

El dispositivo y la programación del acontecer: para una arquitectura de la participación

Carmen PEDULLÀ

Departamento de las Artes Visivas, Performativas, Mediales
Alma Mater Studiorum Universidad de Bologna – Italia
ORCID: 0000-0002-9919-5324
carmen.pedulla@gmail.com

NOTA BIOGRÁFICA: Carmen Pedullà ha obtenido el Doctorado de investigación en Artes Visivas, Performativas y Mediales en la Universidad de Bologna. Se dedica al estudio del teatro participativo europeo. Ha publicado diferentes ensayos dedicados a su tema de investigación: *Spett-attori e autori: tre paradigmi partecipativi a confronto* («Antropologia e Teatro»), *The game with life in Domini Pùblic*. *Spect-actors in Roger Bernat's work* («Klaxon Magazine»). Recientemente se ha publicado su libro *Teatro partecipativo. Paradigmi ed esperienze – Focus su Roger Bernat / FFF e Rimini Protokoll* (Titivillus 2021).

Resumen

En el contexto teatral europeo contemporáneo, la implicación del espectador como parte integral y decisiva de la realización escénica es una práctica muy extendida, capaz de redefinir las teorías y las praxis del lenguaje teatral. La contribución material del espectador forma parte intrínseca a la escritura escénica, algunas veces en calidad de co-creador con los actores, otras veces como único creador y protagonista en el escenario.

El siguiente artículo propone una reflexión sobre el concepto y el rol del dispositivo en los espectáculos destinados a la fruición únicamente de los espectadores. El dispositivo, entendido en la concepción de Michel Foucault como - «cruce de relaciones de poder y de saber» - (Agamben, 2006: 7), cambia la escritura dramaturgica tradicional: el dispositivo prevé la introducción de la actividad de programación en el ámbito escénico. Por consiguiente, el dispositivo constituye la dramaturgia del acontecimiento escénico, con la previsión y la organización del acontecer en cada fase, conciliándolo con la acción del espectador. Utilizando algunos dispositivos tecnológicos (tableta, auriculares, mandos, etc.), el espectador sigue las instrucciones y las preguntas, contribuyendo de esta forma a la realización escénica. En función de las formas del dispositivo, cambia la modalidad de inclusión del espectador en las dinámicas participativas programadas. En algunos casos la forma asumida por el diseño dramaturgico es la de un complejo diseño con la construcción de una *poética sensorial, espacial* y del *imaginario* o con la reescritura de la realidad; en otros, la de la *red* que origina una *arquitectura* de la experiencia vivida por el espectador, único protagonista en el escenario.

A partir de estas reflexiones, se examinarán diferentes paradigmas participativos, para analizar cómo estas prevén modalidades específicas de relación: entre el espectador y la performance participativa; entre los espectadores; y entre el espectador consigo mismo. De cada tipología se mostrarán ejemplos específicos, que permitirán establecer una mirada extensa a los lenguajes propios de la participación y a las mutaciones que esta implica en los códigos lingüísticos teatrales.

Palabras clave: dispositivo, participación, espectador, programación, dramaturgia, red, arquitectura, espacio, lenguaje, paradigma

Carmen PEDULLÀ

El dispositivo y la programación del acontecer: Para una arquitectura de la participación

Premisa

La participación del espectador se ha transformado en uno de los imperativos dominantes del panorama escénico europeo. Son cada vez más frecuentes las experiencias performativas que prevén la implicación directa del público en las dinámicas escénicas, en algunos casos de forma parcial como co-creador en presencia de los actores, en otros casos de forma total como único protagonista en el contexto escénico.

Es legítimo, como afirma el antropólogo del teatro Piergiorgio Giacchè, que el espectador participante sea el objetivo natural, aunque olvidado, del teatro y que —«il sentirsi partecipe come spettatore [...] è l'essenza dell'esperienza teatrale ed è intanto la differenza del teatro»— (Giacchè, 1991: 9). Además, es innegable que la proliferación de experiencias participativas evidencia cada vez más un dato congénito del arte escénico que marca la relación teatral: el espectador participa siempre, tanto sentado en la platea observando lo que ocurre en el escenario, como implicado parcial o totalmente en la realización material del espectáculo.

Lo que marca la diferencia, entonces, no es si el espectador teatral participa o no participa, sino cómo es llamado a participar en el contexto escénico. En este sentido, asumen un valor substancial las nociones de *dispositivo*, *red* y *arquitectura* que permiten enfocar el análisis sobre cómo se articula la participación del espectador. En este punto esencial se origina el ensayo que aquí vamos a proponer.

