

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



La inmersión del espectador en *Audioguías para
supermercados en tiempos de pandemia*

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

Christian Andres Mora Ferro

Asesor:

Gino Luque Bedregal

Lima, 2022

Resumen

El teatro inmersivo es un género que viene desarrollándose desde finales del siglo XX, con referentes como Punchdrunk, De La Guarda o La fura dels Baus. Sin embargo, en la pandemia del COVID-19, lo inmersivo se perfiló como una opción de teatralidad posible en el contexto del distanciamiento y el confinamiento. A su vez, la gran mayoría de exponentes del teatro inmersivo, así como las investigaciones al respecto, son de Europa y Estados Unidos. De esta manera, la presente investigación busca analizar la manera en la que se genera la inmersión del espectador en la obra *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, obra catalana que tuvo lugar en Lima en febrero del 2021 en el contexto de la pandemia. Para ello, se toma como referencia central el libro *Immersive Theatres*, de Josephine Machon, para establecer las características e indicadores de lo que es la inmersión en el teatro. Asimismo, se toma de referencia ideas de Danan y Batlle para hacer un análisis dramaturgico de la obra en función de la inmersión. Finalmente, esta investigación concluye que dicha obra genera la inmersión del espectador gracias a su propuesta de participación del mismo, de priorización del mundo sensorial y la importancia que le da al espacio y al lugar. Finalmente, se concluye que la obra utiliza recursos inmersivos para proponer una teatralidad acorde al contexto de la pandemia, reformulando las características que lo definen como acontecimiento. De igual manera la obra trata la pandemia a través del miedo generalizado que esta ocasionó en la sociedad. Para ello utiliza el miedo ficcional del relato de misterio y las explicitaciones de violencia y los hace dialogar con el uso de las mascarillas.

Palabras clave: teatro inmersivo, inmersión, pandemia, audioguía, instrucciones

A mi papá, quien abogó por mí para que siga haciendo lo que me dé la gana



Índice

RESUMEN	II
DEDICATORIA	III
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. NOCIONES SOBRE EL TEATRO INMERSIVO.....	2
1.1. Antecedentes	3
1.2. La inmersión en el teatro	5
1.3. Tipos de Inmersión	6
1.4. Características centrales del teatro inmersivo.....	7
1.4.1. Participación del público	8
1.4.2. Priorización del mundo sensorial.....	10
1.4.3. Importancia del espacio y del lugar	11
CAPÍTULO 2. DRAMATURGIA AUDITIVA DE <i>AUDIOGUÍAS PARA SUPERMERCADOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA</i>	13
2.1. Dramaturgia auditiva	13
2.2. Estructura Interna	15
2.2.1. <i>Participación del espectador</i>	15
2.2.2 <i>Priorización del mundo sensorial</i>	19
2.2.3 <i>Importancia del espacio y del lugar</i>	20
2.3. Estructura externa	23
2.3.1 <i>Participación del espectador</i>	26
2.3.2 <i>Priorización del mundo sensorial</i>	30
2.3.3 <i>Importancia del espacio y del lugar</i>	34
CAPÍTULO 3. EL SENTIDO DE <i>AUDIOGUÍAS PARA SUPEMERCADOS EN TIEMPOS DE PANDEMIA</i> EN SU CONTEXTO	36
3.1. La teatralidad en pandemia	37
3.2. El miedo y la pandemia	44
CONCLUSIONES	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	50

Introducción

A raíz de la pandemia, los artistas teatrales, frente a la imposibilidad del convivio y del teatro tal y como lo conocemos, encontraron múltiples modos de seguir haciendo teatro: teatro por streaming, teatro por redes sociales, audioteatro, etc. Dentro de esas propuestas, surge el teatro inmersivo que, si bien ya existía desde finales del siglo pasado, sus características se tomaron como una alternativa de supervivencia de lo teatral en el contexto del Covid-19. Este es el caso de la obra *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, del colectivo catalán Cabosanroque. Esta pieza busca sumergir al espectador en una experiencia teatral a través de un audio con instrucciones que él mismo deberá seguir y escuchar en un supermercado. La obra utiliza la sospecha y el miedo a las demás personas debido a la infección del Covid, para hacerlo dialogar con un relato de misterio y terror que tiene como eje central un asesinato ocurrido en un supermercado. De esta manera, el espectador enfrenta la coincidencia y contradicción de lo que ve, manipula y lo que oye.

En esta investigación, estudiaremos la manera en la que se genera la inmersión del espectador en dicha obra. Para ello, en el primer capítulo, definiremos lo que es la inmersión en el teatro a partir del libro *Inmersive theatres* de Josephine Machon. En el segundo capítulo, haremos un análisis dramático de la obra en base a tres indicadores de inmersión: la participación del espectador, la priorización del mundo sensorial y la importancia del espacio y lugar. Finalmente, en el tercer capítulo, analizaremos el sentido de la obra en relación a la inmersión y el contexto de la pandemia.

