

Una propuesta de espacio inmersivo: Punchdrunk, una compañía comprometida con el espacio transformador cierra filas con su espectáculo *Sleep No More*



Mónica Florensa Tomasi

Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, España.

monicaflorensa@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-0367-7841>

Miguel Ribagorda Lobera

Facultad de Comunicación, Universidad Camilo José Cela, Madrid, España.

miguel.ribagordal@ucjc.edu

<https://orcid.org/0000-0001-6860-655X>

Fecha de recepción: 15/06/2024.

Fecha de aceptación: 13/08/24.

Resumen

En este trabajo se estudian las estructuras espaciales utilizadas por la compañía teatral Punchdrunk, entendidas como factor determinante en la búsqueda de una experiencia teatral única, en la que las fronteras entre el espacio, el intérprete y espectador se definen dinámicas y en constante transformación. En los montajes de la compañía, el público es libre y autónomo para elegir lo que quiere ver y dónde ir, generando así, en palabras de la propia compañía, su propia “narración épica dentro de mundos teatrales sensoriales”, con lo que se asegura que el viaje de cada asistente sea único y cada representación diferente. Antes de analizar uno de sus montajes, *Sleep no more*, este artículo presenta unos breves apuntes sobre la historia del teatro inmersivo, así como una descripción somera de lo que sucede en el cerebro del receptor de propuestas similares que consiguen un mayor carácter transformador frente al teatro convencional.

■ Palabras clave: Espacio escénico; Inmersión; Realismo; Interactividad; Presupuesto

The Case for Immersion: Punchdrunk, a Company Committed to Transformative Uses of Space, Closes the Gap Between Audience and Spectacle in *Sleep No More*

Abstract

This paper examines the spatial structures employed by the theater company Punchdrunk in *Sleep No More*. These structures are pivotal to a distinctive theatrical experience that blurs the boundaries between space, performer, and spectator: their

relationship to one another becomes dynamic and constantly in flux. In the company's productions, the audience is afforded the autonomy to choose what they wish to see and where they wish to go. This freedom of choice enables the company to assert that each audience member's journey is unique, and that each performance is distinct. Along with an analysis of *Sleep No More*, this article offers a concise overview of the history of immersive theater, as well as a brief description of the neurological processes involved in the reception of similar immersive productions. Ultimately, the article makes the case for how immersive shows achieve a greater transformative character than conventional theater.

■ Keywords: Scenic spaces; Immersion; Realism; Interactivity; Budget

Este artículo presenta y analiza el tratamiento del espacio en los montajes de la compañía de teatro inglesa Punchdrunk, con el objetivo de entender cómo desarrolla los mecanismos de inmersión para conseguir que cada espectador sea responsable de su propio recorrido experiencial. Fundada en el año 2000 por Félix Barrett y con dieciocho espectáculos en su haber, la compañía ha hecho gala desde sus inicios con las producciones *The Cherry Orchard* y *The Moonslave*, ambas estrenadas en el año 2000, de una construcción escénica guiada por unas atmósferas que se convierten en el sello de sus producciones de teatro inmersivo. En estas apuestas, la estructura espacial se convierte en un factor determinante en busca de una experiencia teatral única, donde las líneas divisorias entre el espacio, el intérprete y el público están en constante evolución, ya que el público se traslada libremente y de forma autónoma escogiendo el escenario y la acción que más le interesa, lo que genera, dentro de mundos teatrales sensoriales, su propia narración épica. Se trata de espectáculos que huyen del teatro de enfrentamiento, descrito por García Barrientos como uno de los dos planteamientos antagónicos que propone la dualidad constituida por la sala (público) y escena (actores), esto es, se resuelven en la integración, cuyo primer exponente será el teatro clásico, y su oposición, el teatro a la italiana (2017, p. 106), convirtiéndose por ello la propuesta de Punchdrunk, en teatro de escena abierta.

En la esencia del teatro inmersivo se encuentra la necesaria participación del público que, frente a propuestas teatrales tradicionales, ofrece un espacio de recepción con mayor recorrido de transformación. Bajo esta premisa, y desde sus primeros montajes, la compañía Punchdrunk indaga en las interacciones entre esta recepción y la potencialidad de acción, dependientes en cada caso de la estrategia del espacio planteado, reivindicando cómo toda representación es específica del espacio que habita. Acciones que en nuestro país ya habían experimentado grupos como La Fura dels Baus, en los primeros años 80, con propuestas donde se provocaba al público activando su participación, para “lograr que su pulsación vital latiera al mismo tiempo que el del espectáculo” (Saumell Vergés, 2019, p. 79), ejerciendo una presión en el público que se sentía obligado a reaccionar. La compañía Punchdrunk optó también, como hicieron con anterioridad los artistas *fureros*, por construir desde una dramaturgia espacial nuclear, integrando las experiencias sensoriales como determinantes de la recepción del hecho creador. Tipologías espaciales que describe muy bien Gastón Breyer, que las considera “factores de mayor dinámica, en la realidad del hecho escénico contemporáneo, dando riqueza y profundidad de sentido al espectáculo” (2005, p. 411), convirtiendo a la arquitectura teatral en uno de los engranajes determinantes para que un espectáculo funcione.

