

Del espectador al cuerpo implicado: tecnología, rito y reapropiación sensorial en las artes escénicas contemporáneas

Giovanni Vidori García

— Pontificia Universidad Católica del Perú

Giovanni Vidori.



Del espectador al cuerpo implicado: tecnología, rito y reapropiación sensorial en las artes escénicas contemporáneas

Resumen

Este ensayo propone una relectura crítica de la figura del espectador en la tradición escénica occidental, articulando una genealogía de su configuración como sujeto pasivo, ocularcentrado y distante. Frente a este modelo, se contraponen las formas rituales mesoamericanas y andinas, donde la escena no se contempla, sino que se encarna colectivamente. La hipótesis central sugiere que la tecnología escénica contemporánea, lejos de consolidar el régimen visual moderno, puede operar como medio de reapropiación corporal y activación sensorial, acercándose por otras vías a saberes escénicos ancestrales. Para ello, se analiza la transformación del espectador a través de tres ejes: inmersión, participación e implicación corporal. El trabajo se sostiene en el estudio detallado de tres experiencias paradigmáticas: *Fuerza Bruta*, *Sleep No More* y *Cosmos Within Us*. En cada caso, se explora cómo la tecnología escénica permite desplazar al espectador desde la contemplación hacia la copresencia, reconfigurando así la escena como espacio de transformación. La tecnología no aparece como mera intensificación del espectáculo, sino como plataforma ontológica para reinscribir al cuerpo —y con él, la memoria, el deseo y el saber— en el centro del acontecimiento escénico.

Palabras clave: Tecnología escénica, Espectador, Cuerpo, Ritual, Artes performativas

From Spectator to Embodied Presence: Technology, Ritual, and Sensory Reappropriation in Contemporary Performance Arts

Abstract

This essay offers a critical reappraisal of the spectator figure in Western theatrical tradition, tracing its historical construction as a passive, ocularcentric, and distanced subject. In contrast, it draws on Mesoamerican and Andean ritual forms in which *performance* is not observed but collectively embodied. The central hypothesis suggests that contemporary *performance* technologies — rather than reinforcing visual regimes— may serve as tools for corporeal reappropriation and sensory activation, thus reconnecting with ancestral modes of embodied knowledge. The study focuses on three key axes of transformation: immersion, participation, and physical implication. Through an in-depth analysis of *Fuerza Bruta*, *Sleep No More*, and *Cosmos Within Us*, it explores how technology displaces the spectator from observation to presence, reshaping the stage as a space of transformation. Here, technology does not act merely as a spectacle enhancer, but as an ontological platform that repositions the body —along with memory, desire, and knowledge— at the core of the performative event.

Keywords: Scenic technology, Spectator, Body, Ritual, Performance Arts

Durante siglos, el teatro occidental ha sido una institución ocular. Desde la Grecia clásica hasta las formas posdramáticas contemporáneas, ha organizado la experiencia escénica en torno a un sujeto que mira: el espectador. Este no es una figura neutra, sino el producto histórico de un régimen epistémico que privilegia la distancia, la racionalidad logocéntrica y la contemplación visual como vías de acceso al conocimiento y la emoción. La sala oscura, la disposición frontal del espacio y la convención del silencio son dispositivos que producen un cuerpo expectante, contenido, separado de la acción que presencia.

Frente a este modelo, muchas culturas originarias del continente americano — antes y más allá de la colonización— desarrollaron formas escénicas radicalmente distintas, donde la representación no se contempla, sino que se encarna. No hay espectadores, sino cuerpos implicados en un acontecimiento colectivo que vincula gesto, danza, canto y sacrificio con el ciclo vital de la comunidad. Estas formas no transmiten saber desde la distancia: lo inscriben en la piel.

Este ensayo parte de esa fricción epistemológica para proponer una hipótesis: la tecnología escénica contemporánea, lejos de consolidar el régimen visual moderno, puede funcionar como plataforma de reapropiación corporal, reactivando formas de conocimiento ancestral centradas en la *copresencia* y el cuerpo sensible. A través del análisis de tres experiencias paradigmáticas —*Fuerza Bruta*, *Sleep No More* y *Cosmos Within Us*— se explora cómo la escena tecnológica actual puede desplazar al espectador desde la pasividad hacia una presencia activa y transformadora.