El dispositivo: para una dramaturgia de la participación

Reflexionar sobre las modalidades mediante las cuales se manifiesta la participación del espectador en el ámbito escénico nos permite indagar, en primer lugar, acerca de la relación teatral a partir del valor posicional atribuible a su figura.

Si el espectador es siempre coproductor del espectáculo (De Marinis, 2008: 49-61), las experiencias participativas más recientes a nivel europeo pretenden destacar, explicitándola, la contribución del espectador, que varía según las declinaciones participativas elegidas por las compañías. Desde la *experiencia performativa* (Sofia, 2010: 140), que se refiere a una participación de tipo convencional, el espectador experimenta una *participación factual* que pone de manifiesto su contribución (Pedullà, 2021: 18) y cambia de manera sensible su valor posicional.

Esta condición viene determinada de modo substancial por la acción del dispositivo que, entendido como «cruce de relaciones de poder y de saber» (Agamben, 2006: 7) modifica la escritura dramática tradicional. La etimología de *dispositivo* sugiere que el término cumple con una función de poder, da forma a algo que adquiere un estatus nuevo y diferente, que logra ser tal gracias a su directa intervención.

La proliferación de experiencias participativas produce un cambio sensible en la concepción general de la máquina escénica: se originan diferentes grados de participación del espectador en las dinámicas escénicas propuestas, que establecen a su vez una posición y una relación diferentes del espectador con el/los actor/es y con todo el sistema escénico. Esta articulada combinación de las características que definen la materialidad de la implicación escénica del espectador toma el nombre de *dramaturgia de la participación* (Maravala y Lopes Ramos, 2016: 151-169), en la que destaca la acción del dispositivo para determinar grados diferentes de la relación teatral y del poder intrínseco a los mecanismos participativos.

El dispositivo interviene en la relación entre espectador y actor/performer y prevé muchas posibilidades: desde la creación de recorridos itinerantes y multisensoriales, hasta la propuesta de formas de intervención aleatorias y parciales del público, o incluso la transformación de los espectadores en únicos protagonistas en el escenario. Lo que produce el dispositivo, siguiendo las distintas modalidades que analizaremos a continuación, son modos de participación donde la forma, como nos enseñan las palabras de Nicolas Bourriaud «puede nacer sólo de un encuentro entre dos planos de realidad» (Bourriaud, 2010: 25). En nuestro caso, el plano del diseño del dispositivo y el de la materialidad de la escena. ¿Cuál es entonces la acción ejercida por el dispositivo sobre el rol y la posición del espectador?

El dispositivo organiza la escena y la experiencia participativa del usuario según su trama: en otras palabras, construye la dramaturgia del espectáculo, con la previsión y organización de la dinámica escénica en cada fase, conciliándola con la acción del espectador.

La acción del dispositivo, unida a la particular tipología de intervención del espectador, a la relación entre actor y espectador y a las características espaciales y temporales de los espectáculos participativos, contribuye a definir formas diferentes de participación. Por consiguiente, el teatro de participación no puede ser definido como un único teatro, sino que responde a la multiplicidad de las distintas formas que lo caracterizan. En consecuencia, la participación debe ser entendida como «un campo» en el que «la forma dinámica» (Frieze, 2016: 3) produce diferentes declinaciones dotadas de

específicas formas y lenguajes que, según nuestra perspectiva, van a constituir auténticos paradigmas.

En el panorama escénico contemporáneo pueden individuarse algunos de los principales paradigmas participativos: el *paradigma inmersivo*, declinable a su vez en *multisensorial* e *itinerante*, el *paradigma interactivo*, el *paradigma espect-actorial* y el *paradigma participado*. Los paradigmas aquí citados pertenecen a dos tipologías diferentes: los paradigmas inmersivo, interactivo y participado forman parte de modalidades de implicación *co-participativas*, donde el espectador interactúa con los actores o performer en calidad de copartícipe. El paradigma espect-actorial pertenece en cambio a una modalidad de participación total, donde el espectador asume toda la responsabilidad en la realización del espectáculo, sin la intervención de los actores. De esta manera, el espectador es el único protagonista, con los otros espectadores, en la dinámica escénica.

Cabe precisar que los paradigmas participativos pueden estar ligados a un grado variable de hibridación. Por lo tanto, una o más tipologías pueden coexistir en el mismo espectáculo. No hay que excluir que en el mismo paradigma puedan coexistir subconjuntos diferentes, dotados de características propias.

Escrituras de la participación: los paradigmas

El primer paradigma, el *paradigma inmersivo*, se refiere a los proyectos artísticos que proponen que el espectador se entregue en una experiencia en la que él es el protagonista, acompañado por el performer. Se pueden distinguir dos tipologías diferentes de este paradigma: el primero hace referencia a las experiencias que presentan una fuerte dimensión *multisensorial*; el segundo está caracterizado por una dimensión *itinerante*. Se propone que los espectadores realicen algunos recorridos, sobre todo de carácter urbano, para que vivan experiencias fuera de sus rutinas cotidianas.