Capítulo 1. Nociones sobre el teatro inmersivo

En los últimos años, algunos festivales de artes escénicas en Lima han traído, entre su amplia gama de obras teatrales, propuestas de teatro liminales. Es decir, “obras que poseen las características relevantes del teatro-matriz (convivio, poiesis corporal, expectación), pero a la vez incluyen otras características que, en las clasificaciones aceptadas -el concepto canónico de teatro para la Modernidad: lo dramático-, no corresponden al teatro” (Dubatti, 2016, p. 6). Por ejemplo, el Festival Sala de Parto trajo en el 2017 *Remote: Lima*, una obra de la compañía teatral alemana Rimini Protokoll, la cual, no contaba con actores, sino que mostraba un recorrido guiado por la ciudad de Lima a través de instrucciones por medio de audífonos. El Festival Temporada Alta, en su versión del 2019, trajo *Los acantilados de V.*, de la compañía Gengiskhan, en la que un solo espectador echado en una cama y equipado con unos lentes de realidad virtual, encarna a un preso que donará sus ojos a cambio de unos años de libertad. El mismo festival, en el año 2020, trajo *Etiquette*, de la compañía teatral inglesa Rotozaza, una obra en la que los espectadores tenían que asistir en parejas a un café, y a través de instrucciones guiadas por audífonos, interactuar entre sí y representarse entre ellos. Finalmente, en el año 2021, el mismo festival trajo la obra *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, del colectivo español Cabosanroque, una obra que se vive a través de seguir instrucciones y escuchar una historia a través de unos audífonos en un supermercado.

Todas estas propuestas proponían adjetivos como “obras participativas” o “experiencias inmersivas” o simplemente “propuestas novedosas”. A partir de un análisis sobre qué es lo que tienen en común estas propuestas, encontramos que una posible categoría teatral que pueda abarcar todas estas obras, en alguna medida, sería el teatro inmersivo. Esto es debido a que todas estas obras le proponen una experiencia de recepción más sensorial y participativa al espectador. En este capítulo precisaremos qué entendemos por inmersión en

el teatro, qué es el teatro inmersivo, cuáles son sus características principales y de dónde viene el uso de este término en las artes y en otras disciplinas. De esta manera, podremos analizar la manera y la medida en la que se genera la inmersión del espectador en la obra *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*.

1.1. Antecedentes

Para esclarecer exactamente qué es el teatro inmersivo, es útil saber de dónde viene el término inmersivo y en qué otros ámbitos y disciplinas ha sido usado. De esta manera comprenderemos mejor a qué nos referimos con inmersión. El término inmersivo toma su definición de inmersión que, según el diccionario de la RAE, es la acción de introducir plenamente algo o a alguien en un ambiente determinado, en especial un fluido. Además, tiene la acepción de concentrarse por completo en una tarea o actividad: estar inmerso en la lectura de un libro o en la preparación de un plato de comida.

Por otro lado, el término inmersivo también se ha usado en la tecnología desde la década de los ochenta para referirse a medios tecnológicos que proveen información a los sentidos de tal manera que parecen sumergirlo a uno en otro entorno o hacer más real alguna experiencia. Por ejemplo, la tecnología de los planetarios en los que se proyectan imágenes del universo acompañado de un sonido envolvente. También está la tecnología del *surround sound* o sonido envolvente, una técnica en la reproducción sonora que consiste en proveer un sonido de 360° a través de múltiples altavoces. Además, están los sistemas de simulación de conducción de autos o de aviones que involucran la vista, el oído, pero también el sentido táctil con controles más cercanos a los vehículos en la realidad.

En las disciplinas digitales, el término inmersivo es usado como adjetivo para describir sistemas que generan una imagen tridimensional que aparenta rodear al usuario o que involucran los sentidos más allá de la vista y el oído. Al respecto, Gordon Calleja (2011) hace un estudio sobre lo inmersivo en los videojuegos. El investigador menciona que el

término inmersivo ha sido usado para describir múltiples tipos de experiencias en los videojuegos que incluyen participación en el universo del juego, percepciones de realidad, adicción o identificación con los personajes.

