

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



“Reconociendo el teatro inmersivo”: un análisis de sus
elementos en la competencia inmersiva *Extinción Zombi*

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Teatro que
presenta:

Rosa María Virginia Quispe Ancori

Asesor:

Andres Michael Leon Geyer


Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, **Andres Michael Leon Geyer**, docente de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis de investigación titulada "*Reconociendo el teatro inmersivo*": un análisis de sus elementos en la competencia inmersiva *Extinction Zombie*, de la autora **Rosa Maria Virginia Quispe Ancori**, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **6%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 24-abr-2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 15 de octubre de 2024

Nombres y apellidos del asesor: Andres Michael Leon Geyer	
DNI: 09871452	Firma: 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-5636-4570	

Resumen

Esta investigación se centra en analizar cómo se produce la inmersión del espectador en la competencia inmersiva *Extinción Zombi*. Las preguntas que la motivaron fueron las siguientes: ¿cómo una pieza inmersiva puede sumergir al público en un mundo que no es real? y ¿mediante qué elementos se pueden fusionar el mundo real con un mundo ficticio? A partir de los estudios de autores como Machon (2013), Gabelmann (2019), Hickling (2021) y más, proponemos que los elementos que logran sumergir al espectador en una pieza son su participación, el espacio y los sentidos. Por ello, analizaremos la manera en que funcionan juntos en *Extinción Zombi* para proponer una herramienta que nos permita reconocer si esa y otras obras son inmersivas o no, según nuestra investigación. Este trabajo busca aportar información sobre piezas de dicho formato que se vienen desarrollando en el Perú. Asimismo, pretende reflexionar sobre la experiencia generada en su público.



Agradecimientos

Para comenzar, quisiera agradecer a mi madre por su apoyo incondicional. Aunque no siempre se encontraba bien de salud, hacía todo lo posible para darme las fuerzas y la calma que necesitaba.

A mi padre, por respetar y apoyar mi decisión de estudiar actuación. Me alegra que, al final, no me cambié de carrera como pensabas.

A mi hermano José, por hacerme reír y escuchar mis ideas cada vez que me sentía perdida.

A Carol Gova, a Jorge Galindo y a Edward Vega por presentarme un mundo apocalíptico que no conocía, pero, sobre todo, por darme la oportunidad de ser parte de él.

A mis mejores amigas del colegio, a las del ICPNA y a los de Pamer por acompañarme durante este viaje universitario.

A *La Neurona* por hacer sinapsis, sus abrazos y su confianza en mí.

A mi compañero de amanecidas, porque siempre creyó en mí.

Finalmente, muchas gracias a mi asesor Andrés, por sus enseñanzas durante estos meses, por cuestionar mis ideas para reforzarlas, por su comprensión, paciencia y apoyo. Pero, sobre todo, gracias por acompañarme hasta el final.



Índice

Resumen	ii
Agradecimientos.....	iii
Índice	iv
Índice de tablas	vii
Introducción.....	1
Capítulo 1. Aproximación al teatro inmersivo	3
1.1. Definiendo el teatro inmersivo	3
1.1.1. Noción	3
1.1.2. Justificación.....	3
1.1.3. Preguntas de investigación	4
1.1.4. Objetivos.....	4
1.2. Estado del arte	5
1.2.1. Antecedentes.....	5
1.3. Problemas de definición	7
1.3.1. Múltiples tipos y usos del término “inmersión”	7
1.3.2. Concepto ambiguo y relativamente “nuevo”	9
1.3.3. Debates	11
1.4. Diferenciación de otros términos afines	14
1.4.1. Teatro interactivo.....	15

1.4.2. Teatro colaborativo.....	17
1.4.3. Teatro participativo.....	18
1.5. Definición para esta investigación.....	20
1.5.1. Fundamentación de selección.....	20
1.5.2. Participación del público	21
1.5.3. Espacio	22
1.5.4. Los sentidos y la kinestesia o propiocepción.....	23
Capítulo 2. Características de los elementos del teatro inmersivo	25
2.1. Introducción.....	25
2.2. Participación del público	26
2.3. Espacio	29
2.4. Los sentidos y la kinestesia o propiocepción	33
2.5. Conclusiones: tabla de análisis	34
Capítulo 3. Aplicación del análisis.....	39
3.1. Introducción.....	39
3.1.1. Fundamentación metodológica.....	39
3.1.1.1. Observación participante.....	39
3.1.2. ¿Por qué esta obra?.....	39
3.1.2.1. Diversas perspectivas	41
3.1.2.2. Limitación.....	41

3.2. Análisis de la obra (tabla de análisis)	42
3.2.1. Análisis del uso de la participación del público	44
3.2.2. Análisis del uso del espacio.....	50
Conclusiones.....	56
Referencias bibliográficas	60
Anexos.....	64



Índice de tablas

Tabla 1: Indicadores y características de la participación del público y el espacio en el teatro inmersivo	37
Tabla 2: Diagnóstico sobre el uso de la participación del público en la competencia inmersiva <i>Extinción Zombi</i>	49
Tabla 3: Diagnóstico sobre el uso del espacio en la competencia inmersiva <i>Extinción Zombi</i>	53



Introducción

El teatro inmersivo es una forma teatral que surge a fines del siglo XX y que es reconocido por sumergir al público en una pieza para que sea parte de ella. Aquí, los espectadores ingresan a un espacio multisensorial que impulsa su participación y que físicamente los transporta al mundo ficticio de la narrativa. En esta tesis, estudiaremos formas con las que se puede generar la inmersión en dichas obras y analizaremos sus antecedentes, los problemas alrededor de su definición y sus diferencias con otras prácticas afines. A partir de esa información, construiremos una definición de teatro inmersivo donde la participación del público, el espacio y los sentidos serán la base para producir la inmersión en el espectador.

Durante esta investigación, estudiaremos los tres elementos mencionados para entender cómo funcionan y proponer características que podamos encontrar en piezas inmersivas. En el caso de la participación, propondremos la agencia, la posibilidad de interacción con los personajes y el espacio por proximidad física, y la inclusión del espectador en la obra. Para el espacio, propondremos su correspondencia con la narrativa, la ruptura de la división espacial entre actores y público, y el que rodee físicamente al espectador. Finalmente, acerca de los sentidos, propondremos el estímulo de varios de ellos (además de la vista y el oído) incluyendo la kinestesia o propiocepción.

A partir de dichas características, construiremos indicadores que nos ayuden a reconocer cuando una pieza puede ser calificada como inmersiva, según nuestra definición, y cómo funcionan los elementos juntos para generar la inmersión en el público. Por último, con el fin de evaluar nuestra propuesta, que se presentará a través de la tabla 1, analizaremos dos versiones de la competencia inmersiva *Extinción Zombi*. Dicha experiencia fue escogida

por contener elementos teatrales y utilizar la participación del público, el espacio y los sentidos para de sumergir a la audiencia en su mundo apocalíptico.



Capítulo 1. Aproximación al teatro inmersivo

1.1. Definiendo el teatro inmersivo

1.1.1. Noción

Como existen múltiples definiciones de lo que es el “teatro inmersivo”, uno de nuestros objetivos, en el primer capítulo, es construir una a partir de ellas para los fines de esta investigación. Adelantándonos a la delimitación de una definición, tomaremos como punto de partida la siguiente descripción inicial: forma teatral que involucra al público física y sensorialmente en la pieza, lo introduce a un espacio construido para ser el mundo de la narrativa, y lo impulsa a participar y relacionarse con sus elementos para sumergirlo en su universo. Es importante mencionar que, si bien existen otras formas teatrales que usan algunos de los elementos mencionados, la manera en que funcionan juntos para producir la inmersión es lo característico del teatro inmersivo.

1.1.2. Justificación

Existen dos razones por las que consideramos importante estudiar esta forma teatral. En primer lugar, tenemos la relación que guarda con nuestra sociedad para entender qué está pasando con nosotros y por qué esta experiencia tiene esas características. Nosotros somos parte de una comunidad cuya comunicación suele ser a través de la tecnología. Eso significa que el cuerpo del emisor y del receptor prácticamente se quedan fuera del intercambio de información.

La participación del público, su involucramiento en el espacio físico, y la interacción y conexión entre ambos, así como con los actores parecen ser una respuesta a este aspecto de nuestra sociedad. De la misma manera, la sensación de agencia y de estar en otro mundo pueden ser una respuesta a ciertas necesidades culturales de nuestra época. Esta

información concuerda con lo que la autora Gabelmann afirma: “como todo teatro, las obras inmersivas están profundamente conectadas con la cultura que los crea” (2019, p. 7).

La segunda razón por la que creemos que es importante estudiarlo es la posibilidad de analizar cómo funciona el comportamiento del público en una pieza inmersiva. Si bien puede ser difícil reconocer cuando el espectador está totalmente inmerso, estudiar su participación nos permite comprender cómo se relaciona con la narrativa, el espacio, los personajes, etc. Esta forma teatral tiene como centro la experiencia del público por encima de contar una historia. Por ello, consideramos que es importante reflexionar sobre las acciones del espectador y su conexión con la pieza, ya que con esa información se podría potenciar las estrategias que buscan generar la inmersión.

1.1.3. Preguntas de investigación

- ¿De qué manera se genera la inmersión en una pieza teatral inmersiva?
- ¿Cuáles son las características de una obra de teatro inmersivo?
- ¿Cuáles son los efectos que se pueden producir en el espectador?
- ¿Cómo reconocer cuando una pieza es inmersiva?

1.1.4. Objetivos

- Analizar la forma en que una pieza teatral inmersiva puede generar la inmersión en el público
- Definir cuáles son las características de una obra de teatro inmersivo
- Definir los efectos que se pueden producir en el espectador
- Describir el modo por el cual se puede reconocer si una pieza es inmersiva

1.2. Estado del arte

1.2.1. Antecedentes

Según Hickling, el origen del teatro inmersivo se remonta a los inicios del siglo XX a partir de formas dadaístas, expresionistas y surrealistas. El autor afirma que dichas formas tenían como propósito distanciarse de la lógica y la razón del arte con el fin de crear piezas más representativas, absurdas y destacadas (2021, p. 8). A continuación, describiremos el enfoque de cada práctica en el ámbito artístico y, sobre todo, en el ámbito teatral. De esa manera, podremos identificar qué elementos tienen en común con el teatro de inmersión.

En primer lugar, el dadaísmo fue un movimiento artístico que se caracterizó por rechazar los códigos de arte ya establecidos y enfocarse en lo absurdo y lo provocativo. Por lo tanto, en su teatro, se podía alterar la continuidad de la narrativa, incluir elementos de improvisación y generar la participación del público. En segundo lugar, el expresionismo se caracterizó por su enfoque en la distorsión de la realidad, la representación subjetiva del ser humano y la expresión de sus emociones. Por consiguiente, su teatro abordaba temas existenciales y buscaba impactar al espectador para generarle respuestas emocionales.

En tercer lugar, el movimiento surrealista se caracterizó por explorar lo subconsciente, irracional y onírico. Por ello, su teatro desafiaba la razón, buscaba generar una experiencia emocional, y llevaba al público a explorar el inconsciente y los sueños a través de la evocación de imágenes y narrativas no lineales. Finalmente, teniendo presente los datos expuestos, consideraremos que las tres prácticas mencionadas influyeron en las que serían las bases del teatro de inmersión.

En una segunda etapa, figuran las influencias del Teatro de la Crueldad con Antonin Artaud, los *Happenings* en los años 60s con Allan Kaprow, el Teatro Ambiental con

Richard Schechner, y el *site-specific*. Al igual que en la primera etapa, mencionaremos datos de cada práctica que nos ayudarán a reconocer su relación con el teatro inmersivo.

Primero, tenemos el Teatro de la Crueldad. Gorelicks afirma que se enfocaba en generar “la mayor inmersión emocional de la audiencia en elementos animales de la sociedad humana, como "crimen, amor, guerra o locura", con el objetivo de conectar al espectador con su propia humanidad” (Gorelicks, 2011, como se citó en Lyons, 2021, p. 10). Por su parte, Laine señala que Artaud observaba en esta práctica una conexión entre su estimulación de los sentidos corporales y la sensación de “vida”, característico del teatro de inmersión (2016, pp. 5-6). Podemos afirmar, entonces, que la influencia del Teatro de la Crueldad en el teatro inmersivo surge por la búsqueda de formas que generen una experiencia emocional en el espectador, y un impacto en su psique y sus sentidos.

Sobre los *Happenings*, González expresa que se caracterizaban por involucrar abiertamente a los espectadores en la obra y permitirles colaborar en el proceso de creación (2008, p. 32). Por su lado, Hickling señala que solían presentarse en múltiples espacios con el propósito de evitar la ubicación estática del público frente a los intérpretes (2021, p. 9). Acerca del Teatro Ambiental, Wicks menciona que el enfoque de Richard Schechner (quien colaboró en su desarrollo) era generar la participación de la audiencia mediante la toma de decisiones y el empoderamiento para que altere la narrativa. Además, añade que el espacio en su totalidad era utilizado para la representación, y que los actores, espectadores y el espacio se relacionaban entre sí (2017, pp. 14-15).

Podemos considerar, entonces, que el teatro inmersivo tiene similitudes con los *Happenings* y el Teatro Ambiental por las siguientes cuatro razones: los tres integran al espectador en la pieza, generan su participación, lo llevan a compartir espacio con los

actores y se desarrollan (a menudo) en lugares fuera del teatro, entendido como edificación que contiene un escenario, butacas, camerinos, etc.

Por último, en el caso del *site-specific*, Pavis y Mora expresan que “es una práctica teatral que parte de las condiciones concretas del espacio donde el espectáculo tendrá lugar. [Además,] responde al contexto preciso del lugar, confiriéndole a la performance, una fuerza íntima, inmediata y sensible” (Pavis, 2016, como se citó en Mora, 2022, p. 6). Por lo tanto, podemos afirmar que las similitudes entre dicha práctica y el teatro de inmersión son la relación que se construye entre la pieza y el espacio físico, y la influencia de este último en la narrativa.

En resumen, el análisis de la historia del teatro inmersivo nos ayuda a reconocer cuáles son los aportes de sus antecedentes para que sea cómo lo conocemos actualmente. De sus tres primeras manifestaciones, consideramos que mantiene la improvisación, la posibilidad de cambiar la línea de la narrativa, y los objetivos de generar una respuesta emocional y la participación del público. De la segunda etapa, como se refuerza la colaboración del espectador, podemos observar que conserva la toma de decisiones y el empoderamiento por alterar la historia. Asimismo, afirmamos que mantiene las características de darse en lugares fuera del teatro (edificación), juntar a los actores y al público en un mismo espacio, e impactar en los sentidos del espectador. La información descrita nos ayudará a construir nuestra definición de esta forma teatral.