En general, el término *inmersivo* exalta la *dimensión experiencial* vivida por el espectador, que será diferente para cada uno. Es también importante *el encuentro* entre el espectador con los otros espectadores, los performers y las dimensiones espacial y temporal separadas de la realidad y proyectadas como dimensiones imaginativas, en un espacio-tiempo u otro.

Un ejemplo de declinación multisensorial de este paradigma es representado por muchas de las creaciones escénicas del Teatro de los Sentidos, dirigido por el antropólogo colombiano Enrique Vargas. Vemos un ejemplo en el espectáculo *Pequeños ejercicios para el buen morir*: aquí los espectadores, después de haber elegido si atravesar el mundo de los vivos o de los muertos, se les vendan los ojos y se dejan guiar por los performers que los acompañan. En otra producción del grupo, *El Hilo de Ariadna*, el espectador atraviesa un laberinto en soledad y encuentra de vez en cuando algunos performers dentro de algunos micro-mundos, creados como etapas dentro de su camino.

En su análisis del teatro inmersivo Josephine Machon observa que «Los teatros inmersivos combinan el acto de inmersión, estar sumergido en un medio que es diferente a nuestro entorno “conocido” y que se siente inusual, con

una profunda implicación en la actividad dentro de ese medio, donde todos los sentidos están comprometidos y manipulados». (Machon, 2016: 29-30).

La práctica de la inmersión prevé que los espectadores sean involucrados en un medio totalmente diferente del ambiente conocido —la realidad. Puede tratarse de un recorrido en un laberinto, o de un viaje por el mundo de los muertos: en ambos casos, el espectador se ve catapultado a un espacio y un tiempo que corresponden a un diseño dramático preciso. El medio, en este caso, no consta de un dispositivo tecnológico, sino que corresponde a una construcción escenográfica y espacial precisa, y a una dramaturgia de la percepción, definidas en cada detalle. El proceso de recepción del espectador, de esta manera, está destinado a transformarse: desde un plano semántico (*making sense*), relacionado con una percepción cognitiva, pasa a un plano somático, relacionado con una percepción corpórea (*sense making*) (Machon, 2016: 32-33).

La sinergia entre estas dos dimensiones exalta la capacidad evocativa de las experiencias, que se dirige a la memoria del cuerpo del espectador, con la implicación de todos los sentidos. De hecho, la poética escénica del Teatro de los Sentidos prevé la creación de una dramaturgia sensorial. En ella el espectador, el *viajero*, construye su viaje, acompañado por los actores, los *habitantes*, que se transforman de alguna manera en quienes le proporcionan su experiencia. Los olores y los sonidos, tanto en *Pequeños ejercicios para el buen morir* como en *El hilo de Ariadna*, acompañan el recorrido del espectador para realizar la fusión entre percepción semántica y somática, capaz de crear un espacio y un tiempo *alternativos*.

El espacio que acoge el viaje de los espectadores ocupa un rol fundamental. Debe ser apto para transformarse en un ambiente que se pueda cruzar y, en algunos casos, habitar. Son ambientes cuidados en cada mínimo detalle: los habitantes del Teatro de los Sentidos son hábiles artesanos en la creación de espacios y objetos, mundos auténticos entre lo onírico y lo imaginario. Su poética, además de ser una refinada poética sensorial, es al mismo tiempo una poética de lo imaginario, puente entre la realidad y el ambiente en el que está inmerso el viajero. Encontramos un ejemplo en *Dopo* (2015), instalación sensorial de Gabriella Salvaterra, artista y habitante del Teatro de los Sentidos. Los espacios escénicos construidos permiten al viajero atravesarlos hasta descubrir el significado profundo del hecho de habitarlos. La sensación vivida por el espectador es la de entrar en un mundo alternativo, donde es «la ambigüedad de la imagen, lo que sugiere y evoca» (Salvaterra, 2018) a guiar y estimular su recorrido. El viaje atraviesa espacios diferentes: por un lado, un espacio construido y mediado por la guía de sus habitantes —es decir, los actores— que, más que mostrar, sugiere; por otro lado, un espacio inaccesible que concierne a la intimidad de la experiencia que el espectador construye durante su viaje.