Por ejemplo, en muchos juegos de rol digitales es posible crear un personaje el cual se personaliza según el deseo del jugador. Esto permite una identificación por parte del jugador con el personaje, lo que a su vez puede generar una sensación de *estar* en el universo del juego. De forma simultánea, el universo creado en el juego puede tener características cercanas a una realidad como gráficos 3D, sonidos de alta calidad en relación al entorno del juego y sistemas de vibración en los controles que permiten percibir táctilmente estímulos que aparecen en la pantalla. Además, el jugador puede tomar distintas decisiones que generan distintas narrativas en el propio juego que simulan la “vida real”. Tomaremos como ejemplo el caso de *World of Warcraft*, un juego de rol masivo digital situado en un universo inspirado en la edad media con personajes mágicos y fantásticos. En él, el usuario crea un personaje que personaliza según su sexo, raza, y habilidades. A su vez, el juego tiene gráficas tridimensionales que permiten una mayor sensación de realidad en el universo creado. Además, este universo está conformado por numerosas regiones y ciudades que permite al jugador decidir a qué lugares ir en función de su nivel y de lo que se desee. Si bien todo el universo está ambientado en medio de una guerra fría entre dos bandos, cada jugador puede decidir qué hacer en este universo propuesto, a diferencia de otras clases de juego en las que las decisiones que se pueden tomar son más limitadas.

Como hemos visto hasta el momento el término inmersivo ha sido usado como adjetivo para definir distintas prácticas que comparten las características de “sumergir” a alguien en un universo o entorno creado. En ese sentido, Calleja hace hincapié en que este término debe ser entendido en su propio contexto, pues lo inmersivo es usado como adjetivo en muchas disciplinas: desde la tecnología y los videojuegos hasta las artes. De esta manera,

podemos entender el teatro inmersivo como una práctica más con características inmersivas en las que, en este caso, el espectador interactúa con un entorno o una performance que lo envuelve.

Tomemos como ejemplo las obras que mencionamos al inicio de este capítulo. En *Los acantilados de V*, el espectador es tratado como un personaje protagónico en la ficción. Un único espectador encarna a un preso que está a punto de donar sus ojos a cambio de su propia libertad, a través de unos lentes de realidad virtual. Gracias a estos lentes, el espectador puede tener a la ficción rodeándole por completo y terminar siendo el protagonista no solo de la ficción, sino del dispositivo teatral. En *Remote: Lima*, el espectador realiza un recorrido guiado en la ciudad, a través de un audio. Este audio, con sus narraciones e instrucciones, permiten al público observar e interactuar con la ciudad que le rodea de una forma performática. En ambas propuestas, el espectáculo rodea al espectador y le permite interactuar con él de una forma más cercana a la realidad.

1.2. La inmersión en el teatro

En el teatro, el término inmersivo fue usado por primera vez por Michael Morris, uno de los dirigentes de la organización artística Artangel, en Inglaterra, al referirse al trabajo de La Fura dels Baus en 1983, junto con el adjetivo de “envolvente”. Posteriormente, en 1995, el mismo término fue utilizado por Artangel para referirse a una instalación creada por Robert Wilson y Hans Peter Kuhn. Así, el término inmersivo fue usado como adjetivo para describir propuestas teatrales que contenían algún grado de interdisciplinariedad, importancia del mundo sensorial, participación del público y una puesta en escena en un lugar no convencional, es decir, fuera del teatro como edificación.

En ese sentido, lo que se consideraba como inmersivo ya existía, aun cuando no se le mencionaba con ese término. Por ejemplo, está el trabajo de Welfare State, un colectivo de artistas fundado en 1968, en Inglaterra, que trabajaba espectáculos de arte celebrativo; o la

compañía inglesa Oily Cart, fundada en 1981, que trabajaba la multi-sensorialidad y la participación en espectáculos dirigidos a niños y niñas con discapacidades. También se usó el término inmersivo para performances digitales en los años noventa para referirse a tecnologías inmersivas usadas en estas propuestas. Por ejemplo, se hacía uso del adjetivo inmersivo para describir el trabajo del grupo de los artistas ingleses de Blast Theory.

De igual manera, podríamos considerar al *site-specific* como un precursor del teatro inmersivo. El *site-specific* es una práctica teatral que parte de las condiciones concretas del espacio donde el espectáculo tendrá lugar. En vez de llenar un espacio pensado para el teatro, se hace surgir el teatro de un espacio en particular. Es decir, es un espectáculo que responde al contexto preciso del lugar, confiriéndole a la performance, una fuerza íntima, inmediata y sensible (Pavis, 2016, p. 331).

Así, se les llamaba propuestas inmersivas a obras que ocurrían en una casa, con el público a poco más de un metro de los actores; u obras que ocurrían en galpones o patios, en las que no había una delimitación clara entre el espacio de los performers y del público u obras que mezclaban performance con instalación e interacción con el público. Hasta que entre los años 2005 y 2010, el teatro inmersivo empieza a aparecer ya no solo como un adjetivo usado para describir ciertas técnicas usadas en el teatro, sino como un género. Esto es debido a la aparición de cada vez más propuestas y compañías. Entre estas compañías destacan De la Guarda, Dreamthinkspeak, Punchdrunk, Rotozzaza o Rimini Protokoll.