La argumentación se organiza en tres momentos. Primero, se traza el marco teórico que contrapone el espectador como figura ocularcentrada a las formas rituales amerindias. Luego, se examina cómo las artes escénicas contemporáneas, mediadas por la tecnología, desdibujan las fronteras entre observador, signo y cuerpo. Finalmente, se analiza cómo ciertas experiencias escénicas actuales no solo intensifican el espectáculo, sino que convierten al espectador en cuerpo implicado, en médium del acontecimiento.

No se trata, por supuesto, de volver a un origen perdido, sino de activar, en clave contemporánea, formas de conocimiento que el pensamiento moderno relegó en el proceso.

DOS RÉGIMENES DE SABER: DEL OJO QUE CONTEMPLA AL CUERPO QUE ENCARNA

La figura del espectador pasivo no es una consecuencia natural ni fortuita del arte escénico, sino el resultado histórico de un determinado sistema epistémico. En el marco de la tradición escénica occidental, dicho sistema ha configurado al espectador a partir de una lógica que privilegia la visión como sentido dominante y organiza la experiencia estética en torno a la distancia, la frontalidad y la separación entre quien observa y aquello que es observado.

Esta supremacía de la mirada, que diversos autores han llamado “ocularcentrismo” (Jay, 1993, pp. 3-4), —encuentra una de sus articulaciones tempranas en la tradición aristotélica, donde la escena se concibe como una representación

ordenada de acciones destinada a ser percibida y comprendida por un espectador que, sin embargo, permanece inmóvil y separado de aquello que contempla. Así, se consolida una subjetividad expectante y contenida: un sujeto que mira sin intervenir, que comprende sin transformar.

Desde su origen etimológico, el teatro occidental se define por la mirada y para la mirada: *theatron*, en griego, es “el lugar desde donde se ve”. Incluso en sus formas más integradoras —como el teatro de Epidauro—, donde música, danza, arquitectura y naturaleza se entrelazan en una experiencia sensorial envolvente, el espectador permanece en su lugar. La catarsis aristotélica media y procesa las emociones del público a través de una experiencia estética, no desde la implicación directa. El cuerpo del espectador, contenido, silente y sentado deviene soporte pasivo de una experiencia que privilegia la interioridad reflexiva por encima de la *copresencia*. La mimesis desplaza la acción hacia su representación, sustituyendo la intervención por contemplación.

Sin embargo, esta configuración no es exclusiva del espacio escénico. Como ha demostrado Michel Foucault en *Las palabras y las cosas* (1966/2002), el saber moderno se estructura sobre dispositivos de visibilidad —la clínica, el museo, el archivo— que producen formas específicas de percepción y clasificación. El espectador teatral es el análogo estético de ese sujeto moderno: un testigo distante, constituido por y para el acto de ver, cuya relación con el mundo se da a través de la observación regulada, no de la participación. La mirada organiza el mundo, pero también lo separa.

Frente a esta lógica, muchas culturas prehispánicas desarrollaron formas rituales de inscripción del saber en las que la verdad no se contemplaba, sino que se encarnaba. En estas tradiciones, el cuerpo no es espectador: es médium, archivo y ofrenda. La comunidad no se sienta frente a la escena: la habita. No hay una separación estructural entre quien actúa y quien observa porque el acontecimiento escénico está entrelazado con el ciclo agrícola, el calendario astronómico y las relaciones con los ancestros. Como ha trabajado Victor Turner, el rito no se limita a representar un orden simbólico: lo actualiza y lo pone en acto (Turner, 1982). La historia no se narra: se danza. Lo escénico no está subordinado al signo: es una forma de vida. En estos contextos, no existe un equivalente directo al teatro como institución autónoma y las formas performativas no se separan de lo político, lo religioso o lo cotidiano. Son, más bien, prácticas encarnadas de transmisión y regeneración del mundo. La danza, el canto, el sacrificio o el gesto operan como formas de archivo vivo: no documentos destinados a preservar el pasado, sino actos destinados a su actualización. Como señala Diana Taylor en *The Archive and the Repertoire*, este tipo de memoria encarnada —el repertorio— no se almacena en textos, sino en cuerpos. No se transmite por la mirada, sino por la piel (Taylor, 2003).