Si la dimensión espacial cubre un rol central en las creaciones inmersivas multisensoriales, lo mismo se puede decir de la dimensión temporal, diferente y separada de la real. Una temporalidad que, como sugiere Belvis Pons, se refiere al concepto griego de *kairos*, «un tiempo sin tiempo» (Belvis Pons, 2016: 122). No sigue una secuencia cronológica sino que se aproxima a una temporalidad que pertenece a la imaginación y a la evocación.

Existe además, como se anticipaba al principio, otra declinación del paradigma inmersivo que no se basa en una poética multisensorial sino que se caracteriza por una dramaturgia textual, desarrollada en una dimensión itinerante. Nos referimos en este caso a todas aquellas experiencias que proponen el formato del camino explorador en un contexto urbano o paisajístico, donde la historia narrada a través de auriculares por una voz registrada constituye la guía de todo el itinerario. Así ocurre, por ejemplo, en *Remote X*, producción del colectivo berlinés Rimini Protokoll, donde los espectadores realizan un recorrido por las calles de una ciudad guiados por una voz registrada que transmite las indicaciones durante el itinerario. En este caso, el dispositivo participativo propone la posibilidad de una fuga desde el espacio exterior de la ciudad: la trama escénica invita al espectador a observar los mecanismos silenciosos gracias a los cuales se desarrolla el ritmo pulsante y continuo de una ciudad, o a reflexionar sobre el significado de ser guiados por «una voz sin cara», o a preguntarse cuál es el valor de formar parte de un grupo sin entrar nunca en contacto directo con él, así como a interrogarse sobre el significado de la vida. En otras palabras, el espectáculo intenta focalizar la atención hacia todas aquellas características que forman parte de la vida de cada ser humano, así como del ritmo de la ciudad: existen, pero, de alguna manera, pasan muy a menudo desapercibidas. El espectador vive una participación que los mismos directores del colectivo llaman una «participación avatar» (Kaegi, 2016: 127). Involucra al individuo en la realización de un recorrido, guiado por una voz registrada y llamado, por consiguiente, a confrontarse con la idea de materialidad y artificialidad, intrínseca al dispositivo.

El segundo paradigma, el *paradigma interactivo*, se define como una participación discontinua del espectador, reclamada o voluntaria y, en algunos casos, solo en partes o fragmentos del espectáculo. En la mayoría de las creaciones el espectador asume su posición convencional, sentado en la butaca de la platea, y puede ser invitado por los actores a tomar parte en algunas de las dinámicas escénicas, con modalidades diferentes, previstas por el dispositivo participativo. Lo que explicita esta particular tipología de paradigma participativo es la interacción entre el actor y el espectador. Pensemos en este caso en el espectáculo *Flam*, de Roger Bernat / FFF, donde los espectadores forman parte de las dinámicas escénicas en algunos momentos del espectáculo, que explora diferentes matices del mundo de las emociones. Existen también casos en los que los espectadores sustituyen materialmente a los actores en el escenario, como ocurre por ejemplo en *Gob Squad's Kitchen. You've Never Had It So Good*, de la compañía Gob Squad. Aquí los espectadores, elegidos al azar por los actores en la platea, se transforman en los performers del espectáculo, grabados de manera constante por videocámaras, que transmiten las imágenes a un monitor situado en el escenario. En otros casos, los espectadores pueden influir sobre el resultado de un proceso de elección. Es el caso del espectáculo *Amleto*, de la compañía Collettivo Cinetico, durante el cual los espectadores tienen que elegir cuál es el mejor candidato para personificar a Amleto: la intensidad del aplauso determina el ganador del rol.

En los casos citados, lo que destaca es la voluntad de hacer patente, explicitándola, la contribución del público, cuya acción va a intervenir y a

determinar (en algunos casos solo de forma aparente) la escritura escénica del espectáculo. Se trata, en realidad, de un proceso que lleva a sus consecuencias más extremas un rasgo connatural de la relación teatral, para intentar exponer la implicación necesaria e indispensable del espectador y mostrar, al mismo tiempo, las insidias implícitas en el posicionamiento del individuo con respecto a lo que ve en el escenario. Los mecanismos intrínsecos al dispositivo parece que le plantean una pregunta silenciosa que no puede ni debe permanecer desatendida: «¿Por qué participas?». Se produce de esta manera un cortocircuito entre visión, acción y reacción, que es la premisa necesaria del tercer paradigma, lo *espect-actorial*.

Si en el *paradigma interactivo* la contribución del espectador es parcial y se inserta en un extenso diseño dramático, en el *paradigma espect-actorial* la participación del espectador es total, siendo él el único protagonista en el escenario, junto a los otros espectadores. También en el caso de que el espectáculo prevea la presencia de uno o más *performers*, la acción corresponde al espectador, que tiene la tarea de completar el espectáculo a través de algunas preguntas o instrucciones específicas. El espectador, siguiendo los diferentes pasos de la dinámica escénica, debe ser consciente del proceso que guía la acción, teniendo él mismo abierta la posibilidad de conspirar: tanto en el caso de que él decida tomar parte a las dinámicas propuestas, como en el caso de que estas le parezcan extrañas, el espectador está realizando una elección y en virtud de ella hará su contribución al espectáculo.