1.3. Problemas de definición

1.3.1. Múltiples tipos y usos del término “inmersión”

El primer problema para definir el teatro inmersivo parte desde el término “inmersión”. En líneas generales, podemos decir que se refiere a un tipo de experiencia. Pavis afirma que significa “sumergir a los espectadores, individual o colectivamente, en un

lugar, un entorno, un ambiente que les facilitará su descubrimiento o redescubrimiento del mundo, que les hará vivir un momento auténtico e intenso en contraste de su vida cotidiana” (2016, p. 172). Si bien su definición nos ayuda a entender lo que implica estar inmerso, un dato que no se menciona es que existen múltiples tipos de inmersión.

Múltiples autores la han dividido en base a su conocimiento y criterio generando diferentes divisiones. Por ejemplo, siguiendo lo expuesto por Hickling, Gordon Calleja lo dividió cuando estudiaba cómo se desarrollaba esta experiencia en los juegos. Él expresa que el término se ha utilizado incorrectamente para referirse a transporte o absorción como si fueran lo mismo cuando no lo son. Para él, ambas son dos formas de inmersión opuestas, ya que la primera se refiere a una reubicación espacial y la segunda a sumergir activamente al espectador en una pieza.

Por otro lado, Mark Wolf, también, realiza una segmentación al describir tres tipos de experiencias inmersivas: la física, donde la persona se encuentra en un espacio construido; la sensual, que se enfoca en sus sentidos; y la conceptual, donde prima un compromiso mental entre el público y la experiencia que se genera por los detalles del mundo creado (2021, pp. 7-8). Estas divisiones generan que el significado de “inmersión” se amplíe, por lo que se vuelve una tarea difícil crear una definición que abarque todas sus formas.

El término, también, ha sido utilizado en múltiples disciplinas. Si bien ha tenido importancia en los juegos, existen otros medios que también generan experiencias de inmersión, además del teatro. Pongamos el caso de las tecnologías inmersivas. Estas sumergen a la persona en una realidad virtual que intenta ser como el mundo real mediante una réplica que puede ser digital o simulada. En el caso de los videojuegos, los simuladores

inmersivos introducen a los jugadores en un mundo virtual mediante un modo de juego interactivo, imágenes más realistas, sonidos que se sientan en todas partes, etc.

Veamos el término “inmersión” en otros ambientes. Por ejemplo, en la lectura, se refiere a sumergir a los lectores en la historia a partir de su imaginación y detalles del mundo secundario. Por otro lado, se encuentran las instalaciones inmersivas que pueden ser utilizadas para exposiciones audiovisuales como “El mundo de Van Gogh”. Estas proyectan sus pinturas a gran escala y en movimiento para que la audiencia vea el mundo como él lo hacía; asimismo, acompañan su viaje sensorial con música y aromas. En conclusión, si bien el término “inmersión” es usado en múltiples disciplinas para referirse a sumergir a alguien en algo, sus herramientas y objetivos cambian de acuerdo al contexto, generando así que su significado continúe ampliándose.

1.3.2. Concepto ambiguo y relativamente “nuevo”

Siguiendo con el punto y los ejemplos anteriores, es importante aclarar que experiencia inmersiva y teatro inmersivo no son lo mismo. En el caso de la primera, la definición de Pavis (2016) nos ayuda a entender qué es. Por otro lado, el teatro, la tecnología, los simuladores de videojuegos, los libros, las instalaciones y demás son medios que buscan generar esta experiencia. Con respecto al teatro, y tomando en consideración la escala de inmersión de Machon (2013), podemos afirmar que existen obras más inmersivas que otras. Su escala indica que las piezas que generan una “inmersión total” son más inmersivas que las que producen una inmersión como transporte o absorción (dicha división se comentará a detalle más adelante).

Gabelmann sugiere que la ambigüedad de este concepto aparece porque intenta describir la experiencia del público (2019, p. 2). Podemos observar, por ejemplo, que autores como Biggin (2017), Hickling (2021) y Machon (2013) utilizan la analogía de

cuando una persona se sumerge en el agua para explicar cómo es la sensación de estar inmerso y relacionarlo con el teatro. Ellos expresan que ambas experiencias son similares porque cuando uno está dentro del agua, el cuerpo se siente diferente y se adapta a este nuevo espacio. Además, señalan que la persona que sale del agua no está igual a cuando entró; sale cambiada. Esta analogía puede ayudarnos a entender cómo se siente estar en una pieza inmersiva, lamentablemente, no nos da información de los aspectos teóricos y prácticos del teatro inmersivo.

Hickling menciona que no hay una definición fija de esta forma teatral porque el término “inmersivo” se ha utilizado incorrectamente para darle significado a algo mucho más amplio. También, expresa que su mal uso se debe a que su terminología es relativamente nueva, y que surge de múltiples y diferentes prácticas participativas (2021, p. 15). Por su parte, Biggin menciona a la crítica Lyn Gardner por llamar a la inmersión “la nueva palabra de moda del teatro” y por bromear sobre que el término, en marketing, llegó a significar “prácticamente cualquier cosa” (citado en Biggin 2017, p. 1). El problema que surge con ello es que se han realizado muchísimas piezas con el nombre de inmersivo sin tener una definición precisa de lo que es, por lo que existe la gran posibilidad de que no todas lo sean. Entonces, podemos concluir que cada creador, autor y espectador ha construido su propia idea de lo que es el “teatro inmersivo”.

Por último, así como la inmersión ha sido dividida, el teatro inmersivo también ha sido categorizado. Machon, por ejemplo, describe tres tipos: inmersión como absorción, que significa que la obra teatral involucra al espectador en términos de concentración, imaginación, acción e interés; inmersión como transporte, donde el espectador es transportado, a través de su imaginación y la escenografía, a un nuevo mundo que funciona

bajo sus propias reglas; y la inmersión total, que es una mezcla de los dos anteriores que llevan al espectador a ser consciente de su propia presencia (2013, p. 63).

Por otro lado, Warren (2017) lo divide en cuatro tipos: teatro de exploración, experiencias guiadas, mundos interactivos y teatro de juegos, todas diferentes entre sí. Ambos autores coinciden en que sus categorizaciones son una aproximación, ya que existe una infinidad de obras inmersivas. Como cada uno tiene su propio concepto de teatro de inmersión, probablemente, algunos aspectos van a tener mayor presencia que otros en sus divisiones y definiciones.

1.3.3. Debates

Existen varios debates alrededor del teatro inmersivo. El primero que vamos a comentar es la idea de que esta forma teatral es diferente al teatro “tradicional” o “convencional”. Autores como Machon (2013), Werry y Schmidt (2019), Warren (2017), Flynn (2021), y Ozlem y Gezgin (2023) la han calificado de esa manera. Por tanto, para nuestra investigación, utilizaremos el concepto de Machon (2013) con el fin de comprender a qué se refieren con “teatro tradicional”, ya que su obra es relevante en el contexto de la teorización del teatro inmersivo.

Ella se refiere así a las experiencias teatrales donde el público entra a un auditorio y participa observando desde sus asientos a los actores que se encuentran en el escenario (2013, p. 27). Incluso, presenta un cuadro en el que diferencia ambas experiencias, donde destaca que en el teatro de inmersión el público desconoce el espacio y lo que le va a pasar, tiene sus sentidos alerta, realiza múltiples acciones y se siente como un personaje más. Si bien Machon (2013) utiliza “tradicional” en este contexto a lo largo de su libro, reconoce que el término es cuestionable. Sin embargo, como es una calificación que se ha expandido, hay autores como los mencionados anteriormente que la consideran así y otros no.

Del segundo grupo tenemos, por ejemplo, a Wicks. Ella considera inapropiada la noción de “teatro tradicional” por los diferentes espacios donde se han presentado obras teatrales y las variadas formas de participación que el público ha tenido a lo largo de la historia (2017, p. 7). Ella prefiere usar “ortodoxo” para referirse a las obras que Machon (2013) califica como “tradicionales”. Con ese término, establece diferencias con el teatro inmersivo y resalta que aquí los espectadores e intérpretes comparten el mismo espacio y pueden interactuar.

Si bien coincidimos con varios puntos de Wicks (2017), nuestra investigación no va a diferenciar esta forma teatral del llamado teatro “tradicional” porque consideramos que dicho término nombra algo difícil de delimitar. El teatro inmersivo es otra forma más de hacer teatro y, como arte, sigue evolucionando. Eso significa que seguirán apareciendo otras formas teatrales que combinen sus elementos con otros nuevos. Además, el término “tradicional” es relativo a la época o lugar en el que se utilice, lo que era considerado como tal hace un siglo no es lo mismo a lo que se puede referir actualmente.

El segundo debate sobre el teatro inmersivo surge porque múltiples investigaciones presentan a la participación del público como “activa”. Dicho término hace referencia a acciones que no se dan en una obra dentro de un teatro porque la convención de estos espacios es verla desde las butacas. Estas acciones pueden ser caminar por el espacio, hablar con los personajes, tomar decisiones, etc., que ayudan al espectador a involucrarse en el mundo creado de la pieza. Sin embargo, el problema de calificar esa participación como “activa” es que da a entender que el comportamiento de una audiencia de sentarse frente a un proscenio es pasivo o carece de acción.

Sobre ello, Gabelmann afirma lo siguiente: “Ningún público, por estático que sea, es pasivo. La actuación estimula los sentidos, exige atención, y fomenta el compromiso”

(2019, p. 5). Siguiendo su idea, podemos considerar que la participación del espectador en un teatro no se reduce a estar sentado y observar la obra. De hecho, está presente física y mentalmente, lo que le permite generar una conexión con lo que ve. Por su parte, Stephen Di Benedetto expresa que ser espectador no es una posición pasiva que se transforma en activa porque realice alguna acción, en realidad, es su naturaleza (Di Benedetto 2018, como se citó en Gabelmann, 2019, p. 4). Eso significa que, si en una obra inmersiva la audiencia realiza actividades o permanece quieta para espectar, su participación no cambia de “pasiva” a “activa” ni viceversa porque esta transformación no existe.

Por ello, en esta investigación, no se usará esa calificación, sino que se seguirá la idea de que existen múltiples formas de participar y la participación en una pieza inmersiva es una más de ellas. Asimismo, es importante mencionar que el teatro inmersivo no es la única forma teatral que invita a su audiencia a realizar actividades en el espacio. Existen otras experiencias teatrales que también lo hacen y que podremos analizar con más detalle en la siguiente sección.

El tercer debate que comentaremos es la idea de que el teatro inmersivo rompe la barrera entre actores y espectadores. A continuación, describiremos dos aspectos de esta forma teatral por las que estaría surgiendo este pensamiento. El primero es que ambos grupos comparten el mismo espacio, es decir, no existe la separación del público sentado en las butacas y los intérpretes actuando en el escenario. El segundo es que pueden interactuar entre sí, lo que podría crear la idea de que no existe la cuarta pared (considerando que las interacciones pueden darse durante toda la pieza). Entenderemos que la cuarta pared divide la “realidad” de los personajes de la realidad del público. Asimismo, su ruptura sí se da en obras no inmersivas dentro de un teatro, solo que suelen tener una corta duración (lo significa que sigue existiendo).

Como el teatro inmersivo tiene como objetivo sumergir al espectador en el mundo de la narrativa y sus personajes, utiliza estas y otras herramientas para unificar estas dos realidades y se sientan como una. Sobre ello, Rose Biggin expresa que “no es el universo paralelo en sí mismo lo que permite una experiencia inmersiva, sino la relación entre el universo paralelo y una sensación del “mundo real” (2017, p. 197). Eso significa que, no basta sólo con construir el mundo en el espacio, se trata de que el público se relacione con él y sus personajes de múltiples maneras para que se sumerja y sienta que existe.

Esta idea del mundo paralelo real puede dar a entender que no existe ninguna división entre espectadores e intérpretes porque ambos coexisten e interactúan allí. Sin embargo, Jer Harvie menciona que la cuarta pared no es tan inexistente como parece porque, para ella, esta pared se mueve mientras que las otras tres rodean al público y a los artistas (Harvie, 2013, como se citó en Gabelmann, 2019, p. 31). Podemos concluir que, si bien se rompe la división espacial mencionada anteriormente, la realidad es que siguen existiendo otras barreras entre ellos. Ambos grupos no son personas que existen en este mundo paralelo. Los actores siguen siendo actores que interpretan personajes y el espectador, aunque sea tratado como un personaje más, sigue siendo un espectador.

1.4. Diferenciación de otros términos afines

El teatro inmersivo se caracteriza por utilizar la participación del público como herramienta para generar su inmersión, sin embargo, no es la única forma teatral que incluye este elemento en sus obras. El teatro interactivo, colaborativo y participativo también hacen uso de ella, por lo que, se pueden generar confusiones sobre si estas experiencias son iguales o si la manejan de la misma forma.

Como los límites entre ellos sobre su uso son difusos, es importante definir en qué se diferencian y cuáles son sus objetivos con el público. Asimismo, es pertinente describir

cómo el espacio y los sentidos funcionan en estas tres experiencias considerando que también son elementos del teatro inmersivo. En esta investigación, entenderemos estas formas teatrales como perspectivas para analizar el teatro. Eso significa que las características que se expondrán de cada una no son excluyentes entre sí, ya que en una obra pueden mezclarse.

1.4.1. Teatro interactivo

En primer lugar, analizaremos el teatro interactivo. En el entorno artístico, el término “interactivo” se utiliza para referirse a las propuestas que ofrecen al público la posibilidad de tomar decisiones que generen un impacto en el desarrollo de una pieza. En el ámbito teatral, “interacción” puede referirse a la comunicación entre la audiencia y los actores o a su relación con los elementos del espacio. Como en este caso, hablaremos de la experiencia interactiva, comenzaremos por la primera característica.

En la primera sección, vimos que el teatro inmersivo tiene como objetivo sumergir al espectador física y sensorialmente en la obra. Por ello, impulsa su participación, ya que es una pieza clave para lograrlo. En cambio, el teatro interactivo tiene como enfoque generar la participación directa del público en la narrativa de la pieza mediante la toma de decisiones. Dicho en otras palabras, los impulsa a escoger entre opciones (ideadas) que afecten sí o sí el rumbo de la obra. Tenemos, como ejemplo, la experiencia inmersiva interactiva “*Entre sombras y susurros: La Subasta*” de la productora MisteriosaMente, Dicha pieza se presenta como interactiva precisamente por la implicación directa que existe entre la decisión de los espectadores sobre la historia.