1.3. Tipos de Inmersión

Como hemos mencionado anteriormente, lo inmersivo, en distintas disciplinas, alude a un entorno que envuelve al usuario, jugador o espectador con el cual se puede interactuar. Al respecto, Josephine Machon (2013) traslada los tipos de inmersión que Calleja (2011) identifica en los videojuegos a las experiencias teatrales inmersivas. Estos tipos de inmersión nos ayudarán a entender qué es la inmersión en el teatro.

1. Inmersión como absorción: El acontecimiento teatral capta al participante enteramente a nivel de concentración, imaginación, acción e interés.
2. Inmersión como transporte: El participante es, imaginativamente y escenográficamente, reorientado en otro lugar, en “otro mundo” que requiere ser navegado bajo sus propias reglas. Es decir, el lugar conceptual e imaginario propuesto por la obra y el lugar físico confluyen en un mismo espacio.
3. Inmersión total: La suma de los dos tipos anteriores y un reconocimiento de la propia presencia del participante en la experiencia. El participante puede crear su propia narrativa y recorrido con sus respectivas consecuencias.

Según Machon, toda obra de teatro inmersivo generaría uno o más de estos tipos de inmersión en el espectador. Por ejemplo, la obra *Remote: Lima* genera una inmersión como absorción en tanto el espectador tiene que seguir las instrucciones de caminar por la ciudad, tomar el transporte público, o bailar en un parque. Todas estas actividades, por lo menos, captan la concentración del espectador de forma diferente a la de una recepción pasiva. Asimismo, podemos decir que la obra *Etiquette* genera una inmersión como transporte, pues los espectadores representan personajes que conversan en un café a la vez que están en un café. Es decir, los elementos que se encuentran en ese lugar, como el sonido de los platos, las tazas, la presencia de los meseros y meseras, influyen en la percepción de la obra misma que se escucha y se vive a través de los audífonos.

1.4. Características centrales del teatro inmersivo

Como hemos mencionado anteriormente, bajo el título de teatro inmersivo existen obras teatrales muy diversas. Son llamadas inmersivas obras de gran formato de la compañía inglesa Punchdrunk. Por ejemplo, *Sleep no more* es una versión de Hamlet que tiene lugar en un hotel, en donde el público recorre el edificio dependiendo de a qué personaje decide seguir o a qué cuartos decide ingresar. En esta obra, el espacio funciona como instalación de tal

manera que los espectadores pueden manipular los objetos de los cuartos o incluso hasta tocar a los actores. Por otro lado, también están las obras de *one-on-one* de auto-teatro de la compañía inglesa Rotozaza. Por ejemplo, *Etiquette*, en el que solo asisten dos espectadores que siguen distintas instrucciones para hacer una performance para el otro. ¿Qué es lo que tienen en común propuestas tan distintas? Al respecto, Machon establece tres características principales que se encuentran en todas las propuestas inmersivas: participación del público, la priorización del mundo sensorial y la importancia del espacio (2013, p. 70).

1.4.1. Participación del público

La participación del público en el teatro es determinante. Brook menciona que basta un espacio vacío, una persona que camine y una persona que observe, para que exista el acontecimiento teatral (2012, p. 4). Fischer-Lichte, a su vez, menciona cómo el acontecimiento teatral es único e irrepetible gracias a la interacción de los actores y la puesta en escena con el público (2014, p. 65). Es decir, el espectador es uno de los pilares en los que se sostiene el acontecimiento teatral. Sin su participación e interacción con los actores, actrices y toda la puesta en escena, no hay acto teatral. El rol del público en la configuración del acontecimiento teatral es que este exista gracias a su participación.

En esa misma línea, Polo menciona que “la participatividad es la cualidad del espectador por la cual este se involucra con la propuesta teatral. Es así como pueden existir diferentes tipos de participatividad, ya que ocurren como experiencias diferentes” (2020, p. 33). Es decir, el público participa en el teatro no solo con su presencia, la cual permite que el acto teatral se dé, sino que cada propuesta teatral puede proponer distintas formas en las que el espectador pueda participar e involucrarse en la obra. Por ejemplo, la obra *Please, continue (Hamlet)*, una versión del Hamlet de Shakespeare dirigida por Roger Bernat y Yan Duyvendak y presentada en Madrid en el 2019, cuenta la historia del príncipe de Dinamarca a través de un juicio en el que el público tiene que tomar un veredicto: ¿es Hamlet culpable de

haber matado a su tío Claudio o no? El veredicto que toma el público cambia de función a función, lo cual hace que el público tenga una participación directa en el devenir y final de la obra. La participación del público en este Hamlet es distinta a una propuesta de este clásico de Shakespeare en la que el público se involucra a través de sus reacciones con la puesta en escena como risas, llantos, suspiros, movimientos, pero sin determinar el final de la obra. El público siempre participa, es necesario para que el acontecimiento teatral se dé en ambos casos, pero su tipo de participación dependerá de la teatralidad propuesta por la obra.