Un ejemplo particularmente revelador se encuentra en ciertas formas de conmemoración del proceso de conquista en Mesoamérica. Mientras los colonizadores registraban su versión de los hechos mediante cartas, crónicas e informes —la “escritura del poder”, como la llama Walter Mignolo (1982)—, los pueblos originarios escenificaban esas alianzas o resistencias a través de danzas rituales. Cuando el virrey recorría los caminos de la Nueva España, era recibido con

escenificaciones que narraban —no desde la distancia, sino desde la implicación corporal— la complejidad de ese encuentro. El saber histórico no se objetivaba: se reencarnaba. Así, lo que para Occidente es un archivo textual, para los pueblos originarios es un archivo corporal: una práctica performativa de memoria colectiva.

Conviene subrayar que este contraste no debe interpretarse como una dicotomía esencialista entre un “Occidente racional” y unos “*otros corporales*”. Ambas matrices contienen ambigüedades y tensiones internas. Sin embargo, sí operan desde ontologías distintas respecto a la relación entre conocimiento, cuerpo y presencia. Mientras una produce separación, la otra produce *copresencia*; mientras una prioriza la contemplación, la otra convoca la participación. Esta diferencia no es solo estética: es epistemológica y ontológica. La distinción entre archivo y repertorio, entre saber visual y saber encarnado, entre representación y presencia, permite pensar al espectador más allá de su configuración clásica como receptor pasivo. En este desplazamiento se juega no solo una relectura histórica del arte escénico, sino una reapropiación de lo escénico como espacio de regeneración comunitaria.

Como plantea Erika Fischer-Lichte, la escena puede ser concebida como un proceso de emergencia de sentido en la *copresencia* de cuerpos —un acontecimiento autopoético en el que lo sensible produce saber (Fischer-Lichte, 2008). Esta reapropiación encuentra, como se verá en la siguiente sección, un terreno fértil en las artes escénicas contemporáneas mediadas por la tecnología, que permite cuestionar desde dentro las fronteras entre ver y participar, entre signo y cuerpo, entre espectador y mundo.

ARTES ESCÉNICAS CONTEMPORÁNEAS Y REAPROPIACIÓN TECNOLÓGICA DEL CUERPO

El siglo XX no solo transformó los lenguajes artísticos; también alteró profundamente la relación entre espectador, escena y cuerpo. La crisis de la representación, intensificada por las vanguardias históricas, por el surgimiento del teatro posdramático y por el desarrollo de las estéticas performativas, abrió un campo de interrogación que desbordó la dramaturgia tradicional y sus convenciones visuales. En este nuevo paradigma, el espectador dejó de ser un mero destinatario pasivo de signos para devenir —gradualmente, con tensiones y desplazamientos— una presencia implicada, convocada por el acontecimiento escénico.

En este proceso, el teatro posdramático ocupa un lugar decisivo al caracterizarse por el abandono progresivo del texto dramático como eje articulador del espectáculo. En *Teatro posdramático*, Hans-Thies Lehmann muestra cómo el teatro, al desplazar el foco de lo representado a lo vivido, hace que el espectador ya no se centre en seguir una historia, sino en atravesar una experiencia (Lehmann, 2009). En otras palabras, lo escénico deja de ser un espejo del mundo y se convierte en un campo de afectación directa, donde el sentido no se recibe: se construye.

Esta línea crítica también generó diversas discusiones en torno a la figura del espectador en el plano intelectual. Bertolt Brecht, desde una perspectiva racionalista

y política, buscaba romper la identificación emocional del público proponiendo un “efecto de distanciamiento” que activara la reflexión crítica. El espectador debía pensar, no dejarse arrastrar (Brecht, 1964). Antonin Artaud, en cambio, invocaba una participación más visceral: su “teatro de la crueldad” buscaba interpelar al cuerpo directamente, desbordar los códigos de la palabra y convocar una presencia encarnada (1938/1958). Ambos coincidían en rechazar la pasividad tradicional, pero proponían formas distintas de superarla: una mente activa, en el caso de Brecht; un cuerpo afectado, en el de Artaud. El teatro posdramático —y más aún, las artes escénicas contemporáneas— no se alinean exclusivamente con una u otra visión, sino que proponen una articulación dinámica de ambas dimensiones, abriendo el espectro de lo escénico hacia nuevos modos de repensar al espectador.