Profundizaremos en este estudio en una de las propuestas espaciales más conocidas de esta compañía, el espectáculo *Sleep No More*, espectáculo de carácter sorprendente desde el punto de vista de la dramaturgia espacial que, con un recorrido de más de diez años instalado en un edificio de la ciudad de Nueva York, ha llegado a su fin en el mes de mayo de 2024. El análisis llevado a cabo ha sido posible gracias a la

información, entre otras, que nos ha trasladado el director de teatro Luis de Arriba, que visitó la ciudad de Nueva York para participar como espectador de esta propuesta contemporánea en busca de nuevas narrativas espaciales.

A esta empresa se añadirán otros títulos de propuesta teatrales como *La casa de huéspedes*, de 2014 y *Van Gogh forever*, de 2023, que, en el primer caso, se presenta como una experiencia diseñada por uno de los autores de este artículo en calidad de escenógrafo y el otro como un espectáculo que se ha experimentado en calidad de público. Con este artículo pretendemos que el lector pueda apreciar la magnitud de lo que significa producir espectáculos de esta índole en cuanto a la complejidad de los recursos necesarios para su puesta en escena.

El espacio se define constructor

El teatro inmersivo ha sido objeto de estudio y análisis por diversos especialistas en el campo de las artes escénicas. Una de las más relevantes ha sido Josephine Machon quien en su libro *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* lo define como “una forma de representación que desmantela los límites convencionales entre el público y el escenario, fomentando un entorno en el que los espectadores se convierten en participantes activos de la narrativa y el espacio físico de la representación” (2013, p. 22). Esta definición destaca la importancia de la interacción y la participación del público ofreciendo una visión integral de cómo este enfoque transforma la experiencia teatral convencional.

El objetivo de este artículo es entender cómo esta ruptura de los espacios escénicos conocidos (italiana, en ronda, de corbata, etc.) favorece una experiencia sensorial nueva y más profunda con la que potenciar la inmediatez del compromiso del público con la representación. Para ello indagaremos cómo, desde finales del siglo XIX, surgen estudiosos que analizan y contemplan el diseño del espacio escénico dependiente de la dramaturgia, entendiendo este maridaje como base para ofrecer una experiencia receptora nueva. El ejemplo al que llegaremos es el espectáculo ya mencionado *Sleep no more*, de la compañía Punchdrunk, en el que el espacio (un edificio) tiene una relevancia específica que permite sostener la hipótesis del efecto transformador del espectador. En esta línea de razonamiento, la escenógrafa Pamela Howard indica que “un espacio no es solo un sitio donde ir, hay que experimentarlo e integrarlo como experiencia” (2009, p. 67). Así es, se trata de un lugar que ofrece múltiples lecturas, primero a los artistas, en el momento de la creación y posteriormente al público, intérprete final, que se le permite leer más allá de la propuesta real, poniendo a disposición de la creación toda su imaginación.

Gracias a la distribución del espacio de trabajo de las producciones de esta compañía, al público se le induce a participar en acciones concretas que le facilite estas experiencias buscadas transformadoras. Una localización instalada en un espacio originariamente no teatral que, como analiza Jara Martínez Valderas, unifica las dos variantes en que dividir el espacio escénico: la *sala de artes escénicas* con el *escenario* (2017, p. 27), dos áreas que se pueden definir por separado pero que en nuestro caso se unifican para generar un ámbito único donde se encuentran el emisor, el receptor y la representación.

Parece evidente que la huida de los espacios convencionales con espectadores predispuestos a una sencilla observación favorece la aparición de un público activo, donde su elección del punto de vista genera una dramaturgia personalizada capaz de significar y transformar de manera distinta a espectadores que asisten a la misma representación. En palabras de Carlos Tuñón, “donde la audiencia se tiene que hacer

cargo de lo que quiere ver” (2024). Ese concepto no es nuevo. Ya a finales del siglo XIX y como indica Aguilar Cabello, el director alemán Max Reinhard “ya se había empeñado en establecer continuidad entre el escenario y la sala, decorando el espacio de los espectadores en sintonía con la escena” (2022, p. 169). Buscaba integrar la audiencia en una atmósfera envolvente, todavía instalada entonces en un teatro convencional. Esta continuidad entre sala y escena se convertiría en una constante a perseguir, ya que a su juicio “... la sala, o al menos parte de ella, debe estar decorada de acuerdo con la escena”, llegando a decir “si el lugar es apropiado para la pieza, algo maravilloso saldrá de él” (Reinhardt y Besson, 2010, p. 69). De esta manera, el espacio, en un área potencial de posibilidades a explotar, tan complejo y rico como lleno de significados.

