

El joc de taula com a performance. Reflexions sobre el procés de creació d'*El candidato* (o *candidata*)

Marc VILLANUEVA MIR

ORCID: 0000-0002-2174-3095
marcvillanuevamir@gmail.com

NOTA BIOGRÀFICA: Marc Villanueva Mir és dramaturg i investigador. És graduat en Direcció Escènica i Dramatúrgia a l'Institut del Teatre, en Estudis Literaris a la Universitat de Barcelona. Ha cursat el màster d'Estudis Teatral Aplicats a la Justus-Liebig-Universität de Giessen. La seva recerca es centra en la performativitat del discurs i les reconfiguracions polítiques d'allò performatiu.

Resum

A partir del procés de creació d'*El candidato* (o *candidata*), un espectacle basat en un joc de taula, em fixo en la performativitat inherent als jocs i en com es pot traslladar al disseny d'un dispositiu escènic.

Tot partint d'Eiermann i Fischer-Lichte, exploro les similituds entre joc i realització escènica, i proposo aplicar el concepte de dispositiu a la comprensió de l'esdevenir teatral. Entendre una realització escènica com a dispositiu ens permet analitzar-la com un conjunt de relacions de poder entre participants, sense cap distinció *a priori* entre actants i espectadors*. Subratllo la dimensió tecnològica del dispositiu tal com el presenta Agamben, on les normes tenen alhora la funció de restringir i potenciar la llibertat dels participants. Aquesta dinàmica s'exemplifica paradigmàticament en la tensió dialèctica entre normes i incertesa que trobem en els jocs.

En resseguir les implicacions polítiques que se'n desprenen, aprofundeixo en una sèrie d'aspectes característics dels formats artístics participatius. Proposo una distinció entre un punt de vista representatiu i un de performatiu, així com entre *game* i *play*, i recolzo sobre el binomi formulat per Rancière entre política i policia per analitzar les relacions de poder en joc dins un espectacle, i detectar si els seus components lúdics s'utilitzen per generar espais de llibertat o per desplegar resultats pre-programats. A més de basar-me en la meua pràctica, comento peces de Rirkrit Tiravanija, Rimini Protokoll, LIGNA, Kate McIntosh i Mónica Rikić per exemplificar diferents graus d'agència dels espectadors.

Paraules clau: joc (de taula), dispositiu, participació, interacció, política i policia, recerca pràctica, performativitat

* N. de l'E. Aquest article ha estat redactat originalment emprant el femení genèric. En tractar-se d'un article de caire acadèmic, la redacció d'*Estudis Escènics* no ho ha contemplat, d'acord amb el Llibre d'estil de la Diputació de Barcelona i amb la Gramàtica de l'Institut d'Estudis Catalans.

Marc VILLANUEVA MIR

El joc de taula com a performance. Reflexions sobre el procés de creació d'*El candidato (o candidata)*

Introducció¹

A *El candidato (o candidata)*, tres grups de vuit espectadors són convidats a asseure's a una taula i aprendre a jugar junts a un joc d'estratègia basat en les normes d'un joc de taula suposadament inventat a París, en el context de les protestes del maig de 1968 i la Internacional Situacionista. Aquest joc, conegut en francès com *djambi* o escacs de Maquiavel (Anesto, 1975), i comercialitzat a Espanya els anys vuitantacom *El candidato*, escenifica una lluita política disputada per figures abstractes que representen candidats, militants, periodistes, provocadors o assassins. La posada en escena que en Gerard Valverde i jo en vam fer² s'inspira en les partides que, segons l'escassa documentació disponible, s'haurien celebrat a la rebotiga de L'Impensé Radical, una singular llibreria parisenca que, durant els anys setanta, es va especialitzar en la confluència entre jocs d'estratègia i pensament polític, i per on van circular personalitats com Michel Foucault o Guy Debord.

Després d'introduir-los a la història del joc i les seves normes, i d'adjudicar-los un candidat o candidata polític/a a l'atzar, la partida queda en mans dels espectadors, que hauran d'aprendre com es mou cada peça i de què és capaç, però també com es mouen i de què són capaços ells mateixos per exterminar els equips rivals. Una de les nostres intervencions fonamentals sobre l'escenificació del joc és que, a *El candidato (o candidata)*, cadascun dels quatre equips (o partits) està controlat per dos jugadors, la qual cosa força els espectadors a discutir entre ells i genera un clima de conspiració o celebració. Els moviments de les peces (cargols industrials sobre un tauler de llambordes) es reforcen amb la seva amplificació sonora, mentre que determinats assassinats desencadenen un efecte lumínic i la videoprojecció d'un esdeveniment significatiu de la història política del país sobre el tauler.

1. El projecte que ha generat aquests resultats ha tingut el suport d'una beca de la Fundació Bancària "la Caixa" (ID 100010434), el codi de la qual és LCF/BQ/EU17/11590003.

2. La primera versió d'*El candidato*, per a només vuit espectadors, es va estrenar al Festival TNT el 2018. El 2020 vam estrenar-ne la segona versió, amb tres taulers simultanis, dins el cicle Katharsis del Teatre Lliure.



El candidato (o candidata). © Sílvia Poch

Segons quina sigui la fitxa assassinada, es produeix una transformació en la partida, ja sigui un brindis amb whisky, la resurrecció d'una fitxa morta o la introducció arbitrària d'una nova norma. En qualsevol d'aquests casos, són els mateixos jugadors qui, a través d'un dispositiu electrònic, seleccionen i desencadenen l'esdeveniment corresponent, i qui, en definitiva, assoleixen acords, traeixen els seus aliats, fan befa dels polítics a qui suposadament representen i executen implacablement els seus enemics fins que només queda un candidat viu.

«Però, per què dius que això és teatre?» Aquesta pregunta, amb la qual he topat sovint en descriure el meu projecte, mostra clarament com la discussió ontològica sobre el teatre no només interessa als estudis teatrals, sinó que afecta les dimensions materials i pràctiques de la professió. «Això no és un espectacle, sinó un simple joc.» Per poder tractar un joc de taula com a performance, cal una teoria escènica capaç d'incloure un esdeveniment com aquest, més enllà del concepte tradicional de representació teatral. En aquest article, miraré de reunir una sèrie de reflexions fetes durant i després del procés de creació d'*El candidato (o candidata)*: per una banda, buscaré una definició del fet escènic que tingui en compte les similituds i solapaments entre performance i joc, tot remetent-me a les aportacions teòriques d'André Eiermann i Erika Fischer-Lichte; a continuació, analitzaré el concepte de dispositiu de Michel Foucault i en proposaré una possible aplicació a les arts escèniques, com a eina d'anàlisi i com a instrument de creació. Em fixaré en com la comprensió d'un espectacle com a dispositiu permet repensar un dels aspectes més interessants del debat sobre jocs o formats participatius: la dialèctica entre normes i llibertat. Aprofundiré sobre aquest punt en un tercer apartat, on em preguntaré què entenem per participació (tant estèticament com política) i on comentaré una sèrie d'exemples per mirar d'aclarir les diferències entre *game* i *play*, així com entre política i policia.