En el teatro inmersivo, la participación del público no solo es necesaria para el acontecimiento teatral como tal, sino que es central a la forma y estética que puede tomar la performance. Principalmente se busca que la obra sea "...experimentada desde adentro, antes que como un observador externo [...]” (Trueman, 2011, parr. 4). La manera en la que esto se suele dar es a través de la inmersión del público en el mundo de la performance. Es decir, su presencia física en él. Esto le permite al espectador moverse en el mismo espacio que los actores y actrices, percibir su cuerpo en ese espacio y su impacto en la performance, manipular objetos, olerlos y así, construir su propia narrativa a través de estos estímulos. En ese sentido, en el teatro inmersivo, se concibe al espectador como “viveur” (el que vive, el que experimenta) (Debord citado en Bishop, 2006).

Asimismo, la participación del espectador en el teatro inmersivo no solo contempla la observación y recepción de una obra desde adentro del propio espectáculo, sino que además contempla un grado de acción y agencia dentro de la obra. Por ejemplo, en el caso anteriormente descrito de *Please, continue (Hamlet)*, el público toma una decisión que determina el final de la obra. En ese sentido, el público participa compartiendo una responsabilidad directa en la obra, asumiendo un rol semejante al de un actor, actriz u otro colaborador de la puesta en escena.

En esa misma línea, debido a las múltiples formas en las que el espectador puede participar involucrándose desde adentro según cada propuesta, muchos exponentes del teatro inmersivo llaman al público de múltiples maneras: público-participante, público-jugador o performers invitados (Machon, 2013, p. 74). Esto demuestra tanto la importancia de la participación del público en el teatro inmersivo como lo complejo de su definición. Al respecto, llama la atención el concepto de “perceptor” propuesto por Myers. Este es el tipo de espectador que, a través de su participación activa, habilidosa, encarnada y sensorial, altera y determina los procesos y consecuencias de la performance (2011, p. 71). Este concepto enfatiza la principal forma en la que se busca que el público participe en el teatro inmersivo, a través de su participación sensorial o, en otras palabras, en la construcción sensorial del mundo de la ficción (Machon, 2013, p.75).

1.4.2. Priorización del mundo sensorial

En el teatro se suelen priorizar dos sentidos: el auditivo y el visual. Pocas veces se nos ofrece la oportunidad de oler el espacio, de saborear algo, de tocar algún objeto o de tomar conciencia de nuestro cuerpo en el momento de la performance. La mayor cantidad de información que el público recibe y con la que genera sentido se da a través de lo que ve y escucha en el escenario. En el teatro inmersivo se busca despertar y estimular la totalidad y diversidad de la conciencia sensorial, generar sentido a través de la vista y el oído, pero también a través del olfato, el gusto, y el sentido háptico¹. Las propuestas inmersivas suelen ofrecer al espectador la experiencia de manipular objetos, olerlos, saborearlos o tomar conciencia del propio cuerpo al moverse y su relación con el espacio de la obra. En suma, se busca no dar foco a un sentido en particular, sino ofrecer un juego en todo el territorio de los sentidos de una manera que solo es atribuible a un espectáculo en vivo (Machon, 2013, p.75).

¹ El sentido háptico incluye al tacto (el contacto de la piel contra distintas superficies) y el kinestésico o propioceptivo (la conciencia de las distintas partes del cuerpo, su posición y su movimiento, independientemente de la visión).

De esta manera, el teatro inmersivo permite que la experiencia de una obra no solo sea un ejercicio intelectual, sino también un ejercicio de conocimiento sensorial efectuado por el cuerpo-mente (Driscoll, 2011, p. 111). Es decir, se buscaría usar la totalidad del cuerpo para percibir, interpretar y generar sentido de una obra teatral. Al respecto, Machon acuña el término *sin(estética)*, que viene de la fusión de los términos sinestesia y estética, y argumenta que el teatro inmersivo es un ejemplo de este tipo de experiencias. La *sin(estética)* se refiere a la fusión de la cognición cerebral y corporal que alienta la completa sensorialidad del cuerpo humano, para hacer sentido de lo inarticulable (2011, p. 20). Es decir, el proceso mental de recepción e interpretación de una obra de arte se fusiona con la percepción sensorial de la misma obra de arte. Así, la autora alude que el espectador es capaz de “sentir” ideas y estados de la performance, de tal manera que el “entender” y el “sentir” se fusionan.