Es en este marco donde la tecnología escénica adquiere una relevancia inédita. Lejos de ser una herramienta neutral o un simple recurso espectacular, puede convertirse en una plataforma crítica que profundiza y reconfigura la discusión sobre el lugar del espectador. Ya no se trata solo de amplificar efectos visuales o sonoros, sino de intervenir en la forma misma en que se percibe, se siente y se participa. Desde esta perspectiva, la tecnología no traiciona al cuerpo: lo intensifica. No desactiva al espectador: lo reformula. Y esta reformulación se manifiesta a través de tres ejes clave:

1. Lo *immersivo*: el espectador ya no observa desde fuera, separado por la frontalidad y la cuarta pared, sino que es situado dentro del espacio escénico. El entorno se vuelve envolvente, sensorial, afectivo. Ya no contempla un mundo representado: lo habita. Esta inmersión no es solo estética, sino también epistémica, porque cuestiona la separación moderna entre sujeto y objeto, entre quien mira y lo mirado.
2. Lo *interactivo*: tecnologías como la realidad virtual, los sensores de movimiento o las interfaces hápticas no solo transforman la percepción del entorno, sino que permiten al espectador intervenir activamente en la escena. Puede moverse, tomar decisiones e influir en el desarrollo del acontecimiento. Esta participación no debe confundirse con formas de entretenimiento gamificado¹; su potencia reside en que el sentido ya no está dado, sino que se construye en la interacción misma, en el gesto compartido, en la *copresencia*.
3. Lo *corpóreo*: la tecnología, lejos de sustituir o disolver el cuerpo, puede reactivarlo como superficie de inscripción y resonancia. Dispositivos digitales aplicados al teatro permiten experimentar con sensores biométricos, cámaras térmicas, exoesqueletos o sistemas de retroalimentación táctil, que amplifican o modulan los estímulos físicos del espectador. Así, la escena mediada deja de ser una barrera y se convierte en una extensión del cuerpo mismo, una prótesis del rito, un espacio donde el espectador ya no es un ojo desencarnado, sino piel, respiración, vibración.

1 También entendido como “ludificación”, se refiere a la aplicación de mecánicas y dinámicas de juegos a contextos no lúdicos.

Estos tres desplazamientos —inmersión, participación y encarnación sensorial— no son fines en sí mismos. Su verdadero valor radica en que permiten cuestionar el paradigma ocularcentrado de la modernidad escénica, reintroduciendo formas de saber no discursivas, ligadas a la vivencia, al gesto, al cuerpo. Desde esta óptica, la tecnología escénica se revela como una vía para reactivar, en clave contemporánea, saberes performativos de matriz ancestral, como los de los rituales mesoamericanos y andinos, donde el conocimiento no se contemplaba: se encarnaba. Así, el cuerpo del espectador occidental —históricamente moldeado para mirar desde la distancia— es reconducido a un lugar de *copresencia* y afectación que lo vincula, por otras vías, con formas escénicas originarias, donde ver es inseparable de actuar y de sentir.

En ese sentido, la tecnología no debe ser entendida como un mero ornamento técnico ni como un suplemento espectacular. Es, más bien, una interfaz ontológica: una plataforma desde la cual repensar las condiciones de la escena, los modos de presencia y los saberes que pueden activarse en el acontecimiento escénico. Es en esta intersección —entre lo técnico, lo poético y lo ritual— donde emerge la posibilidad de una figura del espectador radicalmente distinta: no como consumidor de imágenes, sino como cuerpo implicado, como presencia transformadora, como centro vibrátil de la experiencia escénica.