Joc i performance

A *El teatre postespectacular*, André Eiermann (2009: 371-372) afirma que les produccions artístiques contemporànies es caracteritzen per oferir cada cop més resistència a les formes de classificació tradicionals, tot trencant les expectatives del públic i exigint-li noves formes d'atenció. Això fa que cada cop sigui més difícil diferenciar una realització escènica³ d'una exposició o una instal·lació d'un espectacle. Hi ha aspectes formals de les exposicions que es troben, cada cop més sovint, en espectacles, i a l'inrevés. Segons Eiermann (2009: 384), només si posem aquests aspectes formals en una balança podrem inclinar-nos per considerar un determinat esdeveniment com a expositiu o espectacular. En aquest sentit, el context en què l'esdeveniment es produeix disposa de la màxima importància: una situació es percebrà com a realització escènica si té lloc dins un context teatral, encara que els seus trets formals remetin més aviat als d'una instal·lació.

Des del punt de vista d'Eiermann, podem dir que *El candidato (o candidata)* uneix dos formats independents: per una banda, el de la realització escènica, que es correspon amb el seu context de presentació, i, per l'altra, el del joc de taula, el qual pesa molt més en la definició de la situació que la peça proposa. Això fa que el treball entri parcialment en contradicció amb les expectatives del seu context de presentació, és a dir, amb les coordenades pròpies d'un espectacle teatral. No vol dir, però, que la peça sigui «un simple joc». Paradoxalment, *El candidato (o candidata)* ha estat tant rebutjada per teatres que no la consideraven un espectacle sinó un joc, com acceptada per altres que l'han considerat precisament una realització escènica i no un joc.⁴ El problema no té res a veure, doncs, amb la dimensió lúdica de la peça, sinó amb la seva performativitat.

A *Estética de lo performativo*, Erika Fischer-Lichte es remunta a l'articulació dels conceptes de performance i performativitat per part de John Langshaw Austin i Judith Butler, i descriu la realització escènica com a «essència d'allò performatiu» (2004: 59). El punt de partida de Fischer-Lichte és el canvi de paradigma experimentat per les ciències humanes i l'art a partir dels anys seixanta, conegut com a *performative turn*, i amb el qual sovint s'associen els noms d'Erving Goffmann, Richard Sennett, Judith Butler, Marina Abramović, Fluxus, Frank Castorf o Jérôme Bel, entre altres. Com apunta Robert McKenzie (2001: 13), «entre 1861 i 1994, als Estats Units es van escriure només 127 tesis doctorals sobre el tema performance, però a partir d'aleshores se n'han fet més de 100.000».

3. Com apunta Óscar Cornago al seu pròleg a la traducció castellana d'*Estética de lo performativo* (Fischer-Lichte 2004: 16-18), el concepte de «representació», que es troba al centre dels actuals estudis teatrals, planteja una dificultat a l'hora de traduir l'expressió alemanya *Aufführung*, la qual s'utilitza com a representació, però en sentit de 'realització'. Els matisos i l'amplitud semàntica d'*Aufführung* tenen a veure amb l'execució d'una acció en el present, més que en la reproducció «representada» d'una realitat anterior. És per això que, en traduir Eiermann o Fischer-Lichte, opto majoritàriament per la traducció d'*Aufführung* com a «realització escènica», com proposa Cornago per subratllar que el fet escènic no es pot entendre sinó com quelcom «que està passant» (ibíd.: 18). L'inconvenient que hi trobo és que, a diferència de l'ús quotidià de què disposa el terme *Aufführung* en alemany, «realització escènica» sona massa a construcció teòrica a posteriori, o, pitjor encara, a falsa innovació. Per tal de remeiar-ho, he optat en alguns casos per traduir *Aufführung* simplement com a 'espectacle'.

4. De moment, només m'he hagut de preguntar un cop si podia tractar la peça com un pur joc de taula, quan vaig rebre la invitació de presentar-la en una fira de jocs. Em sembla interessant remarcar que vaig haver de rebutjar-la perquè no disposo dels drets d'autor de part de les normes.

L'interès per observar i entendre les accions quotidianes com a gestos performatius planteja un repte singular per al concepte de realització escènica de què s'ocupen els estudis teatrals. Tot prenent en consideració la pràctica artística realitzada a partir dels seixanta, Fischer-Lichte (2004: 65) proposa una famosa definició que considera «la copresència física d'actors⁵ i espectadors [...] [que] es reuneixen durant un determinat període de temps i en un lloc determinat i fan alguna cosa junts» com l'aspecte central de tota realització escènica. El nucli d'aquesta definició, que deixa de banda qualsevol concepte de narració o representació, es troba en la comprensió de l'espectacle com a esdeveniment i no com a obra. Fischer-Lichte es planteja la realització escènica com una trobada, en la qual els espectadors no adopten una posició passiva, sinó que «són considerats part activa⁶ en la creació de la realització escènica, a través de la seva participació en el joc» (ibíd.: 65).

Aquesta definició de la realització escènica no només ens permet valorar una peça com *El candidato (o candidata)* com un esdeveniment, sinó que també ens acosta a la clàssica definició del joc de Johan Huizinga (1938: 27):

En resum, podem dir, doncs, que el joc, en el seu aspecte formal, és una acció lliure executada «com si» i que es percep com quelcom separat de la vida quotidiana, però que, tanmateix, pot absorbir totalment el jugador, que no té cap interès material ni espera obtenir cap mena de profit. És executat en un temps i un lloc determinats, desenvolupat seguint un ordre sotmès a regles i propens a originar associacions amb situacions de misteri o a emascarar-se per diferenciar-se del món habitual.