Como no es necesario involucrar al espectador en el mundo creado para lograr este objetivo, la puesta en escena interactiva no tiene que crear un espacio escenográficamente rico, explorable, vibrante, ni detallado, y tampoco requiere manipular los sentidos del

público en función de una inmersión. Por lo tanto, podemos afirmar que, en estos aspectos, no hay mucha similitud. Acerca de la narrativa, en el teatro interactivo, el público tiene “mayor” libertad de cambiarla porque existen múltiples variaciones a escoger para seguir la historia. En cambio, en el teatro inmersivo, si bien el público también puede tomar decisiones sobre la trama, las posibilidades suelen ser reducidas porque el rumbo está predefinido y estructurado.

Es importante mencionar que, si bien lo inmersivo y lo interactivo no son lo mismo, en una pieza inmersiva pueden coexistir. De hecho, la interacción del público con la trama les produce una sensación de agencia que contribuye a su inmersión al igual que la interacción con los intérpretes y el entorno. Acerca de la interacción con los actores, Polo menciona que los espectadores pueden dejar de ser solo observadores y tomar, también, la posición de actor gracias a ello (2020, p. 10). Eso implica que asuman un rol y tengan agencia dentro de la pieza. Nuestra propuesta es que, al comunicarse los miembros de la audiencia directamente con los personajes, se genera una relación íntima entre ambos grupos que facilita su inmersión en el mundo creado.

Por otro lado, sobre la interacción con el entorno, White (2013) resalta la importancia de la relación público-espacio porque este elemento los introduce en el mundo de la obra. Para él, no es suficiente que el espectador esté en el entorno, lo fundamental es que haya una interacción entre los dos. Esa interacción es esencial porque, como señala Machon, el espacio no se reduce a una escenografía compleja o a la representación de un lugar, es el mundo mismo de la obra (2013, p. 88). Por lo tanto, si no se genera una interacción entre ambos, no hay experiencia de inmersión.

1.4.2. Teatro colaborativo

En segundo lugar, analizaremos el teatro colaborativo. Para ello, utilizaremos la definición del investigador Checchia que la presenta como “una forma de relación entre personas dispuestas a practicar teatro a partir del diálogo, construyendo consensos y colaboración mutua” (2015, p. 1). Se trata de una construcción escénica en conjunto entre actores y espectadores desde su interrelación. Su propósito es generar la colaboración creativa de todos los involucrados, por ello, la creación de la puesta termina siendo un esfuerzo compartido.

La participación funciona como medio para lograr este objetivo, no para sumergir al espectador en el mundo de la obra como en el teatro inmersivo. Aquí, la participación se ve en la creación de la pieza porque la historia es co-creada con las ideas de la audiencia en tiempo real. En cambio, en el teatro de inmersión, el público sigue una narrativa con un hilo predefinido. Si la producción les presenta opciones para cambiar el curso de la narrativa, su agencia les permite escoger. Sin embargo, esta acción no va por la línea creativa. Podemos concluir que, al igual que el teatro interactivo, esta experiencia no tiene que usar el espacio ni los sentidos como lo hace el teatro de inmersión, ya que su objetivo no lo requiere.

Sobre la creación colaborativa, Polo señala que este espacio de encuentro tiene dos efectos en el espectador: el desarrollo de autonomía y la formación de un vínculo con los demás (2020, p. 3). El primero surge a partir de su participación y toma de decisiones, como es consciente que con ambos puede afectar la obra y al resto de los miembros, se genera en él un sentido de responsabilidad. Este elemento más el trabajo en equipo en función de la creación son los que generan el segundo efecto mencionado. Como todos los miembros de la audiencia pueden contribuir o cambiar lo que se está desarrollando en

escena, el poder resolver estas situaciones lo ayuda a potenciar sus capacidades y el pensamiento crítico en el mundo real.

1.4.3. Teatro participativo

Finalmente, analizaremos el teatro participativo. Para ello, utilizaremos las definiciones de Alberto Sava y Begoña García. Sava lo presenta como una forma teatral política y transformadora, que le muestra al público situaciones problemáticas ficticias para que reflexionen y asuman un rol dentro de la pieza (Sava, 2006, como se citó en Bang, 2013, p. 13). Por otra parte, García señala que sus objetivos son los siguientes: concientizar y liberar al espectador mediante su participación (2014, p. 10).

Se trata de un espacio que interpela directamente a los miembros de la audiencia mediante la exposición de problemas de su realidad. Su propósito es que el público tome acción durante la obra y pueda llevar esta iniciativa de participar al mundo real. Polo menciona que el término “teatro participativo” empieza a escucharse primero en Rusia, por lo tanto, tiene sentido que su aspecto político y transformador se relacione con el contexto de ese país. Además, menciona que esta forma teatral no sólo promovía que el espectador sea parte de la obra. También, pretendía que se involucre más en el contexto político y defienda los cambios que podían mejorar la sociedad (2020, p. 10).

Haremos uso del concepto de Polo para definir la participación o participatividad. La autora lo presenta como: “cualidad del espectador que le permite involucrarse de distintas maneras con la propuesta teatral” (2020, p. 11). A diferencia del teatro inmersivo, esta experiencia utiliza la participación para cumplir su objetivo de involucrar al público con la obra y con su realidad. Asimismo, podemos afirmar que no requiere usar el espacio ni los sentidos para lograr su propósito como el teatro de inmersión.

Las investigadoras Oñoro y Sánchez (2016, pp. 72-73) presentan más diferencias entre ambas formas teatrales. La primera es que el teatro inmersivo se caracteriza por la extrema proximidad entre intérpretes y espectadores, mientras que en el participativo existe una distancia y división entre ambos grupos. Podemos decir que es cierto que el primero suele utilizar la proximidad mencionada con el fin de generar una sensación de intimidad en el público, su inmersión, etc. Sin embargo, hay obras inmersivas que crean distancia, así como hay piezas participativas que buscan construir una cercanía entre actor y espectador.

La segunda diferencia que presentan es el aforo, ya que ellas mencionan que las piezas de inmersión se presentan a un público más reducido que las de participación. Sobre ello, es cierto que hay obras inmersivas creadas para una pequeña audiencia. Sin embargo, también se pueden realizar para un público más grande como la experiencia inmersiva que escogimos para esta investigación (planificada para 400 personas a más). Finalmente, la tercera diferencia que mencionan las autoras es sobre el uso del espacio. Esto ocurre porque el teatro inmersivo utiliza ambientes fuera del teatro para construir una homogeneidad entre el lugar de representación y el mundo de la historia. En cambio, en el caso de las obras participativas, estas se pueden presentar en teatros como también en otros espacios porque no necesitan esa homogeneidad.

En síntesis, si bien el teatro de inmersión comparte el elemento de la participación con el teatro interactivo, el colaborativo y el participativo, las formas y los objetivos por los que lo usan no son iguales. El teatro de inmersión utiliza esta herramienta para sumergir al espectador en la pieza. En cambio, en el interactivo, el foco está en usarlo para la toma de decisiones con el fin de afectar la narrativa; en el colaborativo, como un esfuerzo compartido para la conjunta creación de la pieza; y en el participativo, desde acciones que solucionen problemas en la obra con el propósito de llevar esa iniciativa a la realidad.

Además, estas formas teatrales no utilizan el espacio ni los sentidos como sí lo hace el teatro inmersivo. Por esa razón, no podrían ser considerados como idénticos.

Reconocer cómo se utiliza la participación en dichas formas teatrales, siendo este uno de los elementos esenciales del teatro inmersivo, nos ayuda a seguir delimitando y construyendo nuestra definición. Sin embargo, como dijimos al inicio de esta sección, entenderemos estas formas como perspectivas para analizar teatro y no tanto como “tipos de teatro diferentes entre sí”.

Si seguimos la descomposición de la palabra “teatro” de Peter Brook, nos encontraremos con los siguientes cuatro significados: teatro mortal, teatro sagrado, teatro tosco y teatro inmediato. El autor afirma que los cuatro a veces pueden coexistir muy cerca o encontrarse separados por miles de kilómetros (referente a la distancia entre teatros como lugar de representación). También, afirma que pueden mezclarse dos de ellos en un acto o los cuatro entremezclarse en un solo momento de la función (2015, p. 21).

En esta investigación, consideraremos que ocurre un hecho similar con el teatro inmersivo, interactivo, colaborativo y participativo. Como pudimos observar en el ejemplo de la experiencia “*Entre sombras y susurros: La Subasta*”, una pieza puede ser inmersiva e interactiva a la vez. Eso significa que pueden mezclarse dos formas o entremezclarse las cuatro en una misma función; asimismo, significa que podemos analizar una obra desde más de una perspectiva. En ese sentido, aunque tengan objetivos diferentes, podemos concluir que el teatro inmersivo coexiste entre ellas.

1.5. Definición para esta investigación

1.5.1. Fundamentación de selección

Después de haber estudiado múltiples autores y definiciones de lo que es el teatro inmersivo, consideramos que sería enriquecedor construir una definición que combine lo

expuesto por los demás para el análisis de nuestro tercer capítulo. Hay autores que se han enfocado en uno, dos o tres de los siguientes elementos: la participación del público, el espacio y los sentidos. Por otro lado, hay estudiosos que se enfocaron en la sensación del espectador de sumergirse en una pieza inmersiva. La suma de dicha información, desde diferentes puntos de vista, nos ayuda a entender cómo los elementos trabajan en conjunto para generar esa sensación de inmersión en el espectador. Por esa razón, nuestra definición busca resumir y explicar cómo funciona.

La definición que presentamos antes, y que nos acompañará hasta el final de este trabajo, es la siguiente: forma teatral que involucra al público física y sensorialmente en la pieza, lo introduce a un espacio construido para ser el mundo de la narrativa, y lo impulsa a participar y relacionarse con sus elementos (personajes, historia, escenografía, utilería, etc.) para sumergirlo en su universo. La información expuesta nos ayuda a entender cómo el teatro inmersivo podría fusionar la realidad del espectador con la realidad de su mundo.

En el segundo capítulo, estudiaremos cómo funciona cada elemento dentro de una pieza inmersiva. A partir de esa información, propondremos una herramienta que nos permita reconocer cuando una obra es inmersiva o no según nuestra definición. Los características e indicadores de esta herramienta, también, serán abordados con detalle en el siguiente capítulo. Finalizaremos nuestro capítulo uno definiendo estos tres elementos, ya que consideramos importante construir una idea de cómo son en el teatro de inmersión.

1.5.2. Participación del público

Seguiremos utilizando la definición de participatividad de Polo para entender el significado de participación del público en el teatro. Ella dice que: “es la cualidad del espectador por la cual este se involucra con la propuesta teatral. Es así como pueden existir diferentes tipos de participatividad, ya que ocurren como experiencias diferentes” (2020, p.

33). Además, la clasifica de la siguiente manera: participatividad no configurativa, donde las acciones del público no cambian la pieza ni su desarrollo; y participatividad configurativa, donde sus acciones sí afectan el desarrollo de la obra.

Siguiendo la definición de Polo, cuando nos referimos a participación en el teatro inmersivo, señalamos las acciones con las que el espectador se relaciona con la pieza y sus elementos (narrativa, espacio, actores, etc). En el caso de su clasificación, también, la tendremos en cuenta porque encaja con esta forma teatral, ya que hay acciones que afectan la obra y otras que no. Sin embargo, le añadiremos a la “participatividad configurativa” la idea de que las acciones no solo afectan la pieza, sino, también, la propia experiencia del espectador. Este elemento lleva a que su viaje se transforme y que conecte con los otros elementos de la obra. Por su parte, Machon expresa que la participación directa del público en la pieza confirma que está habitando en el mundo creado (2013, p. 67), lo que significa que, si no participa, no hay inmersión.

1.5.3. Espacio

Seguiremos la clasificación de McAuley para diferenciar los entornos a los que se refiere el término “espacio” en el contexto teatral. En primer lugar, tenemos el espacio del escenario, que viene a ser la edificación o área física donde se va a presentar la obra. Por ejemplo, si se realiza en un teatro, este incluye el escenario, el *backstage*, los asientos, etc. Luego, tenemos el espacio ficticio, entendido como el lugar evocado o que se busca representar. Finalmente, McAuley presenta el espacio de representación, que se refiere a la representación simbólica del mundo ficticio que se materializa mediante la escenografía, utilería, actores, etc. (McAuley, 2003, como se citó en Paoletta, 2019, p. 77). Si bien este término también se aplica en el teatro inmersivo, un concepto que aparece frecuentemente en las investigaciones es el de “mundo”.

Por ello, utilizaremos la clasificación de Hogarth, Bramley y Howson-Griffiths para comprender en qué consiste cada uno de los tres mundos que mencionan. El primero es el mundo ficticio, que viene a ser el mundo de la narrativa que fue construido para recibir al espectador. En segundo lugar, tenemos el mundo actual, un espacio liminal que consiste en el contenido ensayado por los actores con improvisación que se dará por la intervención del público. La unión de los dos mundos mencionados es lo que genera la experiencia “viva” para el público, los autores la llaman de esa forma porque la interacción entre intérpretes y espectadores se da en el momento (no fue ensayado). Por último, se encuentra el mundo imaginario, un espacio que se crea en la imaginación del espectador (2018, pp. 4-5).