En este ámbito, según una lectura semiótica del papel que se atribuye al espectador, este asume el *dúplice* rol actancial de sujeto y de destinatario (Pedullà, 2021: 23), que responde también a la composición dual del término y que lo distingue del actor profesional y al mismo tiempo del actor no profesional o *no actor*. El dispositivo escénico en este caso prevé un diseño dramático preciso que adquiere espesor gracias a la intervención del *espect-actor*. La escritura dramática puede ser entendida como una compleja arquitectura basada en las intervenciones de los *espect-actores*.

El espectador vive de esta forma experiencias participativas diferentes y peculiares en calidad de jugador (*Home Visit Europe*, de Rimini Protokoll, *Domini Públic*, de Roger Bernat /FFF), de parlamentario llamado a tomar decisiones para el futuro de la colectividad (*Pendiente de voto*, de Roger Bernat /FFF), de *ex-obrero* que vuelve a dar voz a las palabras de las luchas obreras (*Numax-Fagor-plus*, de Roger Bernat /FFF). Son solo algunos de los ejemplos de las situaciones participativas que experimentan los *espect-actores*, donde tienen que enfrentarse a las diferentes situaciones para completar el espectáculo.

Para entender el trabajo en el que se basa el diseño dramático de las creaciones *espect-actoriales*, es útil referirse a la noción de red. La red, entendida como web, consta de nudos, o sea páginas conectadas por enlaces, que envían a su vez a otras páginas. Una red puede ser lineal, con nodos alineados, o puede prever sistemas jerárquicos binarios o no binarios, según las diferentes posibilidades de las acciones imaginadas. Muchos de los espectáculos *espect-actoriales* presentan un modelo de organización similar al modelo de la red, donde unas estructuras articuladas crean la textura del

dispositivo, que avanza por aberturas o por cierres, según la respuesta o la reacción del espectador. Los dispositivos escénicos derivan del formato de las redes digitales para crear e imaginar acciones y relaciones que por su forma y contenido se diferencian de las habituales relaciones cara a cara. Se trata, en definitiva, de relaciones digitales, mediadas por un dispositivo que aísla muy a menudo a los participantes, y que expresa la mutación de las sociedades contemporáneas donde predominan los espacios alternativos para tejer relaciones, como por ejemplo las redes sociales.

En este sentido asume siempre mayor importancia el trabajo de ideación de los espacios web, que organiza la estructura general de los espacios y el tipo particular de fruición del usuario: en otras palabras, tiene que crear una arquitectura de la experiencia que prevea cuáles serán las principales acciones que se van a desarrollar, en las cuales la separación entre espacio real y espacio virtual pierda su significado: «No existe una Web separada. La información se ha vuelto móvil y se ha achacado en el espacio físico: las ecologías cross-channel son el lugar donde el pseudo-modernismo se encuentra con lo postdigital, produciendo un nuevo alimento para el lugar y el significado. El papel de la arquitectura de la información es responder a esta necesidad» (Resmini, 2012).

El rol de la arquitectura de la información, como observa Andrea Resmini, consiste en la creación de espacios web que no estén separados de la realidad (o sea, virtuales) sino que sean híbridos, mezclados inevitablemente con la materialidad de lo real.

Otro proceso tangible en las experiencias espect-actoriales, es que presentan dimensiones espaciales híbridas, en las que cada componente es necesario para el desarrollo del espectáculo, que predicen las modalidades de implicación, contenidos, acciones y eventuales interacciones entre los espectadores. El dispositivo adquiere función y sentido cuando entra en relación con el espectador, o sea cuando una acción presupuesta se traduce en la escritura escénica del espectáculo.

Según esta modalidad, el proceso dramático se transforma: asume los rasgos de una arquitectura finalizada con la participación del usuario, en la que se prevé la coexistencia de espacios y tiempos diferentes: los programados por el dispositivo y, al mismo tiempo, los presentes en la realidad externa al evento escénico.

La acción del espectador responde a un plan ya programado por el dispositivo, donde el espacio para una libre elección del participante es mínimo. El espectador puede decidir no tomar parte activa: el riesgo existe aunque es muy raro que tome esta decisión. En este proceso el espectador asume el rol de simple ejecutor:

The apparent opposite of creating positions of (reasonably) informed agency for participants is to create positions in which their actions are manipulated, because they cannot be said to have sufficient information to intend the consequences of their actions. The result might be to create experiences, but not experiences of choice [...] (White, 2013: 62).