Debido a la priorización del mundo sensorial en el teatro inmersivo, la relación de la obra teatral y el público se vuelve más íntima e inmediata. Existe una mínima distancia entre uno mismo y la obra, ya que el final del cuerpo de uno, es el inicio de la esfera de la obra (Trueman, 2011, parr. 5). Esto da lugar a que el espectador pueda permitirse tomar conciencia de su presencia e impacto en la obra.

1.4.3. Importancia del espacio y del lugar

Como hemos visto anteriormente, en el teatro inmersivo se busca que la obra sea experimentada desde adentro, antes que desde afuera. Esto implica que el espacio sea trabajado de tal manera que la zona de la realización escénica no esté separada de la zona del público. En otras palabras, el espacio de la performance rodea al espectador y es un espacio compartido por el público y los performers.

De esta manera, como hemos mencionado anteriormente con la priorización del mundo sensorial, el teatro inmersivo propone un espacio que pueda ser percibido de manera kinestésica por el espectador. El público puede observar el espacio de la performance a su

alrededor y puede interactuar con él de forma similar a una instalación, en tanto es un espacio que invita a ser observado, sentido y manipulado. En este sentido, se hace evidente la cualidad de lo inmersivo, de estar sumergido en otro contexto, en otro mundo.

Dorita Hannah acota lo siguiente con respecto al espacio de la performance: “*Space – whether a suspended pause, a blank area, an empty room or a limitless cosmos – performs*” (2011, p. 54). En ese sentido, las obras inmersivas suelen realzar las características inherentes del espacio donde toma lugar la performance, o en otras palabras, la performatividad propia del lugar. Es por esto que el teatro inmersivo suele tener lugar en espacios no pensados para la representación. Por ejemplo, se intervienen edificios abandonados, centros históricos, fábricas, restaurantes, parques, cafés o supermercados. En cada uno de estos espacios se busca sacar a relucir las características inherentes del lugar y hacerlos dialogar con la ficción. Estas pueden ser características físicas, arquitectónicas, como históricas y sociales. Así, en el teatro inmersivo el espacio no suele ser solo una puesta en escena, una representación, sino el mundo mismo de la performance (Machon, 2013, p. 88).

Capítulo 2. Dramaturgia auditiva de *audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*

Ahora que hemos detallado las características centrales del teatro inmersivo, en este capítulo, definiremos lo que se entenderá por dramaturgia auditiva. Luego, por fines metodológicos, dividiremos el análisis de la dramaturgia auditiva en dos partes a partir de la clasificación de Scherer: la estructura interna y la estructura externa. Finalmente, analizaremos ambas estructuras en función de cómo contribuyen a generar la inmersión del espectador. Para esto último, utilizaremos las características centrales del teatro inmersivo, anteriormente descritas, como indicadores. Es decir, analizaremos las estructuras de la dramaturgia en función de su aporte a la participación del espectador, cómo la obra involucra al público en la realización de esta, la priorización del mundo sensorial, cómo se busca generar sentido a partir de estimular varios sentidos a la vez, la importancia del espacio y del lugar, y cómo la obra permite que el espacio genere sentido.

2.1. Dramaturgia auditiva

Comencemos, entonces, por definir lo que se entenderá, en esta investigación, por dramaturgia. Tanto Joseph Danan, en su ensayo *Qué es la dramaturgia* (2010), como Patrice Pavis, en su diccionario teatral (1998), acuerdan que el término dramaturgia puede entenderse a partir de dos acepciones: el arte de la composición de obras de teatro y el tránsito de las obras de teatro hasta llegar a la escena. La primera acepción apela a la textualidad, a la construcción de la historia, a la construcción de los personajes y de la acción dramática. La segunda acepción apela más a la espectacularidad de un texto dramático, a su propuesta de puesta en escena. Por su parte, Jacques Scherer en su libro *Dramaturgia clásica en Francia* establece dos estructuras de la dramaturgia: la estructura interna y la estructura externa. La estructura interna sería la composición textual de la obra. Es decir, se refiere a la concepción de la acción dramática, de los personajes y del tiempo. La estructura externa sería la