A medida que avanza el siglo XX aumenta la apuesta por integrar al espectador en lo que sucede sobre el escenario. Aguilar Cabello habla sobre el ejemplo más relevante en la estructura teatral surgida del ingenio de Erwin Piscator quien en 1927 solicitaría al arquitecto de la Bauhaus, Walter Gropius, la creación de una estructura modélica, el Teatro Total, “un edificio-máquina, estructura adaptable a múltiples variables, con un ámbito escénico cambiante en busca de respuestas distintas, como el *tercer espacio*, sin telón ni bastidores, propuesto con anterioridad por Max Reinhard” (2022, p. 173). Este espacio fue el que pudo experimentar el arquitecto de la Bauhaus como espectador del Deutsches Theater, (Prieto López, 2015, p. 169) convirtiendo este momento en desencadenante de su investigación. A un escenario modulable añadirían pantallas enrollables entre los 12 pilares colocados alrededor de parte del público, donde poder proyectar perimetralmente a modo de ciclorama, activando así la percepción del espectador sumergido en una experiencia que superaba la visión unidireccional. Además, para conseguir esa máxima usada por la Bauhaus de *la forma fija la función*, la cúpula podía recubrirse con lienzos blancos sobre los que también proyectar como si fuera una pantalla cóncava. Se conseguía así una envolvente virtual completa, para un proyecto totalmente innovador que, desgraciadamente, nunca vería la luz, en parte por discrepancias entre sus dos autores. Es interesante hacer mención de ciertos intentos de carácter similar llevados a cabo por Meyerhold en los años 1904-05, cuando consigue con el Club Artístico de Tiflis, un teatro como él deseaba, dotado de las últimas novedades técnicas como escenarios rotatorios y sistema mecánico de plataformas (Meyerhold, 1971, p. 14), en busca continua por desdibujar las barreras entre la escena y la audiencia, que marcaría su trayectoria teatral posterior.

De manera intuitiva, lo alcanzado fue teorizado en la terapia Gestalt con un principio básico en la organización perceptual de un receptor que afirma que el todo es más que la suma de las partes. Como se deduce del trabajo de María Cecilia Grassi (2015), este acercamiento Bauhaus-Gestalt contempla la implantación de la psicología como potestad de lo humano en disciplinas ajenas a su campo como lo es el teatro, y de las formas creativas de interpretación que llevaron a cabo los artistas para conseguir ese sumatorio perceptivo.

Avanzando en el siglo XX, Peter Brook junto a su compañía, el *Centre International de Recherche Théâtrale* (CIRT), se instala en 1974 en el teatro de *Les Bouffes du Nord*, buscando desde el principio dotar a su teatro de cierto carácter inmersivo al proponer soluciones ingeniosas para una implementación estructural, pero no obtuvo el presupuesto necesario para el acondicionamiento necesario, con lo que la reforma estructural buscada se quedó a medio camino. Tanto el director como el arquitecto Jean-Guy Lecat se empeñaron en sacar la escena hacia el espectador no superando una distancia de más de 10 metros de la acción, quizá sugestionado por las palabras de Eugenio Barba:

La información visual genera, en el espectador, un compromiso cenestésico. La cenestesia es la sensación interna, en el propio cuerpo, de los movimientos y tensiones propias y ajenas. Esto quiere decir que las tensiones y modificaciones del cuerpo del actor provocan un efecto inmediato en el cuerpo del espectador hasta una distancia de diez metros. Si la distancia es mayor, el efecto disminuye hasta desaparecer (2010, p. 55).

Esta cita es congruente con el presupuesto teórico mencionado por el propio Barba en su etapa junto a Grotowski en Opole, Polonia, y los trabajos desarrollados en el teatro de las 13 filas en los que vieron que capacidad de percepción de un evento varía en función de la distancia que permite experimentarlo, en concreto la distancia física. Tanto la vista como el oído (y en este tipo de teatro en ocasiones el tacto) están influenciados por la proximidad física a un evento. Cuanto más cerca se esté de una acción, mayor es el detalle que puede percibirse y el impacto emocional generará reacciones.