FUERZA BRUTA: LA INMERSIÓN SENSORIAL COMO REAPROPIACIÓN DEL RITO

Entre las experiencias escénicas contemporáneas que mejor encarnan la posibilidad de una reapropiación corporal del espectador mediante el uso crítico de la tecnología, *Fuerza Bruta* (creada por la compañía argentina De La Guarda y desarrollada posteriormente por Diqui James y Gaby Kerpel) constituye un caso paradigmático. Su propuesta escénica no parte de un texto ni se inscribe en una dramaturgia lineal: lo que organiza la obra es un entorno inmersivo de estímulos multisensoriales que convoca al cuerpo del espectador no como receptor, sino como materia implicada en el acontecimiento.

Desde el ingreso a la sala, el espectador de *Fuerza Bruta* se ve desplazado de su lugar tradicional. No hay butacas, no hay frontalidad, no hay “lugar seguro” desde el cual mirar. El público permanece de pie, rodeado por una arquitectura escénica cambiante, en la que los intérpretes corren, vuelan, se suspenden o irrumpen desde arriba, desde los laterales, desde el suelo. El montaje convierte al espacio escénico en un territorio expandido, móvil, inestable. No hay centro, porque todo es centro: el espectáculo acontece a la vez en múltiples planos y direcciones, obligando al espectador a girar, moverse, reconfigurar su percepción constantemente. Este descentramiento físico tiene implicancias epistemológicas. El cuerpo deja de ser punto de apoyo para una mirada dirigida, y se convierte en interfaz de un saber inestable, que se construye a partir del desplazamiento, el roce, el sobresalto. El espectador no recibe una representación: atraviesa una experiencia. La escena ya no se organiza en torno a un significante que debe ser descifrado, sino en torno a una intensidad que debe ser atravesada. La comprensión ya no es un ejercicio cognitivo, sino una modalidad de afección.

En términos técnicos, *Fuerza Bruta* se apoya en una sofisticada combinación de recursos tecnológicos: estructuras móviles, arneses, plataformas hidráulicas, sonido envolvente, luces estroboscópicas, efectos climáticos artificiales (como viento o lluvia), y una cuidadosa ingeniería espacial que permite la transformación del ambiente en tiempo real. Sin embargo, ninguno de estos elementos actúa como ornamento. Lo que se activa es una “tecnología del trance”, en la que el aparato técnico no está al servicio de la espectacularidad visual, sino de la desestabilización sensorial. La coreografía no se baila frente al espectador: lo incluye, lo envuelve y lo sacude. Este tipo de experiencia —a medio camino entre el rave, el ritual y el teatro físico— pone en crisis las coordenadas de lo escénico tradicional. La mimesis desaparece, el relato se disuelve, el signo se fragmenta. Lo que emerge es un espacio liminal, cercano a lo que Victor Turner (1982) denominó *communitas*: un momento de suspensión de las jerarquías habituales, en el que los cuerpos cohabitan un estado de intensidad compartida. No se trata de que el espectador entienda lo que ocurre, sino de que se implique sensorial y emocionalmente, de que su cuerpo entre en una zona de vulnerabilidad y apertura.

De esta manera, *Fuerza Bruta* reactiva formas arcaicas del rito —donde el cuerpo colectivo es el lugar de la transformación— mediante el uso de tecnologías contemporáneas. La iluminación pulsante, el sonido penetrante, los cuerpos que caen desde el cielo, las telas traslúcidas que desdibujan los límites del espacio: todo ello no busca ilustrar una historia, sino crear las condiciones de una experiencia liminal. En lugar de representar un mundo, la escena lo invoca. En lugar de pedir al espectador que contemple, le exige que participe. Así, *Fuerza Bruta* no “cuenta” una historia: crea un estado. Y, en ese estado, el espectador se convierte —literalmente— en cuerpo del espectáculo. Este efecto no debe confundirse con una experiencia meramente lúdica o espectacular. La inmersión de *Fuerza Bruta* no busca entretener, sino reconfigurar la relación entre percepción, movimiento y presencia. Lo que está en juego es una ecología del cuerpo sensible, una dramaturgia de la implicación que disuelve los límites entre arte y vida, entre escena y ritual, entre tecnología y trance.