Gareth White pone en evidencia una interesante ambigüedad: la experiencia producida por un escenario concebido como dispositivo no se debe a su

libre elección sino que parece guiada por un mecanismo cada vez diferente. El espectador al principio cree poder elegir de forma libre pero en el curso del espectáculo entiende que es un simple engranaje de un sistema que ya presupone su acción (sabe qué pero no cómo). Es en este espacio mínimo donde se insertan los aspectos más interesantes de una forma de «acción manipulada».

Entre las posibles lecturas de la función manipuladora del dispositivo, destaca una que la asocia a un sofisticado sistema de poder. Al respecto, Óscar Cornago, retomando la tesis de Maurizio Lazzarato sobre las formas de subordinación a las máquinas, distingue una «sujeción social». Se refiere a la identificación de cada participante, según sus respuestas, que configuran su rol, su trabajo, sus posiciones políticas, etc., y la «servidumbre maquínica» o «molecular» que actúa sobre las relaciones pre-individuales (Cornago, 2016: 200).

Como observa Lazzarato, «Es la servidumbre maquínica la que confiere al capitalismo una suerte de omnipotencia, ya que atraviesa los roles, las funciones y los significados mediante los cuales los individuos se reconocen y se alienan» (Lazzarato, 2008: 115).

Este mecanismo, caracterizado por la interacción de los individuos en la sociedad, se materializa a nivel escénico en el momento en que los espectadores aceptan las reglas del juego teatral. Siguen los pasos dictados por el dispositivo participativo, y encuentran en este procedimiento una lógica implícita. Es posible que, mientras los espectadores ejecutan las instrucciones, se den cuenta de que los dispositivos tienen una naturaleza manipuladora. Este es uno de los aspectos más interesantes y subversivos de los dispositivos participativos.

La naturaleza de manipulación del dispositivo debe ser considerada en el ámbito del juego teatral, basado sobre algunas reglas determinadas que llevan al espectador a asumir de manera temporal un rol en el que percibe que está siendo conducido. El participante, de esta manera, tiene que enfrentarse a dudas y preguntas: en otras palabras, el dispositivo pone en crisis su rol de espectador y lo lleva a interrogarse sobre la naturaleza de su participación. En ese momento, el espectador, siendo consciente de la lógica manipuladora a la que está subordinado, puede alejarse de ella y dejar espacio a la esfera del pensamiento crítico. Se trata, entonces, de dispositivos participativos que, además de englobar instrumentos para su misma crítica, permiten que el espectador experimente la complejidad del rol que le corresponde, que Roberto Fratini define como *amletico* (Fratini, 2017).

Desde este punto de vista, el dispositivo se presenta como un instrumento dotado de innumerables consecuencias y que prevé modalidades participativas muy diferentes, además de posibilidades diferentes de intervención por parte de los espectadores.

Lo más interesante no es que el espectador decida si participar o no en las dinámicas escénicas—algo que sucede en la mayoría de los casos— sino que perciba la naturaleza manipuladora de los dispositivos escénicos, mediante el instrumento de la «heterodirección»: las preguntas planteadas a los participantes de *Domini Públíc* o las indicaciones en *Home Visit Europe*

proponen opciones de alguna manera ya previstas, donde el espect-actor tiene que elegir qué posición quiere asumir y cómo quiere adherirse a las dinámicas participativas. El procedimiento implícito aspira a fomentar una mirada consciente y crítica por parte del espectador que, siendo consciente de estar sujeto a un mecanismo que lo gobierna, se siente estimulado para reconocer procedimientos análogos de manipulación presentes en la vida social y colectiva. En otras palabras, la acción del espect-actor no incide solo en el desarrollo escénico, sino que contribuye a crear una visión crítica en quien es, al mismo tiempo, creador y observador.

En el caso del paradigma de tipo espect-actorial, la participación del espectador no coincide con un acto de liberación o de redención, sino que responde más a una exaltación de la pregunta indicada en el paradigma interactivo: el espect-actor es llamado a interrogarse sobre por qué participa y a desconocerse en calidad de «buen ejecutante de la norma».

Los modelos paradigmáticos analizados prevén que el espectador no esté preparado con antelación para lo que pasará en el espectáculo, sino que descubra las dinámicas durante el mismo.