El teatro de Brook propone desde su entrada en el edificio “un ambiente vívido y vivo, repleto de memoria, que recorre todos los muros desde la calle convirtiendo el espacio en una única propuesta, demandando así una inmersión y una relación de intercambio sensible” (Crisafulli, 2015, p. 62). Asimismo, distribuyeron en asientos corridos y sin respaldo a una audiencia compactada y convertida en una masa unida y viva, como ya hiciese Richard Wagner al diseñar el patio de butacas del *Festspielhaus* de Bayreuth, teatro construido para representar sus óperas, multiplicándose así la experiencia inmersiva en un teatro carente de pantallas y soluciones tecnológicas que se sustituyen por soluciones efectivas, como el oscurecimiento de la sala que el compositor encontró para centrar la mirada del espectador hacia un punto de vista único. Esta propuesta tiene una base conceptual y filosófica ligada a su visión sobre el arte y la experiencia teatral que se condensa en el famoso término *Gesamtkunstwerk* u “obra de arte total”, en la cual, la música, el drama, la escenografía y el vestuario se combinarían para crear una experiencia artística inmersiva y unificada.

Un proyecto rupturista, *Sleep No More*

Sleep No More es la producción más épica de Punchdrunk hasta la fecha. Estrenada en marzo del 2011, con un elenco de 26 artistas, el espectáculo se desarrolla durante dos horas y media para un público de cualquier nacionalidad en una representación de teatro gestual. La propuesta se alza con el premio *Drama Desk Award* en 2011 a la experiencia teatral única y 5 premios Obie: al diseño, iluminación, sonido, vestuario y coreografía en la 56ª Edición de los Premios Obie en el año de su estreno en 2011.



Foto 1: *Sleep No More*, con la actriz Sophie Bortolussi como Lady Macbeth y Nicholas Bruder como Macbeth. Photo: Sara Krulwich/The New York Times - Fuente: <https://www.nytimes.com/2011/04/14/theater/reviews/sleep-no-more-is-a-macbeth-in-a-hotel-review.html>

Para este nuevo acercamiento a un *Macbeth* sin texto ni línea argumental clara, la compañía le plantea al espectador un juego similar al Cluedo en la línea del director del suspense Alfred Hitchcock. Para esta empresa dramaturgica tan compleja, el montaje no se instaló en un teatro al uso, se buscó un lugar emblemático donde poder insertar, como en un plató de cine, las múltiples estancias de un hotel embrujado ambientado en la década de 1930 en un edificio llamado McKittrick Hotel, “una propuesta donde habitar el espacio convirtiendo la arquitectura en parte de la representación” (Howard, 2009, p. 46). Fueron necesarios 9.000 metros cuadrados donde llevar a cabo un proyecto tan ambicioso, instalándose en tres bloques de almacenes contiguos en el barrio de Chelsea en Manhattan, repartiéndose la actuación por las seis plantas de estos locales en desuso que anteriormente fueron sedes de clubes nocturnos. En casi todas sus propuestas teatrales esta compañía busca el espacio más adecuado para la representación, como en el caso de *The Drownen man*, su último espectáculo, estrenado en Londres en una nave industrial en las afueras de la ciudad.

En la propuesta de *Sleep No More*, los espectadores ingresan desde la calle a través de una puerta sin identificación ninguna, a excepción de una pequeña placa que da comienzo al recorrido, inmersos en una atmósfera de auténtico misterio. Una vez dentro, la dramaturgia pretende que los espectadores se desenvuelvan como huéspedes en un hotel, recorriendo primero un pasillo oscuro hasta llegar al mostrador de facturación donde a cada uno se le entrega un naipe utilizado para dividir a la audiencia en grupos, de quince personas aproximadamente, con el público moviéndose tras la escena en un abrazo continuo con la escena.



Foto 2: La entrada del hotel. Fuente: <https://www.punchdrunk.com/>

Escaleras arriba, recorren un breve laberinto tenuemente iluminado, que puede entenderse como el “portal del tiempo” (de Arriba, 2024), tras el cual entran en el bar del hotel donde reciben sus máscaras, unas Bautas venecianas que favorecen el anonimato, y de ahí al montacargas, donde comienza su viaje. Como primera experiencia, antes de que se inicie el recorrido pautado, se permite a los espectadores que investiguen por las habitaciones de los cinco pisos en una experiencia *voyeur*, parapetados tras sus máscaras, familiarizándose con los distintos decorados, curioseando por los rincones, entre los baúles y las estanterías, elementos accesibles para el público que queda extasiado en busca de un significado a una carta a medio escribir o a un álbum antiguo. Mientras caminan libremente, observan las primeras escenas eligiendo al personaje que más les estimule para convertirse en el protagonista de su historia.