Lluny de voler establir distincions entre els conceptes de joc, realització escènica i esdeveniment, trobo productiu aprofundir en les indefinicions que planteja la seva intersecció. La similitud entre joc i realització escènica demostra que tot joc disposa, d'entrada, d'un caràcter performatiu (Adamowsky, 2005: 23). Fins i tot la copresència física d'actants i espectadors que per a Fischer-Lichte constitueix la realització escènica és també un element central dels jocs de taula, ja que només podem jugar-hi acompanyats. Com podem considerar, doncs, una peça artística que fa ús de la performativitat quotidiana d'un joc de taula, si «ni el concepte d'escenificació ni el d'experiència estètica ens ofereixen criteris per distingir les realitzacions escèniques artístiques de les no artístiques» (Fischer-Lichte, 2004: 398)? De nou, ens trobem amb un problema de contextualització:

Una realització escènica es considera artística quan té lloc en el marc de la institució Art; de la mateixa manera, es classifica com a realització escènica no artística quan té lloc en el marc de la institució Política, Esport, Dret, Religió, etc. Allò essencial per distingir les realitzacions escèniques artístiques de les no artístiques no és ni el caràcter específic d'esdeveniment (*Ereignishaftigkeit*) de cadascuna d'elles, ni les estratègies escèniques en què es basen ni l'experiència estètica que fan possible. És el marc institucional el que permet decidir si cal classificar-les com a artístiques o com a no artístiques. (ibíd.: 400)

5. *Akteure*, en l'original. Proposaria traduir-ho més aviat com a «actants».

6. *Mitspieler*, en l'original: coactants, però també, literalment, «jugadors».

El que *El candidato* (o *candidata*) posa en joc és la transferència d'una pràctica performativa quotidiana (jugar amb algú) a una experiència artística. Aquesta transferència és inseparable d'una voluntat d'experimentar amb els aspectes fonamentals que confereixen tant al joc comunitari com a la realització escènica la seva performativitat: la trobada, la «relació de cosubjectes» (ibíd.: 65) que se'n desprèn i l'aparició d'un esdeveniment a través d'una activitat o pràctica compartida que «crea un ordre» (Huizinga, 1938: 24). En aquest sentit, tal com desenvoluparé més endavant, la dimensió política de la peça no consisteix només en la seva temàtica, sinó també en la performativitat de l'esdeveniment que genera.

Per tal de dur a terme aquesta exploració, em vaig plantejar el procés creatiu d'*El candidato* (o *candidata*) com la creació d'un espai, més que com la producció d'un espectacle. Evidentment, no em refereixo a l'espai com un contenidor, sinó al concepte d'espai performatiu, que «no existeix ni abans ni més enllà de la realització escènica, ni després, sinó que —com passa amb la corporalitat o la sonoritat— només té lloc en i a través de la realització escènica» (Fischer-Lichte, 2004: 220). La idea de l'espai com a acció performativa, «la producció i el producte [del qual] es presenten com dos aspectes inseparables i no com dues representacions dissociables» (Lefebvre, 1974: 96), ens permet imaginar l'espai com a espai de joc. Com explica Huizinga (1938: 23):

Tots els jocs es desenvolupen dins el seu espai, el qual, materialment o només ideal, de manera expressa o tàcita, està marcat d'entrada. Així com no hi ha cap diferència formal entre un joc i una acció sagrada, és a dir, que l'acció sagrada adopta la mateixa forma que el joc, tampoc el lloc sagrat pot diferenciar-se formalment de l'espai de joc. L'estadi, la taula de joc, el cercle màgic, el temple, l'escena, la pantalla, l'estrat judicial, són tots ells, per la forma i la funció, espais de joc: és a dir, terrenys consagrats, delimitats, separats, en els quals regeixen unes regles determinades.

L'espai pot entendre's, en aquest sentit, com una disposició determinada de regles de joc que, independentment de com estiguin formulades, possibiliten l'aparició d'expectatives, percepcions i processos de presa de decisions. En resum, l'espai de joc és l'escenari d'un procés de subjectivització.

Treballar sobre el dispositiu

La primera utilització del terme «dispositiu» per part de Michel Foucault (1999: 56) està clarament datada: 15 de gener de 1975. Tot i que Foucault no havia emprat aquest concepte abans i que mai en va donar una definició clara o unívoca, la noció de dispositiu «travessa els seus textos com un concepte latent» (Aggermann, 2017: 11), fins al punt d'esdevenir un motiu central de la seva filosofia. En termes generals, el dispositiu descriu una determinada formació de saber i poder que mobilitza discursos i pràctiques per materialitzar i justificar un determinat ordre, i que s'ha originat en un moment històric concret per respondre a una emergència. Segons uns dels fragments

més citats de Foucault (1977: 299), el dispositiu és un «conjunt decididament heterogeni que comprèn discursos, institucions, instal·lacions arquitectòniques, decisions reglamentàries, lleis, mesures administratives, proposicions científiques, filosòfiques, morals o filantròpiques; en definitiva, tant allò dit com allò no dit». L'heterogeneïtat és un dels trets característics del dispositiu, al qual s'afegeix «ser, de manera irritant, concret i abstracte a la vegada» (Stoellger, 2012: 47). Aquesta inconcreció o ambigüïtat no s'ha de veure, però, com una mancança, ja que reflecteix exactament la naturalesa del dispositiu, la funció principal del qual no és establir un determinat ordre en forma d'imposició autoritària, sinó modelar una topologia del possible i l'impossible sense una reglamentació estricta. Així és com, en comptes d'incidir sobre un subjecte preexistent, el dispositiu produeix el seu propi subjecte. Com remarca Giorgio Agamben (2006: 29), «tot dispositiu implica un procés de subjectivització, sense el qual no pot funcionar com a dispositiu de govern, sinó que es redueix a un mer exercici de violència». El que, per tant, caracteritza els dispositius és una constant dialèctica entre estructura i llibertat (o agència).