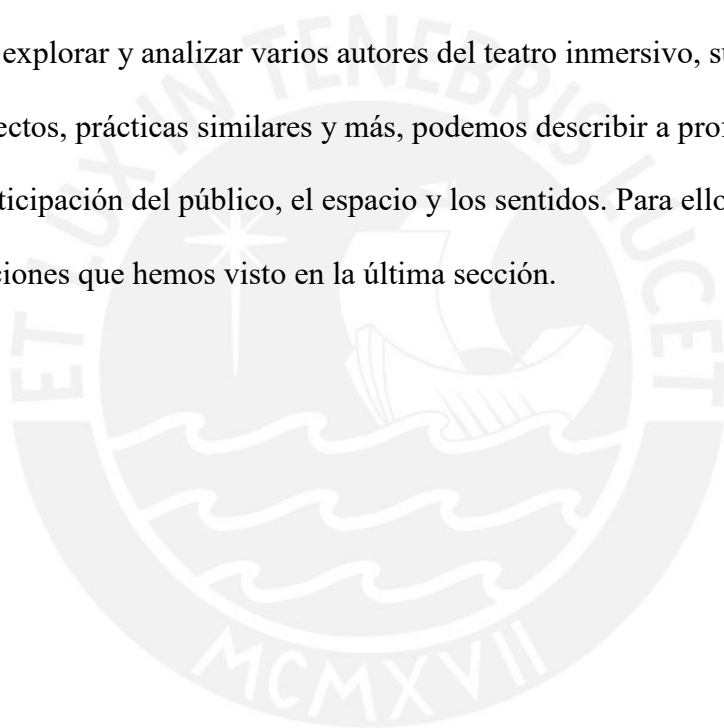
Teniendo en cuenta la variedad de conceptos, para los fines de esta investigación, utilizaremos el término “espacio” para referirnos al espacio (físico) de representación y “mundo” cuando hablemos del mundo ficticio. La razón es porque la unión de ambos produce la experiencia inmersiva (mundo actual) para el espectador, que consiste en la fusión entre su realidad y el mundo de la narrativa de la obra.

1.5.4. Los sentidos y la kinestesia o propiocepción

Finalmente, en esta sección, nos centraremos en los sentidos del ser humano. Tenemos los cinco sentidos (oído, olfato, gusto, vista y tacto), que captan información de nuestro entorno y nos permiten relacionarnos con él. En una obra realizada dentro de un teatro (edificación), los sentidos que mayormente solemos utilizar de los cinco son la vista y el oído. En el caso de una obra inmersiva, Machon expresa que estimular todos es una de las características principales de esta forma teatral. Ella destaca que no hay un enfoque en un sentido en particular, sino más bien la idea es jugar y combinarlos (vista y oído) con otros sentidos que se pueden generar en una actuación en vivo (2013, p. 75).

Es importante resaltar que no todas las obras inmersivas necesariamente estimulan los cinco sentidos. Sin embargo, sí es cierto que pueden estimular otros además de esos dos, como el tacto por la posibilidad de tocar el espacio y la kinestesia por nuestro cuerpo. Podemos entender la kinestesia por la definición de Pavis, quien la presenta como: “la percepción consciente de la posición o de los movimientos del propio cuerpo gracias al sentido muscular y al oído interno” (1998, p. 270). Su rol en el teatro inmersivo, al igual que el de los cinco sentidos, serán explicados detalladamente en el capítulo dos.

Luego de explorar y analizar varios autores del teatro inmersivo, sus antecedentes, definiciones, aspectos, prácticas similares y más, podemos describir a profundidad sus elementos: la participación del público, el espacio y los sentidos. Para ello, tendremos en cuenta las definiciones que hemos visto en la última sección.



Capítulo 2. Características de los elementos del teatro inmersivo

2.1. Introducción

En este segundo capítulo, retomaremos las definiciones de la participación del público, el espacio y los sentidos mencionadas previamente. Nuestros objetivos son los siguientes: entender la forma en que estos elementos trabajan dentro del teatro inmersivo, detallar sus características y describir el impacto emocional que pueden tener en la audiencia. Como indicamos anteriormente, las características escogidas de la participación del público son la sensación de agencia, la posibilidad de interacción por proximidad física y la inclusión del espectador en la pieza. En el caso del espacio, los tres aspectos son su correspondencia con la narrativa, la ruptura de la división espacial entre actores y público, y el que rodee físicamente al espectador. Plantearemos dos indicadores por cada aspecto que nos permitan reconocer si está presente o no en la pieza. Finalmente, a través de la tabla 1, que tendrá esta información, podremos determinar cuándo una obra es inmersiva o no según nuestra definición.

Si bien detallaremos la función de los sentidos, este elemento no formará parte de la tabla 1 por dos razones. La primera es por un dato que mencionamos antes, que dice que no todas las obras inmersivas incluyen los sentidos en su totalidad (vista, oído, olfato, tacto, gusto y propiocepción). Como existe la posibilidad de que una pieza estimule determinados sentidos y otra se enfoque en otros, consideramos que establecer aspectos que abarquen todas las piezas resultaría complicado. La segunda razón es que las respuestas de los miembros de la audiencia van a ser diferentes entre sí ante cada estímulo sensorial. Teniendo eso en cuenta, comenzaremos el análisis con nuestro primer elemento.

2.2. Participación del público

Para esta sección, retomaremos la definición de participatividad y la clasificación de Polo: participatividad configurativa y no configurativa (2020, p. 33). Asimismo, tendremos presente el dato que añadimos de que la primera participatividad no solo influye en la pieza, sino también en la experiencia del espectador.

La primera característica de la participación que analizaremos es la agencia. Se refiere al grado de control o libertad que tiene la audiencia en una obra inmersiva. Si la situamos en la narrativa, se trata de poder realizar acciones o elegir entre opciones propuestas por la pieza que van a influir en la historia, su experiencia y posiblemente la de los demás. En ese sentido, puede tener tres efectos: 1) la sensación de responsabilidad con los personajes, el resto del público, y la obra en sí por las consecuencias de sus decisiones, 2) un empoderamiento por la capacidad de influir y generar un impacto en la pieza, o 3) el temor a equivocarse. Por esa razón, es importante que la pieza en sí produzca la voluntad de participar, no que la fuerce.

En el caso del espacio, la agencia se ve en la libertad que tiene el espectador de explorarlo, es decir, el poder escoger a donde ir o quedarse en un lugar para ver la actuación. Eso significa que, si está en una obra donde se presentan escenas en paralelo, puede construir su propia forma de ver la narrativa porque está decidiendo qué ver y qué no. De esa forma, el público influye en la continuidad de la trama, ya que mediante su desplazamiento altera el orden en que verá las escenas.

Gezgin y İmamoğlu expresan que la agencia puede generar intimidad y un sentimiento de comunidad, pero si no tiene límites puede complicar el trabajo de los actores (2023, p. 5). Por ello, consideramos que la obra debe enseñarle a la audiencia a cómo participar en la pieza y cuáles son las reglas del mundo actual. Recordemos que se trata de

un público que a menudo está acostumbrado a seguir la convención teatral de entrar a la sala, sentarse en una butaca, observar la obra en silencio, y aplaudir al final si es que le gustó. Si la pieza inmersiva requiere de otras acciones, tiene que impulsarlo y enseñarle a hacerlas.

Dar total libertad de actuar al espectador puede significar el riesgo de perder la continuidad de la historia y el control. Si bien hay obras que tienen la intención de correr ese riesgo, para una pieza inmersiva que busca dar una gran agencia sin perder el control, puede ser un problema. Por esa razón, es importante que los espectadores conozcan las reglas que mencionamos a través de los personajes o la narrativa, ya que estas funcionan como reglas en el mundo ficticio y, también, como límites en el mundo real. Por otro lado, aunque la agencia parece brindar un gran poder, siguiendo lo que señala Gabelmann (2019, p. 26), no es tan grande como parece. Ella expresa que es una herramienta ilusoria porque las opciones que puede elegir el público y lo que sigue después a menudo está planificado por el equipo creativo de la obra.

Teniendo presente esa información, nuestros indicadores para reconocer la sensación de agencia serán los siguientes: 1) el desplazamiento del espectador puede influir en la continuidad de la trama y 2) él tiene la posibilidad de decidir por donde desplazarse. La razón por la que ambos están relacionados al espacio es porque la intervención del equipo creativo de la pieza (cuando se trata de agencia) suele ser menor en comparación con la narrativa. Por ello, dentro de una pieza inmersiva, consideramos que en la exploración del espectador se puede ver una mayor libertad.

A continuación, describiremos la segunda y tercera característica de la participación: la posibilidad de interacción por proximidad física y la inclusión del espectador en la pieza. Para ello, analizaremos la experiencia de Gabelmann porque

aparecen las dos. Este caso en particular se trata de una participatividad no configurativa; sin embargo, ambos tipos de participatividades pueden darse con estas características. La autora nos cuenta que en una versión de *El gran Gatsby*, tuvo un encuentro íntimo con este personaje. Los momentos que ella destaca de esta experiencia son los siguientes: 1) la proximidad física que hubo entre ambos, 2) cuando él le confesó sus miedos más profundos como si ella fuera un personaje de la historia (una versión amiga que existía en el mundo actual), y 3) que, a partir de esa interacción, ya no se sentía como un miembro de la audiencia, sino como alguien visto (2019, p. 23).

Definiremos lo que es “proximidad física” para analizar el primer punto. En este caso y para esta investigación, la entenderemos como la cercanía física entre los actores y los espectadores. Dicho acercamiento es el primer paso para que se genere una relación entre ambos grupos, ya que como pudimos observar, puede abrir las posibilidades para que se dé una interacción. Si bien la experiencia de Gabelmann se trata del encuentro entre dos personas, la proximidad física también puede darse con el espacio y permitir un contacto físico entre el miembro del público y la escenografía.

En los puntos dos y tres, vemos cómo Gatsby incluye a la autora en la historia de la obra mediante la asignación de roles y el trato como personaje. Esa asignación puede darse de manera directa indicando al público su papel o de manera indirecta sorprendiendo al espectador, como el caso de Gabelmann. El efecto que produjo, como ella mencionó, es que sintiera que no formaba más parte de un público. Si luego de esta interacción, Gatsby le hubiera pedido realizar una acción que influyera en la historia o ella lo hubiera hecho por voluntad propia, estaríamos frente a una participatividad configurativa. Esa participación, también, hubiera aportado a que ella se sienta parte de la obra.

Un efecto que se puede dar en una pieza inmersiva como resultado de estas dos características es la intimidad que menciona la autora. Es una sensación que la podemos entender como la cercanía emocional entre la audiencia y los artistas, ya que, al estar cerca físicamente de la acción, se puede generar una conexión emocional. El teatro inmersivo construye la intimidad con el fin de que cuando haya una interacción, el público se vincule con el personaje y lo que le está pasando. Además, puede tener un impacto emocional, porque, como expresa Gabelmann, no es lo mismo ver llorar a alguien a tu costado que verlo llorar desde lejos (2019, p. 22).

Entonces, los indicadores que propondremos para reconocer la característica de posibilidad de interacción por proximidad física serán los siguientes: 1) se dan interacciones entre actores y espectadores a distancias muy reducidas, y 2) existe la posibilidad de que haya contacto físico entre el público y los elementos espaciales. Por último, para afirmar si se da la inclusión del espectador en la pieza, nuestros indicadores serán 1) la asignación de roles (personajes) al público y 2) la colaboración de los espectadores con los actores dentro de las escenas.

2.3. Espacio

Para esta sección, retomaremos las definiciones y clasificaciones de espacio y mundo mencionadas previamente. Asimismo, tendremos en cuenta que el espacio de representación y el mundo ficticio se vuelven uno durante la obra inmersiva. Estas piezas suelen darse en espacios fuera del teatro (edificación), precisamente, para producir esa fusión de realidades. Si la historia se desarrolla en una casa abandonada, presentar la pieza allí transportará físicamente al público al mundo ficticio y eso aportará a su inmersión. El dato mencionado nos lleva a nuestro primer aspecto: existe una correspondencia entre el

espacio y el mundo de la narrativa. Por tanto, propondremos los siguientes indicadores para afirmar si se cumple o no en la pieza.

Como el espacio pretende ser el mundo de la obra, el primer indicador es que los diseños y las estructuras de ambos sean similares. Ello significa que, regresando al ejemplo de la casa abandonada, el espacio en la realidad debería tener puertas viejas o que suenen al abrirlas (chirridos), pintura desgastada, pisos agrietados, ventanas polvorientas o rotas, etc. Por otro lado, nuestro segundo indicador es que los elementos de utilería de la pieza son correspondientes al mundo ficticio. Es decir, los objetos que podemos encontrar en ese espacio normalmente (fuera de la obra); también, los podemos encontrar allí (en la obra).

El segundo aspecto del espacio en el teatro inmersivo es que rompe la división espacial que existe entre actores y espectadores. Como ahora los dos comparten espacio, se pueden dar las interacciones que mencionamos en la sección de participación. Solga afirma que: “el teatro inmersivo da la bienvenida al público a un entorno con 'sus propias reglas y lógica', haciendo posible una nueva realidad durante la representación” (Solga 2019, como se citó en Gezgin y İmamoğlu, 2023, p. 4). Una de las herramientas que utiliza para ello es precisamente juntar ambos grupos. Como el público viene del mundo real, una vez que inicia la obra, ingresa a un entorno en el que habitan personajes del mundo ficticio. La coexistencia entre ellos y su libre desplazamiento en el mismo lugar llevan a que los límites entre ambas realidades comiencen a difuminarse.

Los indicadores que nos permitirán reconocer este aspecto en una obra inmersiva son los siguientes: 1) los espectadores pueden caminar por el espacio de los actores y viceversa, y 2) las escenas pueden ser vistas desde una multiplicidad de ángulos. Sobre el segundo, como no hay una división espacial, se refiere a que no existe un determinado

punto de vista frontal para ver la obra. Es decir, el espectador puede escoger desde donde verla.

Nuestro tercer aspecto del espacio en una pieza inmersiva es que rodea físicamente al espectador. Salter expresa que al estar en todas partes y en el cuerpo de la audiencia tiene una función espacial y temporal (Salter, 2018, como se citó en Gabelmann, 2019, p. 32). Gracias a que el espacio físico se fusiona con el mundo ficticio, la obra tiene incluso su propio tiempo. Por esa razón, cuando termina, el público puede sentir que el tiempo en la vida real se redujo o se alargó. Entonces, podemos concluir que la inmersión comienza a generarse cuando el espectador interactúa con el entorno del universo creado y habita en su tiempo, de esa forma es que se vuelve parte de la pieza.

Este tercer aspecto implica que el espacio sea explorable. Warren (2017, párr. 52) piensa así porque considera que el público no debería reconocer los límites del mundo ficticio. La exploración le permite al espectador vivir la escenografía corporalmente. En ese sentido, cuando camina o interactúa con él, no debe sentir que ha sido construido por una producción para representar el mundo ficticio, sino que está habitando ese universo. Si encuentra algo que no va acorde con él y choca con los límites de la realidad, la fusión del espacio y el mundo podría quebrarse e interrumpir la inmersión.

Este aspecto del espacio, también, implica que sea diseñado desde todos los ángulos para ser tangible como nuestra realidad, ya que la audiencia puede acercarse y tocarlo si así lo desea. Sobre este último dato, debemos tener en cuenta que el público a menudo sigue la convención de no interferir en el espacio de los actores ni tocar la escenografía y utilería. Por ello, es importante que la obra le enseñe al espectador que puede explorar e interactuar con los elementos libremente. De lo contrario, puede resultar difícil que se genere una relación entre el público y el entorno.