SLEEP NO MORE: ARQUITECTURA DEL DESEO, DRAMATURGIA DEL RECORRIDO

Si *Fuerza Bruta* propone una inmersión sensorial colectiva, desestabilizando el cuerpo del espectador en un torbellino de estímulos, *Sleep No More* —creación de la compañía británica Punchdrunk— recurre a otro tipo de inmersión: la del espectador solitario que deambula en un universo ficcional, guiado por el deseo, la intuición y el azar. Estrenada en Nueva York en el 2011 y todavía en funcionamiento, esta obra ha sido uno de los fenómenos más influyentes del teatro inmersivo del siglo XXI. Su impacto no reside únicamente en su originalidad formal, sino en la radical redefinición del lugar del espectador como cuerpo errante, fragmentario e investigador.

Sleep No More es una relectura libre y no verbal de *Macbeth*, situada en un hotel ficticio —el *McKittrick Hotel*— que ocupa seis pisos de un edificio neoyorquino, completamente intervenido y transformado. Los espectadores, enmascarados e

imposibilitados de hablar, deambulan libremente durante tres horas por más de noventa habitaciones diseñadas con un grado minucioso de detalle: un sanatorio mental, un bosque brumoso, un cementerio, un salón de baile, un consultorio, una sala de interrogatorios, una tienda de antigüedades, entre otros. Cada uno de estos espacios contiene pistas, objetos, huellas, fragmentos de relato que pueden —o no— articular una narrativa.

A diferencia del teatro tradicional, aquí no hay un punto focal. La acción se despliega simultáneamente en distintas habitaciones. El espectador debe elegir a quién seguir, qué ver, qué tocar, dónde quedarse. Puede recorrer los espacios sin rumbo o decidir perseguir a un personaje específico. Puede quedarse veinte minutos observando un mismo objeto o encontrarse, de pronto, en medio de una escena de violencia física, sexo, desesperación o ternura. Cada recorrido es único, irreplicable, incompleto. Y es precisamente en esta incompletitud donde se cifra el dispositivo estético de la obra.

Desde el punto de vista técnico, *Sleep No More* articula una serie de dispositivos sofisticados, aunque disimulados: diseño sonoro encubierto (con altavoces que guían emocionalmente los recorridos), iluminación dramática por zonas, control centralizado del tiempo escénico mediante software (que sincroniza escenas, desplazamientos y transiciones), arquitectura de tránsito diseñada coreográficamente y escenografía interactiva que responde al contacto. Sin embargo, lo verdaderamente revolucionario de la propuesta no reside en el despliegue técnico, sino en su uso dramático: todo está al servicio de una experiencia donde el espectador ya no observa desde fuera, sino que se convierte en agente del acontecimiento. El anonimato de la máscara impuesta al público crea una distancia afectiva inicial, casi clínica, pero a la vez genera una sensación de pertenencia ritual. Todos los espectadores enmascarados son iguales: no hay jerarquías ni preferencias.

Esta desindividualización recuerda las máscaras rituales de muchas culturas arcaicas, donde el rostro desaparece para que el cuerpo se convierta en médium de otra lógica, ajena a la identidad civil. Así, *Sleep No More* reactiva una dimensión arquetípica del teatro: el espectador se transforma en sombra, en *voyeur*, en espectro. Pero esta mirada no es pasiva. No se trata de observar desde un lugar seguro y distante, sino de incorporarse a un espacio que exige atención, intuición, desplazamiento. El espectador de *Sleep No More* debe elegir constantemente: cada decisión lo aleja de unas escenas y lo aproxima a otras. Esta fragmentación no genera confusión, sino agencia. La obra se convierte en un mapa afectivo, donde cada recorrido construye una narrativa singular, intransferible. El sentido no es entregado: debe ser reconstruido, como en los antiguos rituales chamánicos donde el conocimiento emerge del tránsito.