El dispositiu es caracteritza també per no poder ser mai copsat del tot. La seva extensió és tal, i els seus efectes estan entrelaçats d'una manera tan profunda, que la lògica del dispositiu pot trobar-se en tota mena d'escales. Foucault descriu dispositius que se situen en escales tan diferents com la psiquiatria, la presó o la confessió. De fet, la reproducció d'aquesta lògica arriba fins al mateix subjecte, que a través de la seva conducta actualitza i perpetua els dispositius, tot encarnant-los.⁷

En parlar sobre art i dispositiu, trobem almenys dues interpretacions del concepte de dispositiu: per una banda, la recerca acadèmica es refereix sovint als dispositius en el sentit més proper als plantejaments originals de Foucault, com a xarxes formades per institucions, processos perceptius i relacions de poder.⁸ Per altra banda, un treball artístic pot descriure's o anunciar-se com a dispositiu.⁹ Aquest ús, que «els artistes sovint adopten per evitar el concepte, massa connotat històricament, d'obra d'art» (Gonzalez 2015: 15), pot enllaçar-se amb la reinterpretació que fa Agamben a *Què és un dispositiu?*, la qual suposa un eixamplament, a la vegada que una desviació, respecte a Foucault:

Tot generalitzant encara més la ja extensíssima família dels dispositius foucaultians, anomenaré dispositiu literalment qualsevol cosa que tingui, de la manera que sigui, la capacitat de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar i assegurar els gestos, conductes, opinions i discursos dels éssers vius. [...] Recapitulant, tenim així dues grans classes, els éssers vius (o substàncies) i els dispositius. I, entre totes dues, com un tercer grup, els subjectes. Anomeno subjecte el que resulta de la relació i, per dir-ho així, del cos a cos entre els éssers vius i els dispositius. (Agamben, 2006: 21-22).

7. Seguint Butler (1997: 106-131) podríem dir que els dispositius sempre són performatius.

8. Cf. Kastner, 2012 o Aggermann, 2017.

9. Stoellger (2012: 49) parla de «dispositius esbossats» per diferenciar els experiments estètics basats en l'articulació d'un dispositiu d'altres formacions de saber i poder.

Malgrat el perill de simplificació que aquesta proposta implica, em sembla especialment interessant per a les arts escèniques, ja que ens permet pensar sobre la realització escènica «com un ordre de coses específic, concret i materialitzat» (Aggermann, 2017: 16), la finalitat del qual és la producció d'un subjecte. Si bé el concepte de dispositiu pot emprar-se per fer una reflexió més enllà de la realització escènica, la qual contempli l'espectacle només com la punta d'un iceberg o com l'actualització d'un dispositiu molt més ampli,¹⁰ el simple replantejament de la realització escènica com a dispositiu sembla prou estimulant per posar en dubte les relacions tradicionals entre art i espectadors. Repensar un esdeveniment com a dispositiu ens permet, sobretot, alliberar-nos de les convencions espectaculars. Si Fischer-Lichte ja havia exclòs narració i representació de la seva definició de la realització escènica, el concepte de dispositiu ens permet abolir definitivament la consideració de la separació entre actants i espectadors (que Fischer-Lichte encara defensa) com a tret ontològic de la realització escènica. Si ens mirem un esdeveniment com un dispositiu, ja no podem donar per feta cap diferència entre actants i espectadores: un dispositiu està format exclusivament per participants, ordenats i disposats diferencialment pel mateix dispositiu. Des d'aquest punt de vista, la divisió tradicional entre actants i espectadors es mostra com una desigualtat estructural, la qual reflecteix una determinada disposició del dispositiu (i, sens dubte, una funció social). Vist així, tota disposició escènica, independentment del seu grau de consolidació històrica i cultural, és només un esbós d'ordenació que confereix una posició concreta als seus participants, a la vegada que els subjecta a un procés de subjectivització igualment concret. No hem d'oblidar que, com insistia Foucault (1977: 302), «el Poder no existeix [...] El poder consta en realitat de relacions, és un conjunt, més o menys organitzat, més o menys piramidal, més o menys coordinat, de relacions».

Sí, des d'aquesta perspectiva, tornem a la provocació inicial («Per què dius que això és teatre?»), veiem com el que s'amaga rere aquesta pregunta no és més que un dispositiu fossilitzat, el del model teatral hegemònic i tradicional. En plantejar-me un altre problema, vaig descobrir que no tenia sentit tractar de respondre a les exigències d'un dispositiu que no tenia res a veure amb el meu. Així, vaig passar a entendre la meua feina com un *treball sobre el dispositiu*,¹¹ lligat a unes altres preguntes: com es descobreix el tauler? Quin tacte té, com s'hi juga? Quines expectatives desperta i quines sorpreses genera? Què és segur, possible i impossible? Com seuen els espectadors, com parlen, com es mouen, quin és el volum de la seva veu? Evidentment, la resposta a aquestes preguntes només pot ser propositiva: el dispositiu no predetermina ni pot predeterminar què fan els espectadors en realitat. Però la seva invitació es manté. Treballar sobre el dispositiu significa compondre i articular una pluralitat d'invitacions.

10. Eiermann (2009: 282) es planteja, per exemple, com «les accions realitzades en un espectacle sempre estan prefigurades o in-formades per accions realitzades fora de l'espectacle, així com per un recurs a la performativitat sempre anterior a la realització de l'espectacle». McKenzie (2001: 18) defensa, per la seva banda, que «la performance serà per als segles xx i xxi el que la disciplina va ser per als segles xviii i xix; és a dir, una formació ontològica de poder i saber».

11. Eiermann (2009: 371) ho resumeix així: «L'escenificació consisteix en la *formació* d'aquest dispositiu; és a dir, la *in-formació* d'un esdeveniment consisteix en el treball *formador* sobre un dispositiu.» Cf. Eiermann, 2009 (280-286) i Eiermann, 2009 (368-372).



El candidato (o *candidata*). © Charlotte Bösling

Si parlem de jocs, la dialèctica entre determinació i indeterminació s'expressa paradigmàticament en el debat sobre les regles. S'ha discutit sovint sobre la importància de les regles a l'hora de definir els jocs: així com Huizinga (1938: 25) sosté que «les regles del joc, de qualsevol joc, són obligatòries i no admeten cap dubte», Roger Caillois, en la seva descripció del joc com a «activitat lliure», defensa que «el dubte sobre el desenvolupament del joc ha de romandre viu fins al final». Caillois (1958: 23) afegeix que els jocs representen una activitat incerta, «el desenvolupament i el resultat de la qual no es poden saber d'entrada, i on un cert marge d'invenció ha de deixar-se necessàriament a la iniciativa del jugador». Crec que no ens allunyem de Caillois si concloem que la dialèctica més important dels jocs no s'estableix entre normes i llibertat sinó entre normes i incertesa. Com apunta Greg Costikyan (2015), la incertesa és un element central en el disseny de qualsevol joc. La finalitat de les normes no és limitar la llibertat dels jugadors, sinó generar situacions d'incertesa que facin possible el joc.