ejecución de esta estructura interna o su puesta en escena. Es decir, se refiere al tipo de actuación, el uso del espacio, del sonido y de la luz (1986, p. 12). En esa línea, Danan apunta una semejanza entre ambas estructuras de la dramaturgia clásica, según Scherer, y las acepciones de la dramaturgia anteriormente expuestas, la de la composición de obras de teatro y la de su tránsito a la puesta en escena (2012, p. 27). De esta manera, encontramos útil para la investigación dividir el análisis dramático y su relación con la inmersión en dos partes: el análisis de la estructura interna y el de la estructura externa. Esto es debido a que estas estructuras guardan relación con dos grandes segmentos que encontramos en la obra *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*: los fragmentos narrativos y las instrucciones. Los fragmentos narrativos formarían parte de la estructura interna debido a que incluyen a la composición textual, la construcción de los personajes y de la acción. Mientras que las instrucciones incluyen la puesta en escena efectuada por el espectador en el espacio. Así, esta división nos permitirá analizar la obra de forma más clara y ordenada.

Ahora que hemos definido lo que entendemos por dramaturgia, definiremos dramaturgia auditiva. Para ello, nos podría ayudar entender primero la dramaturgia visual. En esta dramaturgia, según Pavis, lo visual prima antes que otros elementos, como el texto y la audición de este. En ese sentido, en esta dramaturgia los elementos visuales no están al servicio del texto teatral representado, sino que los elementos visuales adquieren autonomía (2016, p. 86). Como ejemplo, Pavis cita el trabajo de Robert Wilson en el que la imagen toma un papel principal en la dramaturgia, y el texto parece servir como un elemento más, con poca o ninguna relación de lo que se ve en escena. Es decir, la imagen no está supeditada a la construcción de sentido en base a un texto teatral. Esto es, en clara relación con los postulados de Lehmann sobre el teatro posdramático, que esta forma teatral considera al texto teatral como un elemento que está al mismo nivel que la composición visual, sonora o espacial (2013, p. 81).

En base a lo expuesto anteriormente, definiremos dramaturgia auditiva como la composición de una obra de teatro que tiene como recurso principal la información sonora: ya sean narraciones, música o efectos de sonido. Es decir, una historia que se contará, principalmente, por recursos auditivos, antes que, por otros recursos, como los visuales. Por ejemplo, tenemos el radioteatro: género que abarca todo tipo de dramatizaciones radiofónicas (De Camargo, 2008, p. 279), piezas que se valen enteramente de estímulos sonoros para contar una historia y que prescinden de una puesta en escena con estímulos visuales. En esa misma línea, podríamos tomar como ejemplo *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, una obra que se cuenta principalmente por recursos auditivos. Aun cuando esta obra sí toma en cuenta otros elementos como el espacio dónde será escuchado o las acciones que el espectador tomará en este espacio, el soporte en el que se apoya la obra es el audio, con sus respectivos estímulos sonoros.

2.2. Estructura interna

Como hemos mencionado anteriormente, dividiremos el análisis de la dramaturgia auditiva de *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* en dos partes: la estructura interna y la estructura externa. Estas dos partes las analizaremos en función de los tres indicadores de inmersión: la participación del espectador, la priorización del mundo sensorial y la importancia del espacio y del lugar. En este apartado, nos enfocaremos en la estructura interna, es decir, en el conjunto de segmentos narrativos de la obra, la propuesta de acción dramática, de recomposición de la historia y de los personajes.

2.2.1. Participación del espectador

Para comenzar, analizaremos qué tipo de acción dramática propone la obra y cómo esta se relaciona con el indicador de inmersión de participación del espectador. Al inicio de la obra se narra el evento principal de la historia: el otro día alguien intentó irse sin pagar del supermercado con el carro de compras lleno de bolsas de basura y papel higiénico. Esto

ocasionó una pelea entre la mujer de seguridad y este hombre. Debido a este incidente, llega la policía y encuentra en la maleta del auto de este hombre, el cuerpo descuartizado de una mujer. A partir de esta introducción, a lo largo de todo el audio, la obra va dando distintos fragmentos narrativos que explican los detalles de este evento: quién es el asesino, por qué hizo lo que hizo, cómo lo hizo, quién es la víctima y cómo llegó a ese destino. Es decir, la historia de la obra está constituida por un evento principal, alrededor del cual, giran todas las demás narraciones.

En ese sentido, la acción dramática de la obra parece avanzar a través de una yuxtaposición de micro acciones discontinuas, antes que como un encadenamiento lógico de causas y efectos. En ese sentido, la obra parece ser más una obra-paisaje que una obra-máquina (Batlle, 2008, p. 384). No se presenta una secuencia de hechos que terminan dando lugar a una resolución. Sino que se presenta, desde un inicio, un evento principal y luego, se comienzan a narrar distintos hechos que terminan de detallar el panorama completo. En esa misma línea, la obra propone una temporalidad discontinua. Por ejemplo, una vez que se le introduce al espectador el evento principal de la historia (alguien intenta irse sin pagar del supermercado), se le indica que ahora está en un bosque y que más allá hay un caserón con muchas ventanas. Posteriormente, nos daremos cuenta que este caserón con muchas ventanas es el lugar donde se cometió el crimen, el descuartizamiento. Es decir, la obra hace un salto en el tiempo y el espacio a otro momento y lugar del pasado: primero se presenta el momento en que se descubre el crimen (el supermercado), y luego el lugar donde se ejecutó el asesinato (el caserón con muchas ventanas).