Sin embargo, sucede de forma diferente en las creaciones que pertenecen al *paradigma participado*: en la mayoría de los casos, el espectador no participa únicamente en las dinámicas escénicas, sino que también lo hace en el proceso de creación que precede al espectáculo. Esto ocurre, sobre todo, cuando las compañías organizan talleres. Al tratarse de espectáculos participados, sería más apropiado hablar de proyectos participados, que incluyen tanto talleres como la restitución escénica final.

Una de las peculiaridades de este paradigma no está en el hecho de desorientar o desplazar al espectador —característica de los paradigmas analizados previamente— sino en que aspira a restablecer una relación visible entre actor, espectador y comunidad de referencia. El paradigma participado logra ser representativo de espectáculos y recorridos propios del así llamado *teatro social*, donde el teatro consigue ser un instrumento activo en la implicación de sujetos marginados o en situaciones de incomodidad, como por ejemplo el teatro en las cárceles, o en el ámbito de las marginalidades físicas y psíquicas.

Entre las principales modalidades de implicación participada figuran los talleres, que tienen la finalidad de unir a un grupo de personas diferentes mediante el trabajo común entre los participantes y los artistas de las compañías, para acabar realizando un espectáculo final. Es un ejemplo, entre las propuestas más recientes en el panorama teatral italiano, el proyecto *Futuri Maestri* del Teatro dell'Argine. Un trabajo creativo de dos años de duración, entre 2015 y 2017, durante el cual miles jóvenes han escrito las palabras del futuro. El proyecto concluyó con un espectáculo de «miles de voces blancas» en el que los jóvenes contaban «su idea de futuro» (Teatro dell'Argine, 2017).

Los dispositivos participativos: una invitación a la salida

Parece patente que existen diferentes modalidades de practicar, articular y escribir la participación del espectador: esta se caracteriza por ser un instrumento con un formato capaz de jugar con la posición y el rol del espectador.

Como hemos analizado, las nociones de *dispositivo*, *red* y *arquitectura*, permiten enfocar algunas de las principales modalidades de practicar la participación, definidas según ciertos paradigmas participativos. El dispositivo origina el diseño general de cada espectáculo y se manifiesta con modalidades diferentes. Se trata de una organización similar al modelo de la red, que avanza por aberturas o por cierres, según la reacción del espectador. De esta manera, se prevén la estructura general de los espacios y el tipo particular de fruición del usuario, con la creación de una arquitectura de la participación.

En el paradigma *spect-actorial*, como hemos analizado, resulta más patente la participación entendida según las nociones de red y arquitectura. De hecho, el espectador se transforma en el único protagonista: suya es la responsabilidad de realizar las dinámicas propuestas siguiendo las instrucciones dadas. En el paradigma *inmersivo*, en cambio, el rol del espectador es el de un viajero que es guiado por el actor *habitante* a través de un recorrido íntimo de descubrimiento o es invitado a releer la realidad que lo rodea. Aquí el dispositivo prevé un articulado diseño mediante la construcción de una poética de los sentidos, de los espacios, y de lo imaginario en el caso de las creaciones multisensoriales; y una reescritura y relectura de la realidad cuando se trata de los espectáculos *inmersivos-itinerantes*. En el paradigma *interactivo*, el espectador es uno de los engranajes decisivos para influenciar o modificar las dinámicas escénicas y hacer visible la relación que se establece entre el público en la platea y los actores sobre el escenario. En cambio, en el paradigma *participado*, el espectador toma parte en el proceso *dramatúrgico* y también en la realización del espectáculo final.

Es así posible distinguir entre un *teatro participado*, donde la participación del espectador tiene que incluir el ámbito proyectual y escénico, y un *teatro participativo*, en el que la participación del espectador es aleatoria o total, pero en cualquier caso el espectador descubre las dinámicas participativas durante el espectáculo escénico. De esta manera, la participación, *connatural* a la relación teatral, se convierte en el elemento mediante el cual se reivindica la responsabilidad del individuo, que es invitado a hacerse cargo del teatro.

El breve excursus de los paradigmas participativos demuestra cómo el formato de la participación produce un cambio en el estatus del espectador, intentando llenar la ambigüedad innata a la dualidad del término *spect-actor*. En otras palabras, los dispositivos participativos exaltan el tema y la urgencia de la «salida» del espectador de sí mismo:

Il teatro non è come il calcio, è qualcosa di più in quanto luogo dell'uscita. Il teatro ha una magia antica perché è stato la prima invenzione dell'uomo dopo il giuoco; ed è fratello— della poesia, in quanto "giuoco normato" esercitato con maestria individuale, tale da divenire memorabile. [...] È la meraviglia dell'uscire (Meldolesi, 2008: 311, 312).