Tal com desenvoluparé al següent apartat, la incertesa que generen les normes de joc dins la partida es trasllada, performativament, a la situació social en què aquesta té lloc. En el cas d'*El candidato* (o *candidata*), el joc de taula actua com un dispositiu incrustat dins el dispositiu d'una realització escènica (que, a la vegada, podem dir que està incrustat dins el dispositiu de la institució Arts Escèniques, i així successivament). Cada nivell proposa unes normes i juga amb la seva pròpia incertesa.

El dispositiu s'ha d'entendre com una interfície: no funciona de dalt a baix, sinó que es desenvolupa únicament a través de les interrelacions entre tots els seus participants (i les seves accions) i tots els ordres, discursos i institucions (el joc de taula, la política, la campanya electoral, l'assemblea, etc.) invocats pel dispositiu. De fet es podria dir que, com més llibertat de moviment tinguin els participants, més exitós és el dispositiu. El significat polític d'aquest fet és immens.

Política de la participació

Participació és una paraula clau tant per a l'art com per a la política. Especialment sota la influència del postestructuralisme, el rol dels espectadors davant l'art contemporani s'ha convertit en un objecte de discussió, sovint relacionat amb la qüestió de quin potencial té l'art per produir una experiència política. La promesa d'empoderament que trobem en un text tan influent com *L'estètica relacional* de Nicolas Bourriaud (1998) s'ha filtrat, ininterrompudament des de la seva publicació, en el llenguatge i les maneres de pensar de molts museus i òrgans de gestió cultural, no sempre de manera crítica. Claire Bishop, autora del citadíssim concepte de «l'espectador activat» (Bishop, 2005: 102-127), ha advertit sovint que «l'art participatiu no és ni un medi polític privilegiat ni una solució prefabricada per a una societat de l'espectacle» (Bishop, 2012: 284), ja que participació i democràcia no són sinònims.

Això és, precisament, el que evoquen les normes del *djambi*: la problematització de la participació política en una societat democràtica. El joc mostra com els mecanismes de les democràcies també persegueixen finalitats totalitàries, de manera que les possibilitats de participació de la població són molt més restringides del que seria desitjable. La pregunta que planteja *El candidato* (o *candidata*) és la mateixa que cal plantejar a la promesa política de Bourriaud: de què parlem realment quan parlem de política, i en què consisteix allò polític?

Una distinció important, a l'hora de respondre a aquesta pregunta, és si ens la plantejem des d'un punt de vista representatiu o bé performatiu. Prenem com a exemple la crítica que fa Claire Bishop de la instal·lació *Untitled (Still)*, de Rirkrit Tiravanija, un dels artistes més comentats i elogiats per Bourriaud. Com és habitual en les propostes de Tiravanija, aquesta peça de 1992 consistia en un espai de trobada, on els espectadors podien seure còmodament, parlar, menjar i fins i tot cuinar. Des d'un punt de vista representatiu, la peça evocava l'obertura d'un espai de llibertat i participació, on una societat efímera es reunia i s'organitzava. Per a Bishop, però, la instal·lació fracassava, des d'un punt de vista performatiu, a l'hora de desencadenar un diàleg democràtic real, ja que aquesta societat efímera estava formada per «un grup de marxants i amants de l'art amb gustos similars» a qui «els va agradar la instal·lació perquè els permetia fer *networking*» (Bishop, 2004: 67). Per buscar l'aspecte polític de la participació, Bishop es concentra en l'experiència concreta que produeix el dispositiu. Si bé Tiravanija presentava la instal·lació com un esdeveniment obert, Bishop (2004: 69) apunta que la participació hi era només aparent, ja que «l'estructura de la peça determinava el resultat per avançat». Dit d'una altra manera, la promesa de participació quedava limitada a una representació de la llibertat, emmarcada per l'artificialitat i l'arbitrarietat d'una situació museïtzada que no es podia defugir.

En aplicar la mirada crítica de Bishop a *El candidato* (o *candidata*), veiem com, des del punt de vista representatiu, els espectadors són convidats a parodiar una campanya política, tot identificant-se com a membres d'un partit polític i assumint la representació d'una candidat escollit a l'atzar. La peça es pot entendre, així, com una crítica de la política institucional, la qual es



Untitled (Still). © Rirkrit Tiravanija

considera tan mecànica i buida d'ideologia com un joc. Des d'aquest punt de vista, les normes només són rellevants en la mesura en què reflecteixen els mecanismes de la política; és a dir, en la mesura en què serveixen de metàfora. Des del punt de vista performatiu, en canvi, és més interessant veure com la relació dels espectadors amb l'«espessor del dispositiu» (Aggermann, 2017: 10) del joc i les seves normes condueix a una progressiva encarnació de relacions de poder entre ells. Consegüentment, podem dir que allò polític del joc rau, precisament, en com els espectadors es relacionen amb la possibilitat d'assolir una posició preponderant dins el joc. Un espectador descriu així la seva experiència després d'una partida:

Marc Villanueva Mir explica que, aquí, les estratègies d'escacs no funcionen perquè són massa defensives. En canvi, se'ns recomana jugar d'una manera tan ofensiva com sigui possible i enganyar gairebé obscenament els/les nostres company/es de joc. [...] La partida s'enfila increïblement ràpid: pronunciem discursos polítics, discutim les jugades, se'ns escapa el riure quan perdem una fitxa que no havíem vist ni perillar. És com si, tot d'una, poguéssim expressar tota la nostra desconfiança cap als polítics, totes les nostres decepcions per la injustícia social, d'una manera obliqua: tot encarnant el rol dels polítics de la manera més fosca i cínica possible. (Köthe, 2019)

Tot i que el joc té moltes normes (i no precisament senzilles), és interessant veure com aquesta descripció no parla d'elles ni de la seva complexitat, sinó de relacions i accions que no hi tenen res a veure. El que es destaca és una atmosfera dins la qual les estructures de poder no es representen, sinó que, «gairebé obscenament», s'encarnen.