Se inicia entonces un recorrido tras las acciones que se desarrollan de forma simultánea en los distintos pisos generando, como describe García Barrientos, un “espacio múltiple sucesivo” (2017, p. 112), con más de un centenar de habitaciones, con la posibilidad de seguir a otro personaje en cualquier momento forzado en algún caso, por la pérdida de la pista del protagonista tras la puerta de un armario. Un viaje que les mantendrá moviéndose entre los distintos espacios, mientras que, en algunas estancias ciertos asientos pertenecientes al decorado invitaban a sentarse y mezclarse con la escena, cobijados los espectadores bajo el anonimato que facilitan las máscaras. Una dramaturgia del espacio, como analiza Lehmann, que añade a la experiencia, el tiempo de los espectadores en su recorrido por los diferentes escenarios como un “tiempo propio del espectador en su movimiento” (2017, p. 291).

La representación lleva al extremo una “ambientación” apoyada en la dramaturgia visual; “ambientación” que, como nos recuerda J.A. Sánchez, sustituye a la anterior labor de “decoración” (2002, p. 32) llevada a cabo en los siglos anteriores, ahondando así en una experiencia poética, percepción sensorial que busca en miles de detalles efectistas, tanto de sonido, como lumínicos, la manera de envolver al espectador en esta experiencia inmersiva, como el crujido del suelo de madera o el sonido del roce de los vestidos, referencias perceptivas, que cercan a los espectadores en una atmósfera de principios del siglo XX. Estancias muy singulares ambientadas recreando espacios amplios y exteriores como un cementerio, un laberinto, otros interiores como una sala de fiestas donde se desarrollaba el rito de las brujas de Macbeth, un gran salón donde se desarrolla la cena y terminaba colgado el protagonista, frente a otros más reducidos como una carnicería, un cuarto de un taxidermista con animales disecados, una buhardilla con una mesa de billar donde se desarrollaba una pelea, una tienda de dulces, y otros de carácter más íntimo como un tocador o un dormitorio, espacios reducidos donde la cercanía obliga a la verdad.

En la relación de los dos participantes a la ceremonia, laica y colectiva, se crea un área concreta que define lo que en su interior está por ocurrir, en una apuesta clara por una ruptura de la línea divisoria entre los dos protagonistas convocados para crear: “Como Alicia, traspasamos el espejo para colocarnos en la tesitura de tener que tomar partido, tenemos que decidir dónde queremos mirar, cuál es el cuadro que queremos componer. El punto de vista será múltiple, tantos como queramos” (Florensa Tomasi, 2023, p. 47). Esta es la esencia de *Sleep no more*, permitir al espectador elegir lo que experimentar de tal forma que una segunda visita a la producción pueda generarle nuevas experiencias.

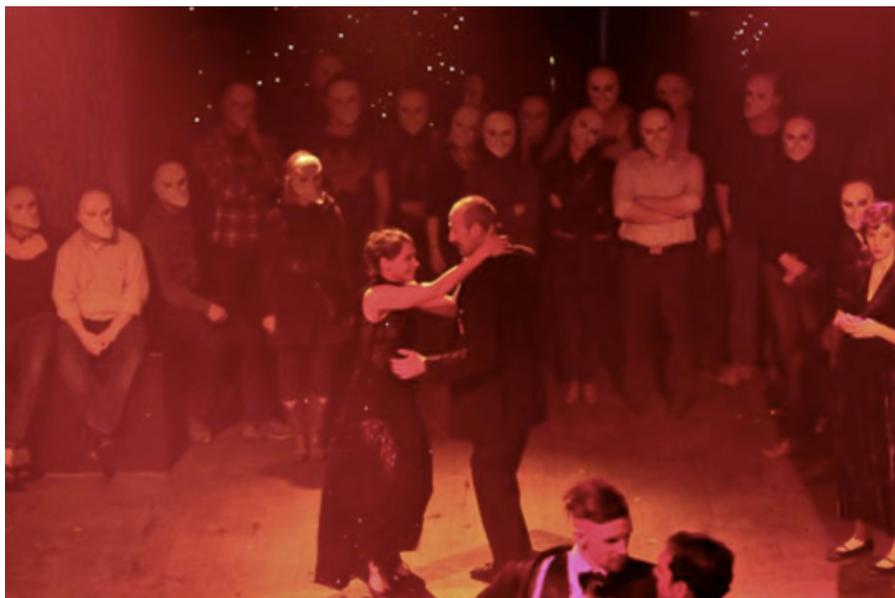


Foto 3: *Sleep No More*. Photo: Sara Krulwich/The New York Times - Fuente: <https://archive.nytimes.com/runway.blogs.nytimes.com/2011/05/20/sleep-no-more-for-style-fanatics/>