La interacción con los elementos espaciales es importante, además, porque brinda información sobre el mundo ficticio. Hogarth, Bramley, Howson-Griffiths afirman que: “en escenografía, los objetos, la utilería y la escenografía proporcionan parámetros para el drama que ayudan al público a establecer conexiones instintivas para guiar su comprensión y encuadre de la obra” (2018, p. 4). Dichos elementos terminan de dar forma al entorno donde se desarrolla la obra. Además, como pueden transmitir información de la historia y sus personajes, ayudan al espectador a comprender la pieza y situarse dentro de ella.

Por esas razones, los indicadores que propondremos para afirmar si se cumple este aspecto son los siguientes: 1) el espacio está construido en 360° para su exploración, y 2) la escenografía y la utilería son tangibles. Un último dato del espacio en el teatro inmersivo es que a menudo suele ser un lugar fuera del teatro (edificación), ya que su fin es representar el mundo de la narrativa. Sin embargo, no lo incluimos porque otras formas teatrales, también, se presentan en otros ambientes. Además, si la historia ocurre dentro de un teatro, probablemente la pieza inmersiva se desarrolle allí.

Warren expresa que el espacio tiene un impacto emocional en el público porque puede afectar su comportamiento impactando en su psique o creando vacíos (2017, párr. 107). Acerca del primer dato, se refiere a que su característica de rodear al espectador le permite generar sensaciones de comodidad, claustrofobia, etc. En ese sentido, una habitación puede verse y sentirse segura provocando que la audiencia quiera quedarse o producir el efecto contrario. Asimismo, el autor menciona que la pieza debe tener cuidado con crear vacíos porque son áreas que pueden desmotivar a explorar.

Como se trata de un público que suele asistir a obras dentro de un teatro cuya estructura se le hace conocida y sabe dónde ubicarse (fuera del escenario), estar dentro de un ambiente (y un mundo) que no conoce puede resultar un poco intimidante y llevarlo a no

explorar. Por ello, para eliminar un posible vacío, es importante que la pieza disminuya esa intimidad y le transmita seguridad cuando ingrese al entorno. De esa manera, se podrá generar una relación entre los dos. Si el espacio debe ser intimidante porque la historia lo requiere, se puede usar algún elemento para impulsarlo a explorar, por ejemplo, los actores.

2.4. Los sentidos y la kinestesia o propiocepción

Finalmente, con el fin de describir los elementos de esta sección, retomaremos las definiciones de los cinco sentidos y la kinestesia mencionadas anteriormente. Pascual afirma que la experiencia inmersiva es posible y única para cada espectador por la continua interacción de su cuerpo con el espacio de la obra. Entenderemos “única” en el sentido de que la forma en que se relaciona con los elementos espaciales es diferente de la de los demás. Para mantener esa interacción, la autora expresa que es esencial incluir y potenciar los otros sentidos (olfato, tacto y gusto) y no solo la vista y el oído. De esa forma, se puede generar un impacto emocional en el público, impulsarlo a construir una relación con el espacio y, posteriormente, una conexión con la obra inmersiva (2021, p. 61). Por otra parte, Bouko reflexiona sobre las acciones planteadas por el equipo creativo de la pieza que tienen como fin estimular los sentidos. Ella los llama “detalles sensoriales” y expresa que pueden empoderar al público, ya que lo invitan a ser parte del entorno de la pieza (2014, p. 464).

Siguiendo con los tres sentidos mencionados, describiremos los posibles efectos de su estimulación teniendo como base lo expuesto por las autoras Machon y Gabelmann. Sobre el olfato, Machon expresa que es el sentido más conectado a la memoria y que por eso es capaz de traer recuerdos al espectador y generarle diversas emociones (2013, p. 77). Asimismo, puede crear atmósferas y brindar información de la historia. En el sentido de que, si se percibe un olor a quemado, puede transportar a la audiencia a un lugar cercano a un incendio o significar que un personaje está quemando algo.

En cuanto al gusto, Gabelmann expresa que “la acción de consumir acerca parte de la actuación al espectador, afectando su cuerpo. La acción de la digestión probablemente durará más que la presentación misma, extendiendo el mundo de la obra al cuerpo real del espectador” (2019, p. 37). Al igual que el olfato, el gusto puede evocar recuerdos y despertar emociones. Por ejemplo, puede producir miedo al espectador si un personaje desconocido le invita algo de comer o beber. Con respecto al tacto, Machon expresa que, gracias el contacto e interacción del público con la escenografía, utilería y personajes, se puede generar una conexión tangible con el mundo ficticio (2016, p. 41). Esta conexión puede llevar a una familiarización con el espacio y posteriormente a su inmersión porque no solo se trata de tocar, sino de sentir físicamente el mundo de la obra.

Finalmente, cerraremos esta sección describiendo cómo funciona la kinestesia o propiocepción en el teatro de inmersión. Gabelmann expresa que le permite a la audiencia ser consciente de su cuerpo en el espacio. Mediante la exploración en el espacio y la interacción con sus elementos, el espectador trae el entorno a su cuerpo. Asimismo, señala que la libertad de elegir su camino potencia más este sentido (2019, p. 36). Como el público es consciente de su cuerpo y sus movimientos, la propiocepción le puede generar una sensación de presencia física en el mundo de la pieza. De esa manera, puede contribuir a su inmersión.

2.5. Conclusiones: tabla de análisis

El análisis de cada elemento y su función dentro del teatro inmersivo nos permitirán proponer la tabla 1 para reconocer cuando una obra es inmersiva según nuestra definición. Esta será nuestra herramienta para analizar la pieza inmersiva *Extinción Zombi* en el tercer y último capítulo, que fue escogida por presentar los elementos que detallamos a lo largo del capítulo dos.

La primera categoría de la tabla 1 será la participación del público, que entendimos anteriormente como las acciones que ellos realizan en relación a la pieza. Su primera característica será la agencia del espectador. Por ello, los indicadores que propusimos son que su desplazamiento puede influir en la continuidad de la trama y que tiene la posibilidad de decidir por donde desplazarse. Ambos fueron formulados en relación al espacio, ya que la sensación de agencia en la narrativa puede verse en otras formas teatrales.

La segunda y tercera característica de la participación del público son la posibilidad de interacción por proximidad física y su inclusión dentro de la pieza. El análisis del encuentro íntimo entre Gabelmann y un personaje de una obra inmersiva nos permitió definir sus indicadores. En el caso de la segunda característica, propusimos que sean las interacciones entre actores y espectadores a distancias muy reducidas, y la posibilidad de contacto físico entre el público y elementos espaciales. Por otro lado, de la tercera característica, planteamos que sean la asignación de roles (personajes) a la audiencia y su colaboración con los actores dentro de las escenas.

La segunda categoría será el espacio. Así que, tendremos en cuenta que los aspectos propuestos se aplican en el mundo actual, es decir, cuando el entorno físico y el mundo ficticio son uno solo. El primer aspecto que propondremos es la correspondencia entre el espacio y la narrativa. Por lo tanto, los indicadores que planteamos son que el diseño y la estructura sean similares, y que los elementos de utilería correspondan al mundo de la narrativa.

Como segundo aspecto, tenemos la ruptura de la división espacial entre los actores y el público. Por ello, sus indicadores son que los espectadores pueden caminar por el espacio de los actores y viceversa, y que las escenas pueden ser vistas desde una multiplicidad de ángulos. Finalmente, planteamos que el tercer aspecto del espacio es que rodea físicamente

al espectador. Por ese motivo, los indicadores que propusimos son que el entorno está construido en 360° para su exploración, y la escenografía y la utilería son tangibles.

Todas las categorías e indicadores fueron escogidos porque pueden verse en una pieza inmersiva. Si bien hemos descrito el impacto emocional de ambos elementos, como está vinculado estrechamente a las respuestas del espectador, no hemos propuesto características ni indicadores relacionados a ellos porque consideramos que sería generalizarlos. Esta razón también influye en la decisión de no presentar los sentidos como una categoría, así como el hecho de que no necesariamente todas las obras van a estimular todos o los mismos sentidos. A continuación, resumimos los datos expuestos en la tabla 1. Con él, podremos reconocer cómo funcionan cada uno de los elementos en una pieza inmersiva a lo largo del capítulo tres.

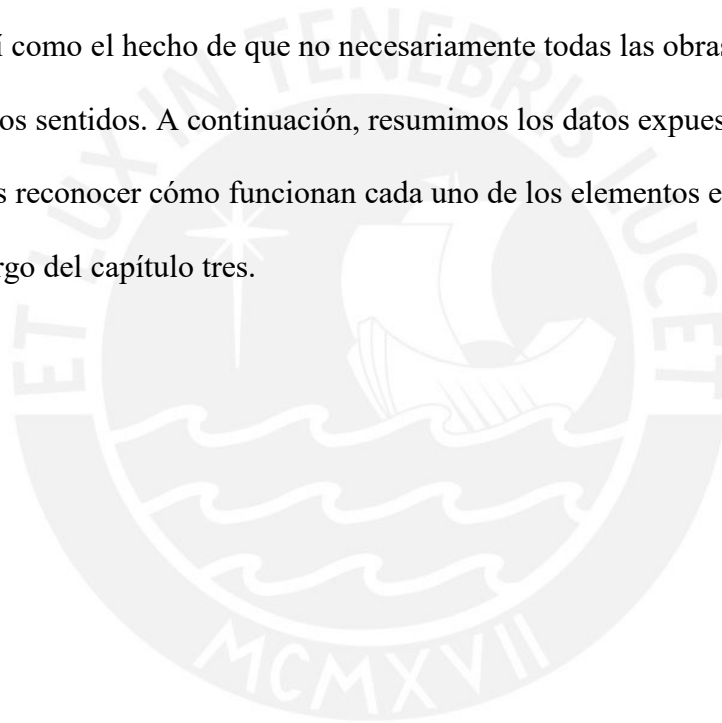


Tabla 1*Características e indicadores de la participación del público y el espacio en el teatro inmersivo*

	Categorías	
	Participación del público	Espacio
Característica 1	Sensación de agencia	Correspondencia entre espacio y narrativa
Indicadores de la característica 1	Desplazamiento puede influir en la continuidad de la trama	Características similares de diseño y estructura
	Posibilidad de decidir por donde desplazarse en el espacio	Elementos de utilería correspondientes al mundo ficticio
Característica 2	Posibilidad de interacción por proximidad física	Ruptura de división espacial entre actores y público
Indicadores de la característica 2	Interacciones entre actores y espectadores a distancias muy reducidas	Espectadores pueden caminar por el espacio de los actores y viceversa
	Posibilidad de contacto físico entre el público y elementos espaciales	Las escenas pueden ser vistas desde una multiplicidad de ángulos
Característica 3	Inclusión del espectador en la pieza	Rodea físicamente al espectador
Indicadores de la característica 3	Se le asigna un rol (personaje) al público	Espacio construido en 360° para su exploración
	Colaboración con los actores dentro de las escenas	Escenografía y utilería tangible

Nota: Esta tabla presenta los indicadores que nos ayudarán a reconocer cómo la pieza utiliza la participación del público y el espacio para generar la inmersión en el espectador.



Capítulo 3. Aplicación del análisis

3.1. Introducción

En este capítulo, estudiaremos escenas de las dos versiones de la pieza inmersiva *Extinción Zombi* con el fin de reconocer cómo se genera la inmersión en el espectador. Expondremos por qué esta pieza fue escogida para esta investigación y qué desafíos se presentaron en el proceso. Asimismo, describiremos y analizaremos las escenas siguiendo las características e indicadores propuestos en la tabla 1 del capítulo dos. De esta manera, podremos observar cómo el público se sumerge en el mundo de la narrativa a partir de su participación y el uso del espacio de la obra.

3.1.1. Fundamentación metodológica

3.1.1.1. Observación participante. Mi herramienta para el análisis de esta puesta en escena además de la tabla 1 del segundo capítulo es la observación participante. El haber participado como espectadora, actriz, producción y asistente de dirección me permiten conocer desde diferentes puntos de vista cómo esta obra inmersiva construye las escenas, genera la participación, maneja el espacio y estimula los sentidos con el fin de sumergir al espectador en el universo creado.

3.1.2. ¿Por qué esta obra?

Las cuatro razones por las que escogí *Extinción Zombi* para el análisis de mi investigación son las siguientes: 1) la segunda versión de esta obra fue la primera experiencia teatral inmersiva que viví como público, 2) en la tercera versión, fui parte del staff por lo que tengo cercanía con el proceso creativo, metodología y equipo, 3) al ser una pieza diseñada para un gran público con múltiples escenas (misiones), me brinda información suficiente para analizar, comparar y conocer sus diferentes estrategias de

inmersión, 4) al tratarse de un mundo sobre seres que no existen en la vida real, me permite reconocer cómo afrontan el reto de sumergir al público en él.

Ahora, *Extinción Zombi* no se presenta como una obra teatral inmersiva, sino como una competencia inmersiva. A pesar de ello, esta investigación la analizará como si fuera teatro por las razones que explicaré a continuación. En primer lugar, si tenemos en cuenta lo expuesto por Peter Brook de que “la repetición, representación y asistencia resumen los tres elementos necesarios para que el hecho teatral cobre vida” (2015, p. 188), nuestra pieza elegida sí puede ser considerada como un hecho teatral. La razón es porque podemos ver la repetición a través de los ensayos, la representación, cuando se presenta finalmente ante un público; y la asistencia, mediante los espectadores presentes que muestran interés por la historia y buscan cumplir las misiones.

En segundo lugar, *Extinción Zombi*, también, encaja como teatro si seguimos el pensamiento de Jorge Dubatti de verlo como acontecimiento teatral. El autor indica que “se constituye en tres subacontecimientos...: el convivio, la poíesis, la expectación” (2012, p. 33). En nuestra pieza, podemos observar la poíesis en el trabajo creativo de los actores como personajes; el convivio, por la reunión de cuerpos de intérpretes y espectadores en la Quinta Heeren durante la competencia (lugar y tiempo definidos); y la expectación, por la consciencia del público de la naturaleza de la experiencia.

Por otro lado, podemos identificar en esta competencia inmersiva los seis elementos que tiene una obra teatral según Alonso Alegría. Como el autor se basó en la estructura de Aristóteles, dichos elementos son argumento, personaje, pensamiento, dicción (palabra), melodía y espectáculo (Alegría, 1987, como se citó en Bustamante 2019, p. 47).