Això s'entén bé si pensem en la diferència que hi ha en anglès entre *play* i *game*. Mentre els jocs (*games*) es poden descriure a través de les seves normes abstractes, sense fer referència als jugadors que hi juguen, el joc (*play*) només pot explicar-se a través de l'experiència i el gaudi de qui juga. El jugador s'apodera del joc en la mesura que interpreta, contradiu o adapta les seves normes, o simplement en la mesura que les gaudeix. Com diu Adamowsky (2005: 20), «des de la perspectiva dels participants és clar que els jocs (*games*) només permeten el joc (*play*) en certa mesura i dins determinats límits, i que un excés de *play* pot arruïnar un joc». El que m'interessa ressaltar és que el *play* és quelcom que el joc ha de permetre, ja que «els jocs (*games*) constitueixen una estructura institucionalitzada, dins la qual es pot desplegar el *play*, així com pot no fer-ho» (idem.). Crec que no tindria cap sentit obligar els espectadors d'El candidato (o candidata) a pronunciar un discurs polític o a encarnar un candidat determinat. En els moments en què això passa, funciona exclusivament perquè és quelcom permès però no exigint per part del joc: perquè pertany al *play* i no al *game*. El disseny del dispositiu preveu aquests espais d'incertesa, i ofereix una invitació però no una imposició. No hi ha, per exemple, cap regla que digui què s'ha de fer amb el candidat i l'adscripció política que els espectadors reben al principi. I, tanmateix, la presència d'aquests elements sovint acaba produint efectes sobre la partida. De vegades, tothom es posa d'acord per bloquejar l'equip a qui ha tocat representar un partit concret. Constantment se senten comentaris irònics sobre les polítiques que hi ha sobre la taula. En una partida, un jugador va interioritzar tant el seu rol aleatori de candidat de Vox que va estar tota la peça fent comentaris sexistes i va celebrar la seva victòria amb una salutació feixista. Aquesta dimensió encarnada i no reglada de l'experiència no té tant a veure amb la retòrica de les normes com amb la performativitat del joc en si.

Un altre aspecte fonamental d'aquesta comprensió del joc és que el *play* implica la possibilitat de canviar en qualsevol moment el curs de la partida. En algunes sessions d'El candidato (o candidata) m'he trobat amb reaccions tan contràries a les normes que de poc no aconseguen anul·lar la partida sencera. Però en la vida política també hi ha espai per al cop d'estat, i tractar amb l'ambició de jugadors que es neguen a perdre forma part del treball polític.

Arribats a aquest punt, crec que val la pena invocar la diferenciació que proposa Jacques Rancière entre política i policia, no només perquè ens facilita una comprensió més profunda de les peces participatives, sinó també perquè mostra com les preguntes ètiques sobre la participació artística tenen un correlat directe amb problemes polítics més amplis.

Segons Rancière, tant política com policia provenen del terme grec *polis*, el qual s'escindeix en dues lògiques socials:

Per una banda, hi ha la lògica que fa el recompte de les parts de cada partit, que distribueix els cossos dins l'espai de la seva visibilitat o la seva invisibilitat, i que estableix les maneres de ser, les maneres de fer i les maneres de dir adequades per a cadascú. I hi ha una altra lògica, que suspèn aquesta harmonia pel simple fet d'actualitzar la contingència de la igualtat, ni aritmètica ni geomètrica, establerta entre qualsevol ésser parlant. (Rancière, 1995: 50)



Evros Walk Water. © Daniel Ammann

La primera lògica, que s'ocupa de la producció del consens i que es confon sovint amb la política, és anomenada «policia» per Rancière, mentre que la segona, que es consagra a la lluita per la igualtat, correspon pròpiament a la «política». Si traslladem aquests conceptes a experiències o jocs participatius, ens adonarem de seguida de si estan més a prop de la política o de la policia.

Un exemple de lògica policial es trobaria en situacions o espectacles en què es demana als espectadors que hi participin amb l'únic objectiu de reproduir una experiència dissenyada per avançat. En peces com *Evros Walk Water*, de Rimini Protokoll, o *Rausch und Zorn*, de LIGNA, als espectadors reben instruccions acústiques o per escrit, la realització de les quals constitueix la seva participació dins l'espectacle. A *Evros Walk Water*, on es tracta de reescenificar la performance *Water Walk* de John Cage, els espectadors han de realitzar certes accions amb instruments i objectes per produir una mena de concert teledirigit. A *Rausch und Zorn*, els espectadors reben constantment instruccions de moviment que acaben generant una coreografia col·lectiva. Cap dels dos dispositius no tolera variacions ni desviacions, la qual cosa fa que els espectadors no es plantegin la desobediència com una opció atractiva, ja que en aquests casos «mantenir-se fidel a unes regles unívokes sembla prometre una experiència més forta» (Schipper, 2017: 205). La forma de participació que trobem en aquestes peces consisteix a deixar-se dirigir els moviments, les accions i fins i tot la mirada, per tal d'assolir una experiència harmònica. Els espectadors es converteixen gairebé en treballadors al servei de l'espectacle, que no es podria realitzar sense ells.¹² El seu esforç es concentra, però, només en una representació. Fins i tot si aquestes

12. Per una crítica detallada de l'explotació dels espectadors en peces participatives, cf. Kunst, 2015: 59-72.

peces tracten temes de gran rellevància política com les polítiques d'asil europees (a *Evros Walk Water*) o l'autoritarisme (a *Rausch und Zorn*) des d'un punt de vista representatiu, el que aconsegueixen des del punt de vista performatiu és una normalització (i normativització) de l'experiència. Per això considero aquests treballs exemples de la lògica policial, similars a jocs que no permeten jugar-hi.

Inversament, les formes de participació que no requereixen un resultat predissenyat o que no segueixen un curs pautat s'apropen més a la lògica política. El més important, en aquests casos, és que els jugadors puguin apoderar-se del joc en comptes de sotmetre-s'hi. Tant les normes com els pactes entre jugadors han d'estar constantment sotmesos a revisió, i poden ser contradits, modificats o anul·lats en qualsevol moment.

Dos exemples d'aquesta tendència podrien ser *Worktable*, de Kate McIntosh i *Buildacode*, de Mónica Rikić. *Worktable* es presenta com una instal·lació, en què cada espectador és convidat a escollir un objecte d'una prestatgeria i destruir-lo de la manera que prefereixi. En una segona habitació, l'espectador ha de triar un objecte destruït per algú altre i mirar de recompondre'l. Tot i comptar amb una divisió estricta dels espais i amb unes instruccions inequívokes, la instal·lació ofereix alguna cosa més que una experiència coreogràficament pautada. Això es deu principalment al fet que cada espectador pot estar-se tanta estona com vulgui dins cada habitació, i que res estipula com ha de ser la seva interacció amb els objectes o amb altres participants. Aquesta peça és un exemple de generositat: tot està sobre la taula, no hi ha res amagat, i tot pot ser observat, tocat o manipulat. L'interès del que hi passa depèn de la implicació i la generositat col·lectives.