En España, este tipo de espectáculos no son frecuentes, pero existen. Por ejemplo, *Olas de silencio* de 2021 con dramaturgia y dirección de Miguel Ribagorda en el que distintos personajes de tres obras de Harold Pinter se encuentran en un espacio cambiante y desconocido tanto por los actores que lo representan como por el público invitado a compartir el área de representación. La existencia de distintos focos dramáticos requeriría de una segunda asistencia para experimentar aquello que el espectador se perdió en una primera asistencia. Otro ejemplo más conocido en España por haber tenido más recorrido en salas de exhibición fue *La casa de huéspedes* dirigida en 2014 por Luís López de Arriba y escenografía de Mónica Florensa, una propuesta en la que directamente se ofrecía la posibilidad de volver para asistir a distintas escenas no vistas en la primera experiencia. La propuesta dramática de esta producción se centró en la búsqueda del espacio como punto de partida desde el que iniciar el proceso creativo. Se comenzaba con una visita a un espacio en el centro de Madrid, La Trastienda, que carece de identidad teatral, imponiendo su idiosincrasia a una pieza sin terminar, generando recorridos específicos a una dramaturgia fuertemente vinculada al lugar de la representación. Como en *Sleep No More*, se dividía al público en dos recorridos que se volvían a reunir en la escena final, obligando al autor a tener que escribir las escenas teniendo en cuenta el tiempo de traslado de los grupos por los distintos pisos y estancias, con las dificultades añadidas de coincidencias en pasillos y la única escalera que unía los dos pisos y el sonido de una escena interfiriendo en la acción de la otra.

Como puede entenderse por los ejemplos vistos, el espacio unido a la dramaturgia genera propuestas que podríamos llamar, de un solo uso. Ya lo teorizaba Pamela Howard al hablar del teatro inmersivo diciendo que “el espacio es el primer reto con el que toparse en un teatro” (2009, p. 35), donde su atmósfera y cualidades perceptivas afectan a los espectadores y los intérpretes, como personalidades vivas, con pasado, presente y futuro. Así, el espacio alternativo con sus paredes de ladrillo, sus rincones oscuros y su escalera de metal, ayudaba a introducir al público en un ambiente lúgubre como necesitaba la propuesta de dramaturgia.

La utilización de estas características propias del espacio, como cocreadoras, generaba ingeniosas acciones aprovechando ventanas, salidas a la calle y al patio interior, como detonantes de momentos de una gran creatividad argumental. A esto sumamos que los espectadores una vez llegados a cada estancia tenían que improvisar dónde colocarse, en algunos casos de pie junto a las paredes y en otros sentados en los mismos muebles que servían de decorado a la escena.

La compañía Punchdrunk, conocedora de la importancia de la estructura espacial para la puesta en marcha del teatro inmersivo, publicita, desde su página web, el alquiler de un escenario de más de 3.000 metros cuadrados ubicado en su nave de la ciudad de Londres al que estructura dotada de adelantos tecnológicos, tanto de sonido como de imagen, tan necesarios en las propuestas actuales inmersivas.



Foto 4: Espacio de la compañía Punchdrunk en Londres. Fuente: <https://www.punchdrunk.com/>

En España vimos en el teatro Marquina de Madrid en la temporada 2023/24, el espectáculo *Van Gogh forever*, en el que se transformó el teatro convencional a la italiana en una apuesta clara por la inmersión, añadiendo al espectáculo proyecciones de video *mapping* que tiñeron tres de las cuatro paredes del teatro con imágenes que se sumaban al espectáculo, convirtiéndonos en espectadores privilegiados del momento exacto de la creación de determinados cuadros del pintor neerlandés. Esta experiencia a la que se añadía un entorno virtual a la arquitectura, integra al público y lo posiciona en el centro de la acción, convirtiendo la escena *real/virtual*, en un todo que nos rodea, desplegada, como comenta J. M. Teira Alcaraz, en distintos niveles (2021, p. 164). Una experiencia tecnológica vital que añade al convivio teatral el tecnovivio (Cruces, 2022, p. 123), elevando así el tono de los espectáculos en vivo para alimentar a un público cada día más ávido de nuevos estímulos. Escenarios virtuales que, con la experiencia del confinamiento provocado por el Covid 19 se aceleraron para dar opciones al teatro asentado como acto presencial. Frente a esta nueva realidad se generaron soluciones innovadoras apoyadas en la tecnología internet que, una vez superado el momento concreto se quedarían instaladas en propuestas de carácter más innovador que el confinamiento terminaría por asentar. Es necesario recordar que la Fura dels Baus fue pionera en el manejo de estas tecnologías estrenando en el año 1995 una obra juntamente con los galeses Brith Gof, conectando virtualmente Barcelona con Madrid y Cardiff. En el espectáculo *Van Gogh forever*, se añaden además detalles de atrezzo como chaquetas pintadas, colocadas en los respaldos de los asientos en un intento por sumar el espacio del espectador a la escena, aunque el escenario elevado que divide los dos espacios en una propuesta enfrentada no ayuda a la “ruptura de la cuarta pared” ni a la tan buscada inmersión.