Finalmente, podemos observar datos en el libreto y las guías de las misiones que son equivalentes a herramientas teatrales como, por ejemplo, las siete preguntas de Stanislavski.

Ambos textos mencionan objetivos, dificultades, ubicación, tiempo, estrategias, etc. Dichas guías fueron entregadas al público no solo para brindarle información sobre el desafío que debía resolver, sino también para involucrarlo y ayudarlo a desarrollar su personaje (postulante) que tiene un rol dentro de las escenas (misiones).

Como la competencia inmersiva *Extinción Zombi* cumple con las definiciones de Brook (2015) y Dubatti (2012), y se pueden encontrar elementos y herramientas teatrales en ella, es que considero pertinente analizarla desde los estudios del teatro inmersivo.

3.1.2.1. Diversas perspectivas. Esta experiencia inmersiva ha tenido tres versiones de las cuales yo pude participar en dos. En la segunda versión, estuve como público y considero que poder vivir una pieza inmersiva por primera vez, sin conocer el formato ni cómo funcionaba, me permitió reconocer mi participación, sensaciones, emociones, y analizar qué podía generarlo desde mis primeras impresiones. Por otro lado, en la tercera versión, participé como asistente de dirección, producción y actriz. Considero que la cercanía a los ensayos, equipo, actuaciones y demás, me permiten comprender desde un punto de vista teórico y práctico cómo la pieza busca generar la inmersión en el espectador.

3.1.2.2. Limitación. Para este análisis, utilizaré determinadas escenas de las dos versiones de *Extinción Zombi*. Ambas siguen la línea general y el formato de que el público tiene que cumplir misiones para sobrevivir y encontrar la cura del virus, lo que cambió fue la trama de cada una de las escenas. Como no tengo ese acceso ni cercanía a una pieza inmersiva de otra productora, me resultaría complicado comparar y analizar esas dos piezas al mismo nivel de detalle. Por ese motivo, aunque me hubiera gustado tener otra obra como objeto de estudio, decidí basar esta investigación en las dos versiones de este proyecto.

3.2. Análisis de la obra (tabla de análisis)

Antes de comenzar el análisis, primero daremos características generales de *Extinción Zombi*. Es similar a un juego de terror vivencial y fue realizada por la productora Historias de Medianoche, liderada por Carol Gova y Jorge Galindo. Ha tenido en total tres versiones: la primera que se realizó en octubre del 2021 en el colegio militar “Leoncio Prado”; la segunda, presentada en junio del 2022 en el Patrimonio Cultural Quinta Heeren; y la tercera, realizada en octubre del 2023 en el mismo lugar que la segunda. En la imagen 1, podemos observar dicho patrimonio durante la segunda versión (ver anexo 1). Las dos últimas que analizaremos estuvieron planificadas para recibir 400 personas a más. Por ello, la productora utilizó 15 casonas del patrimonio incluidos otros 3 espacios (36.000 metros cuadrados). Asimismo, contaron con un equipo de 25 actores y 25 miembros de producción.

Al ser una obra inmersiva sobre zombis, su objetivo era fusionar este mundo apocalíptico ficticio con el mundo real. Por esa razón, para comenzar con el análisis, detallaremos de qué va la historia en el primer mundo mencionado. Aquí, el público desempeña el papel de postulante a la compañía química Darrow, una corporación que realiza experimentos para descubrir cómo regresar a la vida a los muertos. Por ello, el primer encuentro (y escena) entre postulantes y trabajadores de la compañía (espectadores y actores) es para comunicarles a los primeros que pasarán por pruebas de habilidades y conocimientos si desean obtener un puesto de trabajo dentro de la organización. Además, se les revela que un gas llamado “Trioxina 245” parece estar cumpliendo con el objetivo de revivir a los muertos en el cuerpo del experimento Adán.

En la imagen 2, podemos observar a tres personajes de este mundo ficticio: la comandante Mina, el general Blades y el doctor Martins (ver anexo 1). Luego de que los tres den las instrucciones de la competencia, este último es reconocido por descubrir las

propiedades del gas mencionado. Por ello, decide mostrarles a los postulantes los efectos en el experimento Adán, activando una máquina que expulsa el gas hacia él. El conflicto de la historia surge cuando el generador falla y le echa de más provocando que el hombre grite de dolor, lo que lo lleva a tener una actitud violenta e infecte a los doctores y trabajadores de la compañía que estaban a su alrededor. En la imagen 3, podemos ver el resultado del fallo en el cuerpo de Adán (ver anexo 1).

En la imagen 4, se observa a miembros del escuadrón de emergencia que llegan a pedido de la comandante Mina para controlar la situación (ver anexo 1). Si bien el ataque del escuadrón parece funcionar al inicio, Adán demuestra ser mucho más fuerte que antes y, por venganza, se comunica con los zombis y les ordena que infecten a todas las personas del lugar (ver anexo 1, imagen 5). Como todo se sale de control, los personajes huyen y el doctor Martins inicia la competencia. Los postulantes (público) tienen el objetivo de sobrevivir al apocalipsis y superar las misiones (escenas) para prepararse y enfrentar a Adán, ya que, con su ADN, podrían encontrar la cura y acabar con el virus. El equipo que cumple más misiones (es decir, está más preparado) es el que llega al enfrentamiento con el experimento. Su victoria o derrota ante este ser define el final de la historia de la obra.

En el caso del mundo real, los creadores y directores de esta puesta mantuvieron la idea de competencia en el proyecto con el fin de impulsar la participación del público. Las diferentes misiones frente a los zombis pusieron a prueba la inteligencia, destreza, velocidad y trabajo en equipo de los espectadores. Para ganar, ellos debían dividirse y cumplir la mayor cantidad de misiones inspiradas en videojuegos como *The Last of Us* o *Resident Evil*. Todos los desafíos fueron guiados por actores que interpretan personajes dentro del mundo ficticio, y se dieron dentro de las casonas del patrimonio. Al final, los grupos que más misiones hayan cumplido se enfrentan entre ellos para ver quien llega a la gran final, es

decir, a la lucha contra el Experimento Adán. El equipo que logre vencerlo es el que se lleva el premio de mil soles que entrega la productora por ganar la competencia. Podemos observar entonces cómo se conectan las estructuras de ambas realidades.

3.2.1. Análisis del uso de la participación del público

Teniendo en cuenta los mundos que hemos descrito, empezaremos el análisis de las escenas con respecto a la tabla 1. La primera categoría que estudiaremos es la participación del público, y la primera característica que debemos reconocer es la sensación de agencia. Como pudimos observar, la obra tiene un inicio planificado y dos posibles finales que dependen de la audiencia. Sin embargo, podemos considerar que ambos desenlaces son propuestos por el equipo creativo. Por otro lado, el nudo de la trama para el espectador consiste en las casonas y misiones que escoja, es decir, el contenido de esta parte de la historia depende completamente de su desplazamiento a través del patrimonio.

Cada una tiene su propia historia que guarda relación con los personajes del apocalipsis. Por ello, una vez que se da inicio a la preparación para el enfrentamiento con Adán (competencia), el público puede influir en la continuidad de la trama. Durante esa parte, tiene la libertad de escoger qué misión resolver y con ello, qué historia conocer, con qué personajes interactuar, qué zombis enfrentar, etc. Asimismo, como tienen un tiempo limitado, al elegir determinados desafíos también están decidiendo qué escenas no van a formar parte de su narrativa y experiencia. Aquí podemos observar cómo se cumple el primer indicador de la tabla 1.

El segundo indicador de la agencia es la posibilidad de decidir por donde desplazarse en el espacio. Como el público tiene el poder de escoger qué misión resolver, tiene la libertad de explorar por el espacio de la Quinta Heeren hasta elegir a qué casona desea entrar. Una de las misiones donde podremos observar el indicador mencionado se

llama “Infección en la oscuridad”, realizada en la tercera versión. El desafío consistía en encontrar la clave para sobrevivir al apocalipsis que estaba oculta en la casona de un científico fallecido. Su obstáculo era que uno de los zombis más fuertes se encontraba allí.

La audiencia tenía dos estrategias a su favor: utilizar la oscuridad para ocultarse o encerrar al zombi en una de las habitaciones. Por lo tanto, si un equipo intentaba y lograba atraparlo, tenía el poder de decidir por donde desplazarse y buscar la clave sin correr peligro. La otra posibilidad es que no lo logre y su libre desplazamiento se vea interrumpido por el zombi y el miedo de ser infectado. En ese sentido, como en el desafío se pueden dar ambos casos, podemos decir que el segundo indicador se cumple en gran medida. Además, vemos que el resultado depende completamente de la estrategia del público.

A partir del análisis de la agencia, podemos reconocer determinadas sensaciones que se generan en el espectador. En el primer caso descrito, el poder decidir qué misión resolver puede producir en él los siguientes efectos: 1) una sensación de responsabilidad con su equipo por la posibilidad de escoger un desafío muy difícil, 2) un empoderamiento por decidir a quién enfrentarse, o 3) un miedo por el riesgo de hacer perder a sus compañeros o perderlos a ellos durante la misión. En el caso del segundo caso expuesto, la posibilidad de encerrar al zombi para moverse libremente, también, puede producirle un empoderamiento porque facilita el desafío (impacto positivo). Además, considerando de que es un trabajo en equipo, se va construyendo en él y sus compañeros una sensación de comunidad.

La segunda característica que analizaremos es la posibilidad de interacción por proximidad física. Para ello, utilizaremos la misión “Campamento Base” de la tercera versión. Este desafío comienza con un encuentro entre el público y una agente militar que busca crear una vacuna retardante a partir de dos fórmulas científicas. Después de que ella les explica lo que tienen que hacer y les dé tiempo para crear una estrategia, le entrega a

cada equipo un tubo de ensayo y los lleva a otro lugar en la oscuridad donde se encuentran los elementos de la fórmula (ver anexo 1, imagen 6). En la imagen 7, se puede observar al zombi que está oculto allí y que dificulta su búsqueda (ver anexo 1). Una vez que los dos equipos regresan al punto de inicio, la agente les revela que el último elemento está en esa habitación. Por lo tanto, el equipo que lo encuentre primero sería el ganador de la misión.

La misión descrita era la segunda más complicada de todas, por ende, la audiencia debía tener muy claro cómo participar. Sin embargo, a pesar de la explicación, el público a menudo no lograba comprender del todo cómo resolver su tarea. Por ello, la actriz daba un tiempo de preguntas antes de llevarlos a la zona de los elementos. Si bien su personaje era una agente militar que transmitía autoridad, ella desde un principio marcó una proximidad física con los espectadores al entregarles las fórmulas. Eso generó que ellos se acercaran con mayor confianza para preguntarle por los datos que no entendían. Asimismo, si el equipo tenía dificultades al encontrar los elementos por la falta de visión o el zombi, ella se acercaba a ayudarlos.

El primer indicador de la segunda característica es que las interacciones entre actores y la audiencia se den a distancias muy reducidas, aquí podemos ver cómo se cumple por el acercamiento entre la agente y los postulantes. Por otro lado, nuestro segundo indicador es la posibilidad de contacto físico entre el público y elementos espaciales. También, podemos verlo aquí, ya que los espectadores tocaban las fórmulas, manipulaban los elementos, abrían y cerraban frascos y puertas, etc. Por tanto, podemos afirmar que se cumple el segundo indicador y que podemos reconocer dicha característica en la pieza inmersiva.

En este caso, la cercanía física, interacciones y contacto físico entre los espectadores con la actriz y el espacio, son el primer paso para que se construya una relación entre ellos.

Los personajes y objetos (que pertenecen al apocalipsis) funcionan como medio para que el público pueda familiarizarse con este mundo ficticio y, posteriormente, se sienta parte de él.

La tercera característica de la participación que propusimos es la inclusión del espectador en la pieza, y el primer indicador que debemos reconocer es la asignación de rol (personaje) al público. Desde el inicio de la obra, se le asigna al público el rol de postulante a la compañía química Darrow, cuya acción será pasar pruebas para conseguir un lugar de trabajo allí. Sin embargo, esta acción cambia después de lo ocurrido con Adán, ahora esas pruebas son su preparación para enfrentarse a este ser y así detener la infección. Retomando las dos realidades que detallamos al inicio (pieza inmersiva y mundo real), para estudiar el rol del espectador, analizaremos las acciones que están conectadas con el mundo ficticio. Eso va más allá de cumplir la misión, como, en esa realidad, la infección y muerte sí son posibles, nos referimos a las acciones que hace el público como personaje para sobrevivir.

Para ello, analizaremos la misión “La Parca viene por ti” de la tercera versión, donde los equipos se enfrentan a un zombi y a un militar desalmado. Por exigencia del segundo, el equipo tiene que escoger a su miembro más fuerte sin saber que será encadenado a una silla como carnada del muerto viviente. Si bien el zombi está atado desde la cintura con una soga que sostiene el militar, mientras más pasa el tiempo, este lo va soltando poco a poco para que el muerto viviente infecte al miembro del equipo. Para superar el desafío, los demás tienen que descifrar el código del candado y liberar a su amigo. De lo contrario, no solo perderán la misión, sino que también tendrán que irse y abandonar a su compañero.

Estas son acciones que el público puede realizar en ambas realidades; sin embargo, ser un personaje de la historia de la pieza inmersiva implica reaccionar y comportarse como si la situación fuera real. Es decir, realiza acciones como llamar la atención del zombi y arriesgarse, porque sabe que su compañero corre peligro de muerte; utiliza el espacio para

escondarse o protegerse de él; construye una barricada entre su compañero y el zombi para que no lo infecte; intenta quitarle la soga al militar para alejar a este ser, etc. Las acciones mencionadas han sido vistas durante la pieza. Por ello, podemos afirmar que se cumple el indicador de la asignación de rol.

Finalmente, tenemos el indicador de colaboración con los actores dentro de las escenas. A diferencia del ejemplo anterior, que era un enfrentamiento entre audiencia y personajes, aquí se trata más bien de un trabajo en conjunto. Analizaremos la misión “Eliminando a la futura generación” de la tercera versión para reconocer dicho indicador. En este desafío, el público se encontraba con un militar que intentaba mantener encerrado a un zombi para que no infecte a otros sobrevivientes. Él les explica que este muerto en vida era uno de los más fuertes y que se ha reproducido dejando huevos en el interior de la casona. Por ello, tiene que ingresar a destruirlos evitando que el zombi lo contamine.