Worktable. © Kate McIntosh



Buildacode. © FILE - Electronic Language International Festival

Buildacode és una instal·lació interactiva per a nens i nenes de l'artista multimèdia Mónica Rikić, en què els participants poden apilar o juxtaposar uns cubs tous de colors per generar ritmes, melodies i sonoritats. Els cubs, que disposen de codis QR detectats per un sistema de reconeixement òptic, corresponen a mòduls bàsics de programació, amb els quals els infants poden jugar de manera intuïtiva, tot combinant formes, colors i direccions que es transformen immediatament en ones sonores. No és casualitat que aquest trencaclosques sense solució s'instal·li en *halls* de museus, ja que això permet entrar-hi i sortir-ne en qualsevol moment. Els participants poden, doncs, entrar-hi així que el so o l'atmosfera produïts per altres els convidin prou a fer-ho. *Buildacode* possibilita una experiència de món obert i en construcció, on la interfície tecnològica actua com a mitjà i resultat de les decisions i acords dels seus participants.

Tant *Buildacode* com *Worktable* constitueixen exemples força radicals d'una participació indeterminada. Cal, però, resistir la temptació de classificar les peces com si es poguessin adjudicar simplement al pol de la política o al de la policia. Com diu Ranciè (1995: 56), res és polític en si mateix, sinó que tot pot convertir-s'hi. Cal insistir, per últim, en què la diferència entre política i policia no té res a veure amb la quantitat de normes de què un joc disposa, com faria pensar la famosa (i lleugerament antiquada) distinció de Caillois (1958: 27-28) entre *paideia* i *ludus*. El que limita més les possibilitats de participació d'un joc o d'una realització escènica no són les instruccions ni les regles, sinó les ordres tancades i els recorreguts predissenyats.

Conclusions

Els jocs formen pràctiques performatives. Tot i haver estat tradicionalment separats de l'àmbit artístic i cultural, considerat més seriós, els jocs no es diferencien fonamentalment dels espectacles teatrals, com demostra la porositat de la frontera entre els conceptes de joc i realització escènica. L'afirmació de Fischer-Lichte (2004: 65-66) que les regles que produeixen una realització escènica «s'han d'entendre com a regles de joc, les quals poden negociar-se entre tots els implicats —actants i espectadors—, així com igualment seguir-se o trencar-se» no s'ha d'entendre com una metàfora, sinó com un signe de la importància d'aquesta intersecció entre jocs i arts escèniques.

Al llarg d'aquest article he presentat algunes de les reflexions que han acompanyat el procés creatiu de la peça *El candidato* (o *candidata*), amb la qual he mirat d'explorar el potencial performatiu d'un joc de taula per convertir una experiència escènica en una situació que no només representés sinó que també encarnés un esdeveniment polític.

En aquest sentit, em vaig plantejar el desenvolupament de la peça com la creació d'un espai de participació capaç d'afavorir una interacció amb el joc lliure i autogestionada. Per aconseguir-ho, m'ha calgut renunciar a tota forma de participació que pogués invocar una lògica policial, així com buscar què podria significar una forma de participació política. A diferència d'altres peces que estableixen clarament un recorregut predeterminat, a *El candidato* (o *candidata*) cap comportament és correcte o incorrecte, especialment pel que fa a les normes.

El component polític de la incertesa (en què consisteix la política si no en gestionar col·lectivament una vida incerta?) queda perfectament palès en aplicar el concepte de dispositiu tant a la comprensió d'un joc com d'una realització escènica. En comptes de voler mostrar quelcom unidireccionalment, el meu treball sobre el dispositiu es basa en un disseny de funcions, l'objectiu de les quals és oferir una multiplicitat de camins possibles i impossibles. La seva encarnació dins la peça consisteix en una pluralitat d'invitacions, contínuament acceptades o rebutjades per part dels espectadors. Com indiquen Katie Salen i Eric Zimmerman (2004: 304), «el joc és l'espai lliure de moviment dins una estructura més rígida». La intensitat del joc depèn directament de la implicació dels espectadors, que actuen com autèntics camps de força per activar aquest espai.

En oscil·lar constantment entre evocar «una llibertat originària i un desig d'aturar-se i donar via lliure a la distracció i la fantasia» (Caillois, 1958: 52) i servir de «representació de l'ordre còsmic» (Adamowsky, 2005: 18), els jocs fan que la connexió entre allò estètic i allò social (o polític) que travessa tota realització escènica sigui especialment palpable. Aquest aspecte es fa evident en interrogar els formats escènics mal anomenats «participatius»,¹³ ja que els problemes que hi detectem no són diferents dels que afecten la participació política dins la societat. Una distinció important és la que cal fer entre el punt de vista representatiu i el performatiu. Així, a *El candidato* (o *candidata*) vaig

13. Com ja hem vist, la participació és indissociable de qualsevol dispositiu; seure en una platea davant un escenari a la italiana també comporta acceptar de participar-hi d'una manera concreta.

optar per no escenificar una representació de clixés polítics, sinó una negociació encarnada amb els mecanismes del poder. No va ser fins que vaig arribar a aquesta conclusió que vaig deixar de pensar a introduir enregistraments, elements de vestuari, indicacions o qualssevol elements que haurien reflectit més expressivament l'activitat política, i em vaig concentrar en la relació dels espectadors amb les normes del joc. Això va ser especialment interessant, tenint en compte l'extrema arbitrietat de les normes: quin moviment farà un jugador si, de sobte, té l'opció d'assassinar un candidat aliat i apoderar-se del seu partit? Com es construeixen relacions de confiança, en una situació on ningú pot refiar-se de ningú? Com gestiona el grup les diferents energies dels seus membres, com es relaciona cadascú amb els caràcters autoritaris, sarcàstics o dubitatius que es troben a cada taula? Com ens posem d'acord amb algú a qui no coneixem de res? Com ens ho fem, en fi, per passar-nos-ho bé junts? Els gestos, discursos i actituds polítiques que volia representar acaben emergint durant la peça, encarnats espontàniament pels mateixos espectadors així que emprenen aquest procés de negociació amb el poder.

Totes aquestes consideracions m'han portat a pensar que allò de polític que trobem en el fet de jugar juntes s'ha de buscar en com juguem (*play*) i no en com és el joc (*game*). I que el més important d'aquestes reflexions és que no hi ha una única manera de relacionar-nos amb la pregunta de «com és el joc». Així com el joc lliure i anàrquic no s'oposa a les regles, sinó a la preterminació i l'autoritarisme, podem dissenyar experiències de joc orientades a fomentar la diversitat i la riquesa de formes de jugar (*play*), tot entenent les normes de joc com un disseny d'incerteses.