Y el espectador, ¿qué?

Por experiencias subjetivas y otras ajenas que confluyen en la misma idea, pensamos que el teatro inmersivo tiene la capacidad de transformar a quienes lo experimentamos como espectadores por hacérsenos participar de una experiencia que somos responsables de completar. Este teatro tiene una capacidad única de transformar al que lo experimenta como espectador al hacerle partícipe de una experiencia única e intransferible. Las sensaciones que se reciben desde el patio de butacas en una propuesta de teatro convencional pueden estar más o menos relacionadas con la

activación de sus neuronas espejo, conocido grupo neuronal que permite accionar a un receptor a la vez que acciona un emisor con la lógica inhibición de su activación motora. En una propuesta inmersiva, esta inhibición no se da, el espectador camina la escena como lo hace el intérprete, respira a su lado y experimenta lo mismo que este. De esta manera, sus sensaciones se convierten en percepciones codificadas en una conexión emocional intensa con los personajes, los espacios y las tramas. Esta emoción activa áreas específicas del cerebro relacionadas con la empatía y la resonancia emocional. Por ejemplo, se liberan neurotransmisores como la dopamina y la oxitocina que llevan esa experiencia emocional a límites distintos que los que definen una propuesta convencional. A este respecto, y al que quiera profundizar en conocimientos sobre la activación química en procesos de expectación, podría interesar el trabajo de Miguel Ribagorda (2022).

La participación activa en una trama inmersiva fomenta de igual forma la empatía al permitir que el espectador viva lo que vive el intérprete en los espacios en los que este habita. Las neurociencias sugieren que el acto de adoptar la perspectiva de otra persona activa regiones cerebrales asociadas con la comprensión emocional y la empatía, contribuyendo así a un cambio en la percepción y el entendimiento, o sea, contribuyendo a esa transformación de la que estamos hablando. Por otro lado, la naturaleza experiencial de una obra inmersiva permite una formación de recuerdos más sólidos al ligar lo vivido constantemente a factores cognitivos y emotivos. La activación de diferentes áreas del cerebro relacionadas con la memoria episódica puede llevar a una mayor retención de la experiencia, haciendo que sea más probable que el espectador recuerde y reflexione sobre la obra en el futuro.

Conclusiones

¿Cómo entender la inmersividad? De lo expuesto en este artículo, se puede tratar desde dos puntos de vista, el creador y el receptor. Para los primeros, como la compañía Punchdrunk, se entiende como una escenificación en la que se trabaja para y con espectadores físicamente activos, una activación directamente relacionada con la versatilidad del espacio de representación como es el caso de *Sleep no more*. Si este fuera convencional, como un teatro con disposición a la italiana, el espacio interno se adapta a tal fin, y si no lo es, como la obra objeto de análisis representada en un edificio, o la mencionada que comienza en una tienda, el propio espacio se convierte en cocreador de la narrativa final. En cuanto al punto de vista del espectador presentamos el concepto inmersividad como la capacidad de su integración en la narrativa escénica.

Con el tiempo, *Sleep no more* se ha convertido en un hito de la inmersividad por lo audaz de su planteamiento. Por desgracia, esta audacia se la pueden permitir muy pocas compañías por el elevado coste que suponen los alquileres de espacios no convencionales, pero la propuesta ha quedado establecida como una de referencia de un teatro inmersivo transformador para el espectador, tanto por la dimensión física de representación como por la ambición de la dramaturgia que sostiene. En esta línea y buscando concluir de una manera precisa, revelamos ahora los factores que se pedía al lector que tuviese en cuenta durante la lectura del artículo y que condicionan la viabilidad de este teatro. El primero es la importancia del espacio en el que se desarrolla la actividad, destacando la relevancia de su realismo en la experiencia inmersiva. En casi todas las propuestas de inmersión, el espacio de representación habilita distintos niveles de experiencia relacionados con el conocimiento de los personajes y/o las historias representadas. El segundo es el nivel de interactividad que algunas obras permiten con la relación directa entre los actores y el público. Para conseguirlo, el diseño del espacio debe facilitar esta interacción de manera natural y efectiva. En tercer lugar, la atmósfera y la ambientación, determinantes para conseguir