La misión de la audiencia es ayudarlo a encontrar los huevos con ayuda de una linterna con luz ultravioleta por la oscuridad. El problema es que esa única luz atrae al zombi, por lo que tienen que usarlo con precaución. Antes de entrar, el militar les pide algo extra además de ayudarlo con el desafío: encontrar una vacuna retardante del virus porque su hijo ha sido infectado. Una vez que ingresan, buscan los objetos y salen, el militar destruye los huevos y abre la caja donde en realidad hay dos vacunas. Por haberlo ayudado, le dice al equipo que se quede con una de ellas por si algún miembro la necesita. Asimismo, les pide que entreguen la otra a su hijo, ya que él no puede permitir que el zombi escape.

Si bien podemos observar que en la pieza se puede cumplir el último indicador, también abre la posibilidad de que el público no encuentre los huevos ni las vacunas. Por esa razón, consideraremos que se cumple en gran medida y que el resultado depende del espectador. Gracias a la asignación de roles, podemos decir que el público conocía su

personaje dentro de la pieza y las misiones lo llevaron a desarrollarlo más allá. Los desafíos despertaron su instinto de supervivencia y lo llevaron a cumplir su rol como si estuviera dentro del mundo apocalíptico y, en realidad, tuviera que sobrevivir.

Por otro lado, sobre la misión “Eliminando a la futura generación”, consideramos que la colaboración solicitada por el militar más el problema por su hijo infectado pueden ayudar a construir una intimidad entre él y el espectador. Gracias a esa cercanía emocional, el público podría empatizar con el personaje y su situación y, así, seguir vinculándose con el mundo apocalíptico en el que se encuentra. A continuación, la tabla 2 resumirá la información que hemos analizado:

Tabla 2

Diagnóstico de la participación del público en la competencia inmersiva *Extinción Zombi* según la tabla 1.

Característica 1: Sensación de agencia		
Indicadores	Desplazamiento puede influir en la continuidad de la trama	Se cumple
	Posibilidad de decidir por donde desplazarse en el espacio	Se cumple en gran medida
Característica 2: Posibilidad de interacción por proximidad física		
Indicadores	Interacciones entre actores y espectadores a distancias muy reducidas	Se cumple
	Posibilidad de contacto físico entre el público y elementos espaciales	Se cumple
Característica 3: Inclusión del espectador en la pieza		
Indicadores	Se le asigna un rol (personaje) al público	Se cumple
	Colaboración con los actores dentro de las escenas	Se cumple en gran medida

Nota: La tabla 2 indica en qué medida la participación que impulsó *Extinción Zombi* cumple con las características e indicadores propuestos.

3.2.2. *Análisis del uso del espacio*

La segunda categoría que analizaremos es el espacio, y el primer aspecto que debemos reconocer es la correspondencia entre el espacio y la narrativa. Nuestro primer indicador para afirmar si se da dicha correspondencia es si el diseño y estructura del espacio es similar al del mundo ficticio. Por ello, analizaremos la Quinta Heeren y la escena “¡No la dejes escapar!” de la segunda versión.

El patrimonio cultural donde se realizó la puesta fue construido en el año 1880. Por ello, como podemos observar en la imagen 8 (ver anexo 1), las casonas que están allí no se encuentran en el mejor estado. Si bien varias han recibido mantenimiento, las demás están con la pintura desgastada, techos destruidos, escaleras dañadas, pisos agrietados, puertas tapiadas, ventanas polvorientas, etc. Incluso, en los pisos se pueden encontrar hojas secas, trozos de vidrio y madera, polvo, animales muertos, y demás. Por otro lado, la estructura de las casonas suele ser de dos pisos a más con múltiples habitaciones, pasillos, y hasta entradas ocultas. Considerando que los eventos de *Extinción Zombi* se desarrollan en una ciudad abandonada, podemos concluir que se cumple el primer indicador.

Analizaremos la misión “Cuidado con Irina” de la segunda versión para afirmar si se cumplen los dos indicadores. Como mencionamos antes, el segundo señala que los elementos de utilería deben ser correspondientes al mundo ficticio. Para dicho desafío en particular, la productora usó un espacio que contaba con múltiples habitaciones y pasillos porque daba la sensación de estar en un laberinto. La misión comenzaba con un encuentro entre el público y un cura que les pide ayuda para encerrar a su hermana Irina. La razón es porque tiene comportamientos psicóticos y al estar infectada podría salir y lastimar a los demás. Una vez que ingresan, se encuentran con Irina (ver anexo 1, imagen 9) y ella los invita a jugar a las escondidas, mientras los espectadores juegan, tienen que cumplir la tarea

de construir una estrella de David en una de las habitaciones y encerrar al espectro antes de que los capture.

Al ser este un demonio en el cuerpo de una niña, con previo permiso de la administración del lugar, se pintaron figuras siniestras y frases sobre la muerte en las paredes de la casona que podemos observar a detalle en la imagen 10 (ver anexo 1). Asimismo, se construyó la habitación de una niña totalmente desordenada con objetos rotos para mostrar al público su locura generada por el encierro. Allí, se podían encontrar peluches, muñecas, libros de dibujos rotos, muebles en el piso, y otros objetos más que reflejaban su personalidad. Como el público tenía que explorar el espacio para buscar las piezas y armar la estrella de David (ver anexo 1, imagen 11), fue necesario que la escenografía y utilería sean reales.

Podemos observar que se cumple el segundo indicador, ya que lo que podemos encontrar en esa habitación en el mundo real, lo encontramos en la casona. Además, podemos decir que ambos casos descritos son el primer paso para generar la inmersión a nivel espacial. Ello porque la pieza introduce y transporta físicamente al espectador al lugar donde ocurren los hechos, generándoles la sensación de que están habitando el mundo ficticio y no un espacio diseñado para la representación.

El segundo aspecto que propusimos es la ruptura de la división espacial entre actores y público, que se refiere a que ambos grupos comparten el espacio de representación. Para analizarlo, utilizaremos la misión “La ruleta de la muerte”. El desafío inicia con el encuentro de la audiencia con la científica Tiffany en el cementerio de la ciudad. Como ella fue mordida por el experimento Adán y ahora está en medio de su transformación, le pide al público que la ayude a encontrar una vacuna que podría retardar el efecto del virus. El problema es que está enterrada con su científico creador en una de las tumbas y que un

zombi los acecha. Por eso, tienen que trabajar en equipo antes de que Tiffany se transforme, de lo contrario, ella podría infectarlos.

Como se trata de una misión de búsqueda donde la infectada también se mueve para ayudarlos, los espectadores pueden desplazarse por el espacio en el que estuvo Tiffany y viceversa. Lo mismo ocurre con el zombi que constantemente los persigue y ellos evaden. Por lo tanto, podemos observar cómo se cumple el primer indicador. Asimismo, al no haber barreras en el cementerio que separen a la actriz de la audiencia, ellos pueden ver la primera escena donde les pide ayuda y la última donde se inyecta la vacuna (o se transforma) desde una multiplicidad de ángulos. De esta forma, vemos que se cumple el segundo indicador. Podemos considerar que el que personajes y espectadores compartan el mismo espacio y se desplacen libremente a través de él es el segundo paso para generar la inmersión a nivel espacial. La razón es porque ambos aspectos llevan a que “la realidad” del mundo ficticio y nuestra realidad comiencen a fusionarse.

Para finalizar, la tercera característica del espacio que propusimos es que rodea físicamente al espectador. Para analizar sus respectivos indicadores, utilizaremos la misión “¿Quién mató al comandante?” de la tercera versión. En este desafío, después de haber escogido uno de cuatro folders, el público tiene que seguir las pistas brindadas en la escena del crimen para encontrar el objeto con el que el asesino mató al comandante Fernández. Su obstáculo es que la víctima se ha transformado en un zombi y se encuentra en esa habitación, por lo tanto, corren el riesgo de ser infectados.

El crimen se dio hace varios meses en una cocina y, como se trata de una pieza inmersiva, se utilizó un espacio construido a 360° para su exploración, cumpliéndose así nuestro primer indicador. Por otro lado, al ser una misión de búsqueda, se colocaron objetos tangibles acorde a la historia como alimentos en descomposición, trastes sucios, muebles

desordenados y polvorientos, etc., para que, cuando el público explore, los encuentre y pueda tocarlos. Incluso, el arma asesina, que es una sierra circular, está manchada de sangre (falsa) de la víctima. Vemos así cómo se cumple el indicador de que la escenografía y utilería sean tangibles.

El que el espectador se encuentre y explore un espacio a 360° como su realidad le podría generar la sensación estar habitando y ser parte de este universo. Aunque el lugar consista en una escenografía y utilería construidas para la representación, el público podría sentir que lo que está viviendo en este apocalipsis es “real” gracias a la inmersión. Por otra parte, el poder tocar elementos los de esta misión, le brinda información de lo que ocurrió para que pueda situarse y familiarizarse con la escena del crimen. A continuación, la tabla 3 resumirá la información que hemos expuesto.

Tabla 3

Diagnóstico del uso del espacio en la competencia inmersiva *Extinción Zombi* según la tabla 1

Característica 1: Correspondencia entre espacio y narrativa		
Indicadores	Características similares de diseño y estructura	Se cumple
	Elementos de utilería correspondientes al mundo ficticio	Se cumple
Característica 2: Ruptura de división espacial entre actores y público		
Indicadores	Espectadores pueden caminar por el espacio de los actores y viceversa	Se cumple
	Las escenas pueden ser vistas desde una multiplicidad de ángulos	Se cumple
Característica 3: Rodea físicamente al espectador		
Indicadores	Espacio construido en 360° para su exploración	Se cumple
	Escenografía y utilería tangible	Se cumple

Nota: La tabla 3 indica en qué medida el espacio que utilizó *Extinción Zombi* cumple con las características e

indicadores propuestos.

Para concluir, luego de haber analizado las escenas escogidas de *Extinción Zombi* y ver que ha cumplido con los indicadores propuestos, podemos afirmar que sí está generando una inmersión en el espectador a partir de su participación y el uso del espacio. Si hablamos del primer elemento, se da una sensación de agencia porque el público puede influir en la narrativa en base a qué casona y misión escoge, y, además, porque puede decidir a dónde ir. Asimismo, podemos ver la posibilidad de interacción por proximidad física ya que el espectador podía estar cerca de los actores y era libre de tocar el espacio. Además, fue incluido en la pieza porque desde el principio se dijo cuál era su rol y podía colaborar con los actores en las escenas.

Estas características, también, generaron determinadas sensaciones que ayudaron a sumergir al público en la pieza. Entre ellas tenemos: la sensación de empoderamiento, comunidad, responsabilidad por sus acciones, intimidad, empatía, etc. Podemos afirmar que todas aportaron para que el espectador se conecte con los personajes, la historia, el entorno y sus compañeros con el fin de que se sienta parte de este mundo.

Acerca del espacio, había una correspondencia entre el mundo ficticio de la obra (desarrollada en una ciudad abandonada) y la estructura y diseño del Patrimonio Cultural Quinta Heeren. Asimismo, vemos una ruptura de la división espacial entre actores y espectadores porque podían estar en el espacio del otro y las escenas podían ser vistas desde múltiples ángulos. Finalmente, como se trata de una obra inmersiva, los espacios utilizados rodeaban al espectador y presentaban escenografías tangibles que podían ayudar a generar la inmersión. Al igual que la participación, las características del espacio también generaron sensaciones para que se sienta parte de la pieza. Entre ellas, tenemos la sensación de estar habitando una ciudad abandonada, de estar dentro de un apocalipsis zombi en el

que tiene que sobrevivir, de que se encuentra fuera de su realidad por la fusión de mundos, etc.

Para Trueman, una pieza inmersiva busca ser “experimentada desde adentro, antes que como un observador externo” (Trueman, 2011, como se citó en Mora, 2022, p. 9). Por ello, utiliza la inmersión para cumplir su objetivo. En *Extinción Zombi*, observamos cómo la pieza utilizó sus elementos y generó las sensaciones mencionadas con el fin de que el público se sienta un superviviente que es parte de este apocalipsis. Con esa información, podemos afirmar que se trata de una pieza inmersiva.

Podemos afirmar que, en este caso, las tablas 1, 2 y 3 fueron útiles para analizar los elementos. Consideramos que sería provechoso poder aplicarla en otras obras de formato inmersivo, ya que los resultados nos permitirían proponer más características e indicadores, y definir aún más esta forma teatral.

Conclusiones

A partir de los estudios del teatro inmersivo, nuestra definición, las características de sus elementos y el análisis de la pieza inmersiva *Extinción Zombi*, hemos podido llegar a las siguientes conclusiones. En primer lugar, se trata de una forma teatral cuyos antecedentes involucraron al espectador en la pieza mediante su participación, usaron espacios fuera del teatro (edificación) y buscaron generar respuestas emocionales. Autores como Hickling (2021), Gorelicks (2011), González (2008), Wicks (2017), Pavis (2016) y otros fueron los que nos ayudaron a reconocer su relación con otras prácticas teatrales y comprender por qué tiene esas características.

Luego, concluimos que es difícil definirla por los problemas que existen sobre su concepto. Entre ellas, identificamos los múltiples tipos y usos de la palabra “inmersión”, la ambigüedad del concepto “teatro inmersivo” por ser relativamente nuevo, y los debates. Sobre el último, conocer los puntos de vista de Machon (2013) y Wicks (2017) sobre si esta forma teatral es diferente al “tradicional” o no fueron de utilidad para alejarnos de esa calificación. Frente al debate de si ofrece una participación “activa”, las ideas de Gabelman y Di Benedetto nos ayudaron a negar esa posibilidad. Finalmente, sobre si rompía completamente la barrera entre actores y público, la explicación de Harvie nos hizo ver que esa ruptura no era total.

También comparamos esta forma teatral con otras prácticas afines como el teatro interactivo, colaborativo y participativo, y pudimos encontrar diferencias en sus objetivos y el uso de la participación del público. No obstante, luego de analizar las diferencias entre el teatro inmersivo y participativo propuestas por Oñoro y Sánchez (2016), reconocimos que establecer separaciones extremas entre ellos puede resultar problemático porque en una pieza pueden coexistir y mezclarse. Gracias a la información expuesta, construimos una

definición de esta forma teatral que tiene como base la participación del público, el espacio y los sentidos. Además, nos da una idea de cómo trabajan juntos en función de la inmersión.