Frente al modelo ocularcentrado del teatro occidental, *Sleep No More* ofrece una experiencia donde el conocimiento no se da por acumulación de información, sino por inmersión corporal en un sistema abierto. Aquí, la tecnología no reemplaza al cuerpo, sino que lo convierte en eje de la dramaturgia. La escena ya no se entrega como un espectáculo frente a una platea, sino que se despliega como un espacio habitable, como una ficción arquitectónica donde el espectador es huésped, testigo y cómplice. Así, *Sleep No More* problematiza el modelo clásico del espectador sin

caer en la banalidad de la interacción forzada. No se le exige al público que participe activamente; se le propone una condición de errancia, de búsqueda, de implicación. El cuerpo no “actúa” en el sentido teatral del término, pero se convierte en la única vía posible para la experiencia: la mirada ya no basta; hace falta moverse, elegir y arriesgar. Esta condición convierte a *Sleep No More* en una de las obras más lúcidas de la escena tecnológica contemporánea: no por su despliegue técnico en sí mismo, sino por su capacidad de transformar la tecnología en arquitectura del deseo. La obra no ofrece un producto cerrado, sino que abre una herida narrativa donde el sentido no se entrega, sino que se atraviesa. En esa herida, el cuerpo reaparece como lugar del saber, de la memoria, del acontecimiento.

COSMOS WITHIN US: CUERPO, MEMORIA Y PERCEPCIÓN EN LA DRAMATURGIA INMERSIVA DIGITAL

Con *Cosmos Within Us*, el artista visual y director escénico Tupac Martir lleva la relación entre tecnología, cuerpo y experiencia escénica a un punto de inflexión radical. Estrenada en el Festival de Cine de Venecia en 2019 y reconocida por su carácter pionero, esta obra no es simplemente teatro expandido ni instalación inmersiva. Es una experiencia híbrida que combina realidad virtual, sensores fisiológicos, *performance* en vivo y dramaturgia sonora para generar un nuevo régimen de percepción, en el que el espectador deja de ser un observador para convertirse en nodo central de la escena.

La propuesta se articula en torno a una experiencia individual: un solo espectador por función. Equipado con un visor de realidad virtual, auriculares envolventes y un conjunto de sensores biométricos (que miden el pulso, la respiración, el tono muscular), el espectador se introduce en una narrativa sensorial profundamente personal. Mientras tanto, un *performer* en vivo sincroniza sus movimientos con los estímulos digitales, creando una coreografía especular que vincula el cuerpo del espectador con el cuerpo del intérprete, en una especie de bucle somático-tecnológico. No se trata solo de ver o escuchar: se trata de sentir, ser afectado, ser registrado.

El relato que estructura la experiencia es sencillo, pero emocionalmente denso: la evocación de una memoria traumática, el recuerdo de un vínculo filial roto por la enfermedad, la pérdida o el tiempo. Sin embargo, su profundidad no proviene de la historia narrada, sino del modo en que esta se vuelve una experiencia fisiológica. Cada variación en el estado físico del espectador altera levemente el curso sensorial del viaje: si respira más rápido, si se sobresalta, si se tensa, el entorno virtual responde. La escena no ocurre frente a él: ocurre *con él*, y, en cierto sentido, *dentro* de él.

Este tipo de propuesta lleva al extremo la pregunta que atraviesa todo este ensayo: ¿qué sucede cuando el cuerpo del espectador deja de ser marco pasivo de la contemplación para convertirse en materia dramática, en interfaz activa del acontecimiento escénico?

En *Cosmos Within Us*, la tecnología no intensifica la representación: la vuelve inestable, contingente, interdependiente. La dramaturgia ya no está escrita

previamente: se coescribe en tiempo real entre los datos del cuerpo y los estímulos digitales. El espectador es, a la vez, archivo, narrador y testigo de un relato que no existe sin él.

Desde una perspectiva teórica, esta obra activa múltiples capas de reflexión. Por un lado, problematiza la noción moderna de sujeto espectador como entidad autónoma, cerrada, autoidéntica. El cuerpo aquí se revela como sistema poroso, vulnerable, inscripto en un entramado de afectos, algoritmos y memorias. Por otro lado, propone una redefinición del tiempo escénico: no lineal, no causal, sino rítmico, pulsante y fisiológico. La dramaturgia se pliega a las cadencias del cuerpo real, creando una temporalidad subjetiva, fluctuante, íntima.