Els formats més oberts de joc i participació tampoc no estan, però, lliures de crítica. El caràcter temporal i artificial que caracteritza l'experiència artística interactiva constitueix a la vegada el seu màxim valor, ja que a través seu es poden esbossar modes experimentals de convivència, així com la seva màxima feblesa, ja que sovint aquests experiments acaben sent exclusivament una simulació de la política, com s'ha discutit sovint en contextos expositius.¹⁴ Aquesta crítica, que també afecta les arts vives, ens hauria de fer conscients que tant la participació com la política han de plantejar-se sempre com un problema. Com ens recorda Claire Bishop (2012: 284), no hi ha cap forma de participació que representi una solució definitiva. Al contrari, cada forma de participació «ha de ser contínuament realitzada (*performed*) i posada a prova en cada context específic».



14. Vegeu Kunst (2015: 68): «En aquest sentit, el museu-fàbrica, com a espai social dispers, produeix una esfera pública sense el públic, un entrenament i un intercanvi constant d'activitat lingüística, social i política, però sense l'antagonisme d'una ubicació prolongada en el temps i sense les conseqüències antagonístiques que emergeixen de l'esforç social.»

Referències bibliogràfiques

- ADAMOWSKY, Natascha. «Spiel und Wissenschaftskultur. Eine Anleitung». A: ADAMOWSKY, Natascha (ed.). *“Die Vernunft ist mir noch nicht begegnet”. Zum konstitutiven Verhältnis von Spiel und Erkenntnis*. Bielefeld: transcript, 2005, p. 11-30.
- AGAMBEN, Giorgio. *Che cos'è un dispositivo?* Roma: nottetempo, 2006.
- AGGERMANN, Lorenz. «Die Ordnung der darstellenden Kunst und ihre Materialisationen. Eine methodische Skizze zum Forschungsprojekt *Theater als Dispositiv*». A: AGGERMANN, Lorenz; DÖCKER, Georg; SIEGMUND, Gerald (eds.). *Theater als Dispositiv. Dysfunktion, Fiktion und Wissen in Ordnung der Aufführung*. Frankfurt del Main: Peter Lang, 2017, p. 7-32.
- ANESTO, Jean. *Djambi. L'échiquier de Machiavel... ou la lutte pour le pouvoir*. París: L'Impensé Radical, 1975.
- BISHOP, Claire. «Antagonism and Relational Aesthetics». *October*, núm. 110 (2004), p. 51-79.
- BISHOP, Claire. *Installation Art. A Critical History*. Londres: Tate Publishing, 2005.
- BISHOP, Claire. *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Londres / Nova York: Verso, 2012.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Traducció del francès de Simon Pleasance i Fronza Woods. Edició original: *L'Esthétique relationnelle* (1998). Dijon: Les presses du réel, 2002.
- BUTLER, Judith. *The Psychic Life of Power*. Stanford: Stanford University Press, 1997.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*. París: Gallimard, 1958.
- COSTIKYAN, Greg. *Uncertainty in Games*. Cambridge/London: The MIT Press, 2015.
- EIERMANN, André. *Postspektakuläres Theater. Die Alterität der Aufführung und ihre Entgrenzung der Künste*. Bielefeld: transcript, 2009.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo performativo*. Traducció de l'alemany de Diana González Martín i David Martínez Perucha. Edició original: *Ästhetik des Performativen* (2004). Madrid: Abada Editores, 2011.
- FOUCAULT, Michel. «Le jeu de Michel Foucault» (1977). A: FOUCAULT, Michel. *Dits et écrits III. 1976-1979*. París: Gallimard, 1994, p. 206-329.
- FOUCAULT, Michel. *Los anormales. Curso en el Collège de France (1974-1975)*. Traducció del francès d'Horacio Pons. Edició original: *Les anormaux. Course au Collège de France. 1974-1975* (1999). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- GONZALEZ, Angelica. «Le dispositif: pour une introduction». *Marges*, núm. 20 (2015), p. 11-17.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Traducció del neerlandès d'Eugenio Imaz. Edició original: *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur* (1938). Madrid/ Buenos Aires: Alianza Editorial/ Emecé Editores, 1972.
- KASTNER, Jens. «Ästhetisches Dispositiv und ästhetische Disposition. Einige theoretische und zeitdiagnostische Skizzierungen». A: BIPPUS, Elke; HUBER, Jörg; NIGRO, Roberto (eds.). *Ästhetik x Dispositiv. Die Erprobung von Erfahrungsfeldern*. Viena / Nova York: Springer, 2012, p. 39-46.
- KÖTHE, Sebastian. «Mach auch kaputt, was dich nicht kaputt macht. Sebastian Köthe über *Der Kandidat* von Marc Villanueva Mir» (2019). Theater der Dinge - Der Schaubude-Blog. <<https://theaterderdinge.com/2019/10/29/mach-auch-kaputt-was-dich-nicht-kaputt-macht/>> [Consulta: 9 juny 2020].

- KUNST, Bojana. *Artist at Work. Proximity of Art and Capitalism*. Winchester / Washington: Zero Books, 2015..
- LEFEBVRE, Henri. *La producción del espacio*. Traducció del francès d'Emilio Martínez Gutiérrez. Edició original: *La production de l'espace* (1974). Madrid: Capitán Swing, 2013.
- MCKENZIE, John. *Perform or Else: From Discipline to Performance*. Londres: Routledge, 2001.
- RANCIÈRE, Jacques. *La Méésentente. Politique et philosophie*. París: Galilée, 1995.
- SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2004.
- SCHIPPER, Imanuel. «From flâneur to co-producer. The performative spectator». A: LEEKER, Martina; SCHIPPER, Imanuel; BEYES, Timon (eds.). *Performing the Digital. Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript, 2017, p. 191-209.
- STOELLGER, Philipp. «Dispositiv als Deutungsmacht. Zum Dispositiv zwischen Macht, Spiel und MacGuffin» A: BIPPUS, Elke; HUBER, Jörg; NIGRO, Roberto (eds.). *Ästhetik x Dispositiv. Die Erprobung von Erfahrungsfeldern*. Viena / Nova York: Springer, 2012, p. 47-60.