una inmersión con un mayor índice de involucración del espectador, en cuarto lugar, la creatividad en la adaptación, clave si se quiere que el espectador repita la experiencia. No hay que olvidar que a mayor creatividad en la adaptación, mayor el desafío, no solo para los creadores, sino para la psicofisiología de los espectadores que se activan para participar de la propuesta. Un quinto e importante elemento tiene que ver con las limitaciones presupuestarias y/o técnicas. El caso de *Sleep No More* es un claro ejemplo del desembolso económico asociado a este tipo de propuestas. Y no solo el dinero condiciona proyectos tan ambiciosos, ha de asegurarse igualmente un nivel aceptable en la acústica, la iluminación, la visibilidad y otros aspectos técnicos que limitan la experiencia y no permiten garantizar una exhibición efectiva. Por último y relacionado con el espacio, el sexto punto tiene que ver con la narrativa espacial del teatro inmersivo que no se limita al diálogo y la acción de los personajes. La disposición del espacio mismo puede contar una historia. La forma en que los actores y el público se mueven e interactúan en el espacio puede ser tan relevante como las palabras habladas.

Por último, se debe recordar la intensa estimulación sensorial ya mencionada, extraordinaria y única en las propuestas de teatro inmersivo, que implica no solo el sentido de la vista sino el oído, el tacto y, en algunos casos, el olfato, activando múltiples áreas del cerebro, creando una experiencia multisensorial, tanto individual como grupal, que desemboca en un bienestar emocional único.

El teatro inmersivo debería tener una presencia mayor. La voluntad existe, los artistas están. Quizá solo falta ver colgados carteles en los que se lea ¡se alquila espacio para teatro inmersivo!

Bibliografía

- » Aguilar Cabello, J. (2022). *Max Reinhardt y el espacio teatral: Un legado que llega hasta nuestros días*. *Pygmalión, revista de teatro general y comparado*, 14/22, 364. <https://www.ucm.es/revistapygmalion/ultimo-numero>
- » Barba, E. (2010). *Quemar la casa. Orígenes de un director*. Catálogos.
- » Breyer, G. (2005). *La escena presente*. Infinito.
- » Crisafulli, F. (2015). *Il teatro dei luoghi. Lo spettacolo generato dalla realtà*. Artdigiland Ltd.
- » Cruces, J. P. (2022, mayo). Inmersividad, digitalización y polarización: Elementos que reacondicionan la escena contemporánea. *Acotaciones. Revista de investigación teatral*, 50, 123-144.
- » de Arriba, L. (2024, enero 3). *Entrevista a director de Teatro en Serie [Mp3]*.
- » Florensa Tomasi, M. (2023). *Salas Alternativas, conclusión de una dramaturgia espacial en evolución. Madrid 1976-2000* [Tesis de doctorado. Complutense de Madrid]. <https://docta.ucm.es/entities/publication/8cddd634-5526-4082-81b5-af221c02a931/full>
- » García Barrientos, J. L. (2017). *Cómo se analiza una obra de teatro. Ensayo de método*. Síntesis SA.
- » Grassi, M.C. (2015). *Bauhaus-Gestalt: acercamientos en la enseñanza teatral contemporánea*. Universidad Nacional de Córdoba.
- » Howard, P. (2009). *¿Qué es la escenografía?* Alba Editorial.
- » Lehmann, H.-T. (2017). *Teatro Posdramático*. CENDEAC.
- » Martínez, J. (2017). *Manual de espacio escénico. Terminología, fundamentos y proceso creativo*. Tragacanto, Vol. 2.
- » Meyerhold, V. (1971). *Teoría Teatral. Fundamentos*.
- » Prieto López, J. I. (2015). *Teatro Total: Arquitectura y utopía en el período de entreguerras*. (Tesis de doctorado. Universidade da Coruña). <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/10334>
- » Reinhardt, M., y Besson, J.-L. (2010). *Max Reinhardt*. Actes Sud-Papiers.
- » Ribagorda, M. (2022). *Un encuentro feliz. Teatro y neurociencia*. Artezblai.
- » Sánchez, J. A. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- » Saumell Vergés, M. (2019). *La Fura dels Baus en cuarentena*. Planeta.
- » Teira Alcaraz, J. M. (2021, mayo 12). Traslapes entre teatralidad material y virtual: Ronem Ram y Ronem Ram.o de Onírica Mecánica. *Talía. Revista de estudios teatrales*, 3, 163-172.
- » Tuñón, C. (2024, enero 12). *Entrevista al teórico y director de la compañía de teatro Los números imaginarios [Mp3]*.