De esta forma, *Cosmos Within Us* puede leerse como una forma contemporánea de ritual tecnológico. No en la repetición de un código ancestral, sino en la producción de una experiencia transformadora donde cuerpo, emoción y tecnología se entrelazan en un acontecimiento irrepetible. Como en los antiguos ritos de tránsito descritos por Arnold van Gennep o Victor Turner, el espectador atraviesa un umbral: se separa de la cotidianidad, ingresa en un espacio liminal y emerge afectado por la experiencia (Van Gennep, 1960; Turner *et al.*, 2017). Pero, en lugar de máscaras, cantos o danzas, el umbral está mediado por sensores, interfaces hápticas y arquitecturas digitales.

Cosmos Within Us no utiliza la tecnología para intensificar la representación, sino para volverla contingente y corporalmente situada. El espectador ya no recibe una obra: la habita. El sentido no se decodifica: se genera en la *copresencia* entre datos, afectos y cuerpos.

En este *continuo*, —donde lo real y lo virtual dejan de oponerse— lo escénico abandona definitivamente la lógica de la contemplación y reaparece como umbral de transformación.

CONCLUSIÓN

Este ensayo ha explorado una tensión que atraviesa no solo la historia del teatro, sino la forma en que Occidente ha concebido el conocimiento, la percepción y la subjetividad: la oposición entre ver y participar, entre contemplar y encarnar, entre razón y cuerpo. A partir del contraste entre el espectador como figura ocularcentrada, heredera de una lógica de distanciamiento y abstracción, y las formas rituales prehispánicas que integran cuerpo, comunidad y cosmos en un mismo gesto escénico, se propuso un desplazamiento teórico: preguntarse si es posible que la tecnología, históricamente asociada al artificio, al control y a la imagen, pueda devenir medio para reactivar un saber encarnado, colectivo y sensible.

Las experiencias analizadas —*Fuerza Bruta*, *Sleep No More* y *Cosmos Within Us*— ofrecen respuestas singulares y contundentes a esa pregunta. Cada una, desde sus propias coordenadas estéticas y técnicas, reconfigura la posición del espectador: lo descentra, lo moviliza, lo fragmenta, lo convierte en cuerpo afectado, implicado, necesario. Ya no se trata de una figura que observa desde la penumbra, sino de una

presencia que habita la escena, que la activa con su recorrido, su respiración, su deseo. La tecnología no opera aquí como simple intensificación sensorial ni como herramienta de espectacularidad, sino como bisagra epistemológica: aquello que permite rearticular los modos de experiencia, conocimiento y presencia en el acontecimiento escénico.

Volver a bailar —como se insinuaba en las primeras líneas de este texto— no es solo una metáfora: es una forma de volver a saber, de reinscribir el cuerpo como archivo sensible de lo histórico, como médium de lo simbólico, como espacio de producción de sentido. La escena tecnológica contemporánea, cuando se abre a esta posibilidad, no reproduce la vieja escisión entre forma y vida, sino que la interrumpe y la transforma, reconfigurando el acontecimiento escénico como un espacio de *copresencia*, afectación y saber encarnado.

REFERENCIAS

- Artaud, A. (1958). *The Theater and Its Double* (M. C. Richards, Trad.). Grove Press. (Trabajo original publicado en 1938)
- Brecht, B. (1964). *Brecht on Theatre: The Development of an Aesthetic* (J. Willett, Ed. & Trad.). Hill and Wang.
- Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge.
- Foucault, M. (2002). *The order of things: An Archaeology of the Human Sciences* (A. Sheridan, Trad.). Routledge. (Trabajo original publicado en 1966)
- Jay, M. (1993). *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. University of California Press.
- Lehmann, H.-T. (2009). *Teatro posdramático*. Alba Editorial.
- Mignolo, W. (1982). Cartas, crónicas y relaciones del descubrimiento y la conquista. En Í. Madrigal (Coord.), *Historia de la Literatura Hispanoamericana - Tomo I* (pp. 57 - 103). Cátedra. <https://edisciplinas.usp.br/mod/resource/view.php?id=153194&forceview=1>
- Taylor, D. (2003). *The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*. Duke University Press.
- Turner, V., Abrahams, R., & Harris, A. (2017). *The Ritual Process: Structure and Anti-structure* [e book]. Routledge.
- Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ Publications.
- Van Gennep, A. (1960). *The Rites of Passage* (M. B. Vizedom & G. L. Caffee, Trad.). University of Chicago Press.