Las palabras de Claudio Meldolesi, aunque se refieren a la experiencia del teatro en la cárcel, invitan a una reflexión profunda del papel fundamental que representa el teatro en la sociedad. Parecen proféticas al mostrar la centralidad del teatro como lugar de la salida y sugieren, al mismo tiempo, según

nuestra perspectiva, lo difícil que es la tarea que tiene en sus manos el espectador, aún más patente con las prácticas participativas: salir de sí mismo y no regresar.



Referencias bibliográficas

- AGAMBEN, Giorgio. *Qué es un dispositivo?* Traducción del italiano de Mercedes Ruvidoso. Barcelona: Anagrama, 2015.
- BELVIS PONS, Esther. «Outdoors: A Rimini Protokoll Theatre-Maze». En: James Frieze (ed. by), *Reframing Immersive Theatre. The politics and pragmatics of Participatory Performance*. Londres: Palgrave Macmillan, 2016, p. 119-127.
- BENYON, David. *Spaces of Interaction, Places for Experience*. Morgan and Claypool, 2014.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Dijon: Les presses du réel, 1998. Ed. it. *Estetica relazionale*. Milán: Postmedia Srl, 2010.
- CORNAGO, Óscar. «Estéticas de la participación y éticas del (des)encuentro». *Telondefondo. Revista de Teoría y Crítica Teatral*, n.º 24, 2016, p. 191-213, <<http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/telondefondo/article/view/3153>> [Consulta: 26 octubre 2021].
- DE MARINIS, Marco. *Capire il teatro. Lineamenti di una nuova teatrologia*. Roma: Bulzoni, 2008.
- FRATINI SERAFIDE, Roberto. Intervención en «Forme della partecipazione». Mesa redonda del proyecto *Il teatro partecipativo di Roger Bernat*, ed. Cristina Valenti, Carmen Pedullà, Centro teatrale DAMSLab / La Soffitta: Boloña, 30 marzo 2017.
- FRIEZE, James (ed.). *Reframing Immersive Theatre. The politics and pragmatics of Participatory Performance*. Londres: Palgrave Macmillan, 2016.
- GIACCHÈ, Piergiorgio. *Lo spettatore partecipante. Contributi per un'antropologia del teatro*. Milán: Guerini Studio, 1991.
- KAEGI, Stefan. «Spectator reincarnated. Tobi Müller in conversation with Helgard Haug, Stefan Kaegi and Daniel Wetzl (Rimini Protokoll)». En: Burzyńska, Anna R. (ed.), *Audience participation in theatre*. Berlin: Alexander Verlag Berlin, 2016, p. 127.
- LAZZARATO, Maurizio. «Postfacio». En: Gerald Raunig. *Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social*. Madrid: Traficantes de sueños, 2008, p. 109-118.
- MACHON, Josephine. «On Being Immersed: The Pleasure of Being: Washing, Feeding, Holding». En: James Frieze (ed.). *Reframing Immersive Theatre. The politics and pragmatics of Participatory Performance*. Londres: Palgrave Macmillan, 2016, p. 29-42.
- MARAVALA, Persis Jade; LOPES RAMOS, Jorge. «A Dramaturgy of Participation: Participatory, Rituals, Immersive Environments, and Interactive Gameplay in Hotel Medea». En: James Frieze. *Reframing Immersive Theatre. The politics and pragmatics of Participatory Performance*. Londres: Palgrave Macmillan, 2016, p. 151-169.
- MELDOLESI, Claudio. «La fuoriuscita». En: Andrea Mancini (ed.). *A scene chiuse. Esperienze e immagini del teatro in carcere*. Corazzano: Titivillus, 2008, p. 311-313.
- PEDULLÀ, Carmen. *Il teatro partecipativo. Paradigmi ed esperienze. Focus su Roger Bernat / FFF e Rimini Protokoll*. Corazzano: Titivillus, 2021.

- RESMINI, Andrea. «Information Architecture in the Age of Complexity». *Bulletin of the American Society for Information Science and Technology*, n. °39, octubre 2012, <https://www.researchgate.net/publication/263963078_Information_Architecture_in_the_Age_of_Complexity> [Consulta: 25 octubre 2021].
- SALVATERRA, Gabriella. En: Carmen Pedullà (ed.). *Entrevista a Gabriella Salvaterra*. Barcelona, 29 de abril de 2018 (inédita).
- SOFIA, Gabriele. «Dai neuroni specchio al piacere dello spettatore». En: Gabriele Sofia (ed.). *Dialoghi tra teatro e neuroscienze*. Roma: Edizioni Alegre, 2010.
- TEATRO DELL'ARGINE. *Il progetto. Futuri Maestri*. [Consulta: 28 mayo 2021].
- WHITE, Gareth. *Audience Participation in Theatre. Aesthetics of the invitation*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2013.