Los conceptos de Polo (2020), McAuley (2003), Hogarth, Bramley y Howson-Griffiths (2018), Machon (2013) y Pavis (1998) nos permitieron entender en qué consiste cada uno, comprender cómo funcionan en el teatro y como serían en una pieza inmersiva. Con ello, en el capítulo dos, pudimos analizar sus características y describir la primera de la participación: la agencia. Estudiamos cómo funciona en la narrativa y el espacio, y nos apoyamos en lo dicho por Gezgin e İmamoğlu para reconocer sus efectos de intimidad y sensación de comunidad. Por otra parte, el encuentro íntimo de la autora Gabelmann con el personaje de Gatsby y su explicación sobre su participación en la pieza fueron de gran utilidad para detectar otras dos características: la posibilidad de interacción por proximidad física y la inclusión del espectador en la pieza.

Sobre el espacio, gracias a la comparación entre el entorno físico (escenografía y utilería) y el mundo ficticio, reconocimos que una de sus características principales es la correspondencia entre el espacio y la narrativa. Asimismo, concluimos que su importancia radica en que la exploración del espectador en un lugar similar al mundo ficticio es el primer paso para fusionar ambas realidades y generar su inmersión. Por otro lado, la segunda característica que describimos fue la ruptura de la división espacial entre los actores y la audiencia. El caso mencionado de Gabelmann nos ayudó a analizar el efecto de que ambos grupos compartan espacio y probar que, gracias a sus interacciones y libre desplazamiento en el mismo lugar, el espectador tiene la sensación de ser parte del universo de la pieza.

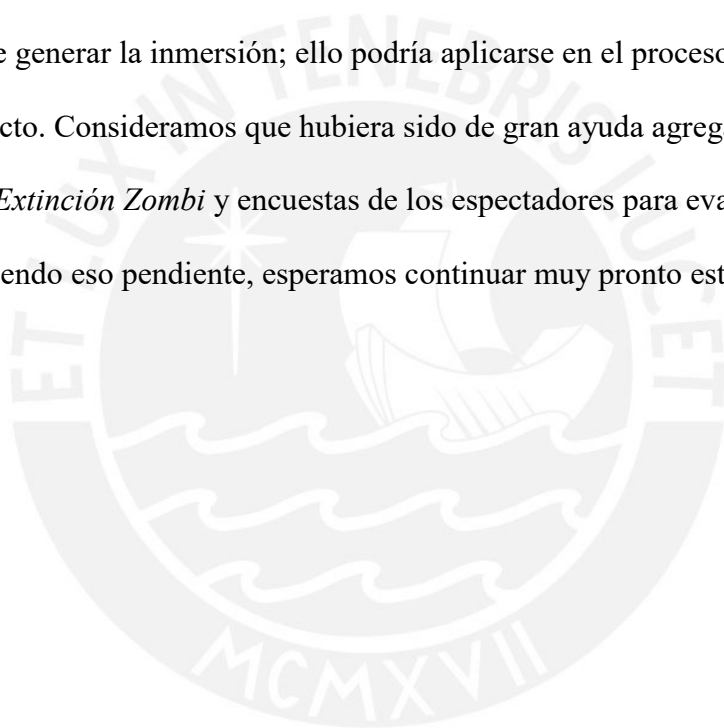
Finalmente, lo dicho por Warren de que el espacio debe ser explorable y diseñado desde todos los ángulos nos ayudó a detectar su tercera característica: rodea físicamente al espectador. Como la pieza le permite al público explorar un espacio que está diseñado en 360°, concluimos que le da la sensación de que está habitando el universo ficticio y no solo viéndolo como ocurre cuando está sentado dentro de un teatro. Con este análisis, pudimos observar lo vinculados que están ambos elementos y cómo funcionan para producir la inmersión.

Con la tabla 1, de las características y los indicadores propuestos, realizamos el análisis de la pieza inmersiva *Extinción Zombi*. Esta herramienta fue de gran utilidad, ya que nos permitió conocer a detalle cómo fue la participación del público en relación a la historia, escenografía, utilería, y actores. Gracias a los indicadores, podemos concluir que la obra utilizó la participación del espectador para generar su inmersión a través de tres aspectos: 1) dándole la oportunidad de influir en la trama y explorar libremente (selección de misiones y casonas), 2) brindándole la posibilidad de acercarse, tocar e interactuar con los personajes y el espacio del mundo ficticio, y 3) dándole un rol (postulante) dentro de la narrativa, tratarlo como tal y llevarlo a colaborar con los demás personajes en las misiones.

Asimismo, nos permitió analizar cómo la productora usó el espacio con el fin de transportar a la audiencia al mundo de la narrativa. Los indicadores propuestos nos permitieron concluir que el espacio genera su inmersión mediante los siguientes aspectos: 1) el uso de casonas de la Quinta Heeren para ser la ciudad abandonada de la historia con objetos que se puedan encontrar en este mundo, 2) la libertad del público de caminar por el espacio de los actores y verlos desde múltiples ángulos, y 3) el uso de un lugar construido en 360° con una utilería tangible para que pueda ser tocado por el espectador. Las características de ambos elementos generaron múltiples sensaciones para que el público se

sumerja y se sienta parte de la pieza. Podemos afirmar, entonces, que sí se estaría generando su inmersión a partir de su trabajo en conjunto.

En esta investigación, nos hemos tenido que centrar en una sola pieza. Por ello, sería interesante cotejar su efectividad con otras obras. Su uso podría ampliar las categorías e incluir a los sentidos, la narrativa, los actores, etc., que consideramos, también, aportan en la inmersión. Nos parece que este estudio puede ser de interés para los estudiantes de nuestra facultad por analizar una forma teatral que continúa definiéndose y dar información de cómo se puede generar la inmersión; ello podría aplicarse en el proceso de creación para conseguir ese efecto. Consideramos que hubiera sido de gran ayuda agregar entrevistas a los creadores de *Extinción Zombi* y encuestas de los espectadores para evaluar su experiencia. Teniendo eso pendiente, esperamos continuar muy pronto esta investigación.



Referencias bibliográficas

- Bang, C. (2013). El arte participativo en el espacio público y la creación colectiva para la transformación social Experiencias actuales que potencian la creatividad comunitaria en la ciudad de Buenos Aires. *Revista Creatividad y Sociedad*, 20, 1-25. <http://creatividadysociedad.com/creatividad-y-arte>
- Biggin, R. (2017). *Immersive Theatre and Audience Experience*. En Springer eBooks. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-62039-8>
- Bouko, C. (2014). Dramaturgy and the immersive theatre experience. En M.Romanska (Ed.), *The Routledge Companion to Dramaturgy* (pp.459-465). Routledge
- Brook, P. (2015). *El espacio vacío*. Editorial Península.
- Bustamante, A. (2019). *El arte de luchar: elementos de teatralidad en la composición y escenificación del evento de lucha libre peruana "Conquista 2018"*. (Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/15005>
- Dubatti, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales*. Editorial Atuel.
- Cecchia, L. (2015). Teatro colaborativo. Encuentros de Dramaturgia. [TEATRO_COLABORATIVO-libre.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](https://www.academia.edu/download/33982991/TEATRO_COLABORATIVO-libre.pdf)
https://www.academia.edu/download/33982991/TEATRO_COLABORATIVO.pdf
- Gabelmann, H. (2019). *Together Here: Immersive Theater, Audience, and Space*. [Undergraduate Thesis, Trinity University]. Human Communication and Theatre Theses. https://digitalcommons.trinity.edu/hct_honors/3
- García, B. (2014). *El teatro participativo como herramienta pedagógica de sensibilización con las personas con discapacidad intelectual*. [Tesis de Maestría, Universidad de Valencia]. Repositorio Institucional RODERIC.

- Gezgin, O. & İmamoğlu, C. (2023). Audience behavior in immersive theatre: an environmentbehavior studies analysis of Punchdrunk's Sleep No More. *Taylor & Francis Online: Peer-reviewed Journals*.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14682761.2023.2185928>
- González, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Revista Signa*, 17 (2008), 29-56. Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos - Dialnet (unirioja.es)
- Hickling, L. (2021). *Building an Immersive World* [Masters Thesis, University of Huddersfield]. University of Huddersfield Repository. Huddersfield Repository - University of Huddersfield
- Hogarth, S., Bramley, E., & Howson-Griffiths, T. (2018). Immersive Worlds: an exploration of how performers facilitate the Three Worlds in Immersive Performance. *Theatre, Dance and Performance Training*, 9 (2), 189-202.
- Laine, K. (2016) Archives. *Etudes: an online theatre & performance studies journal for emerging scholars*. Etudes - Home (etudesonline.com)
- Lyons, S. (2021). "They don't always know what they're going to do, but they know how to do it: Managing Immersive Theatre". [Master's Thesis, Drexel University]. Drexel University Libraries. "They don't always know what they're going to do, but they know how to do it": Managing Immersive Theatre - Drexel University
- Machon, J. (2013). *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*. Macmillan Education UK.
- Machon, J. (2016). Watching, Attending, Sense-making: Spectatorship in Immersiv. Theatres. En A Pankratz, *Journal of Contemporary Drama in English* (34-48)
- McAuley, G. (2003). Espacio y «performance». *Acta Poética*, 24(1), 71-91.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2725579>

- Mora, C. (2022). *La inmersión del espectador en audioguías en audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*. (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio PUCP.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/24270>
- Oñoro, C. & Sánchez, J. (2016). Respuestas del teatro independiente ante la crisis. El ejemplo de la casa de la portera (Madrid, 2012-2015). *Cuadernos AISPI*, 7, 63-78.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6249541>
- Pavis, P. (1998). *Diccionario de teatro*. Paidós.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*.
- Paoletta, A. (2019). *El actor en la realidad virtual Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación*. (Tesis de doctorado, Universidad Nacional de Córdoba). Repositorio Digital UNC.
<https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/12820/Tesis%20Paoletta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Polo, I. (2020). *La Participación del Espectador en un Acontecimiento Relacional*. (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio PUCP.
<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/16649>
- Pascual, P. (2021). La arquitectura del medio en el teatro inmersivo Reflexión a raíz de las ideas de Juhani Pallasmaa y el trabajo de Gabriella Salvaterra. *Pygmalion: Revista de teatro general y comparado*. 13, 49-62.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/autor?codigo=5596719>
- Warren, J. (2017). *Creating Worlds: How to Make Immersive Theatre*. Nick Hern Books. <https://www.nickhernbooks.co.uk/creating-worlds>
- Werry, M. & Schmidt, B. (2019). *Immersion and the Spectator*.

<https://doi.org/10.1353/tj.2014.0085>

White, G. (2013). *Audience Participation in Theatre*. Google Books.

<https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=5UuYAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=gareth+white+2013&ots=v4E82snxCL&sig=Bp31pw8MXeVVakBqYex3MBAe66U#v=onepage&q=gareth%20white%202013&f=false>

Wicks, K. (2017). *Immersive Concert Design: How immersive and haptic experiences affect a dance audience's ability to co-author meaning*. (Master's Thesis, University of California, Irvine). Machine Learning Repository. Immersive Concert Design: How immersive and haptic experiences affect a dance audience's ability to co-author meaning (escholarship.org)



Anexos

Anexos 1. Imágenes



Imagen 1. Quinta Heeren



Imagen 2. El Doctor Martins, la Comandante Mina y el General Blades.



Imagen 3. Experimento Adán.



Imagen 4. Miembros del Escuadrón de Emergencia.



Imagen 5. Zombis que empezaron la infección.



Imagen 6. Algunos elementos de las fórmulas.



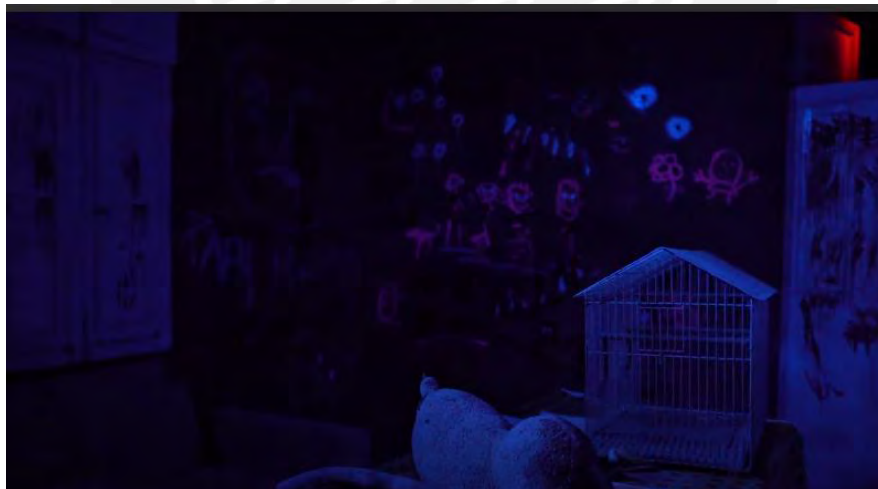
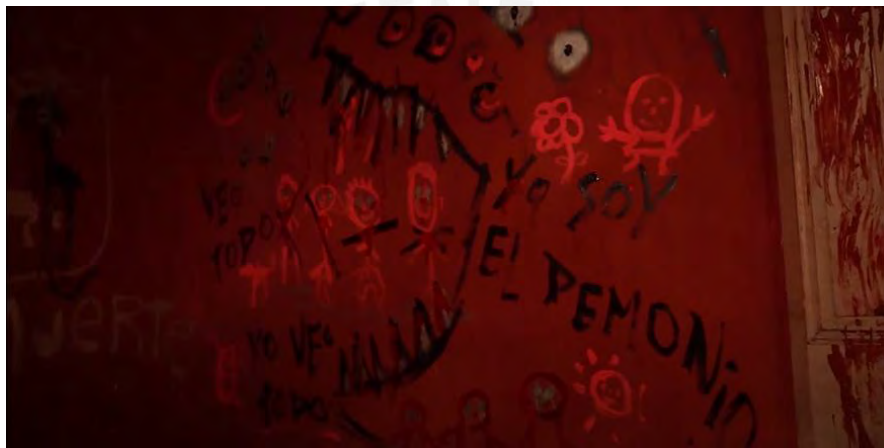
Imagen 7. Zombi de la misión “Campamento Base”.



Imagen 8. Pasillo y ventana de una casona de la Quinta Heeren.



Imágenes 9. Personaje Irina.



Imágenes 10. Paredes con figuras siniestras en relación al personaje de Irina.



Imagen 11. Estrella de David de la misión “¡Cuidado con Irina!”.