Es debido a esta temporalidad discontinua y a esta naturaleza de obra-paisaje, que el espectador tiene que restituir la historia a partir de estos distintos fragmentos narrativos, aparentemente desordenados, y darles un sentido lógico. Según Batlle, la obra propondría un receptor implícito, una hipótesis de recepción, un espectador que sea capaz de ordenar todas

las microacciones discontinuas en un solo relato (2018, p. 5). Este modo de recepción y de recomposición del relato que se le propone al espectador ya le propone una participación en la obra desde la estructura interna de la dramaturgia.

En esa misma línea, la obra también propone un espectador que forma parte del propio relato. A través de las instrucciones, el espectador va ejecutando acciones que sirven para construir una experiencia de recepción más participativa: recorrer el espacio del supermercado, ir a una zona específica de este o buscar algún producto en particular. Sin embargo, esta participación termina formando parte de la propia ficción. Esto se hace evidente al final del audio cuando el espectador recibe la instrucción de coger en el supermercado bolsas de basura y papel higiénico (los mismos objetos que el asesino intenta robar en el evento principal de la ficción). Luego se le indica que debe ir a la caja e irse sin pagar, para finalmente decirle que esto no está pasando ahora, sino que pasó el otro día. Es decir, se hace una alusión clara a que el espectador es el asesino.

Por otro lado, la obra propone una acción más épica que dramática. A lo largo de todo el audio, casi todos los hechos circundantes a este asesinato son narrados por dos voces. Es decir, no se escucha la ejecución de la acción por parte de los personajes, sino que se escucha la narración de lo que estos hicieron en algún momento; además, ni siquiera son narradas por los propios personajes. Tomemos como ejemplo el evento principal y profundicemos en él: cuando se narra que el otro día alguien intentó irse sin pagar en la caja del fondo con el carro lleno de bolsas de basura y papel higiénico, y se menciona que llegó a los golpes con la mujer de seguridad. No se escucha el momento en el que eso ocurrió, lo que el hombre le dice a la cajera o lo que le pudo haber dicho a la mujer de seguridad, permitiendo establecer a unos personajes en acción. Simplemente se narra lo que ha sucedido.

Esta predominancia de lo épico sobre lo dramático le permite al espectador tener una mayor percepción de su importancia y su presencia en el espectáculo. Esto es debido a que

todas las acciones que se narran en el audio por parte de los personajes de la ficción son narradas como hechos que sucedieron en el pasado. Mientras que las únicas acciones que se ejecutan en el momento presente, son las que ejecuta el espectador gracias a las instrucciones. Estas instrucciones las veremos más a detalle en el análisis de la estructura externa. Sin embargo, vale la pena recalcar el aporte de lo épico desde la estructura interna de la dramaturgia.

Otro ejemplo de esta percepción de importancia y presencia del espectador se da en la diferenciación de narraciones que sucede en la audioguía. Hay momentos en los que se narra eventos que sucedieron, como el evento principal del asesino intentando irse sin pagar del supermercado, o el descuartizamiento de la víctima en un granero o caserón. Sin embargo, hay otros momentos en los que las narraciones le indican directamente al espectador que lo que escucha es lo que está pasando en ese momento. Por ejemplo, luego de que se le narre al espectador el evento principal, se le introduce el lugar donde ocurrió el asesinato, el caserón, de la siguiente manera: “Ahora estás en un bosque. Ante ti, el bosque se acaba. Hay una cerca de madera y más allá un prado o quizás sea un viñedo. Más allá hay un caserón con muchas ventanas. Una casa tan grande que puede que sean dos casas juntas” (Cabosanroque 2021, p. 1). Estos fragmentos narrativos, que a su vez son instrucciones sobre qué imaginar y cómo interpretar la obra, ponen al espectador en el centro del relato.

En conclusión, el espectador es una figura central en la estructura interna de la dramaturgia de la obra. En primer lugar, se le propone una acción dramática fragmentada, con una temporalidad y espacialidad discontinua. Esto le propone un modo de recepción al espectador con mayor actividad en su forma de recomponer el relato. En segundo lugar, el espectador es considerado no solo como el receptor de la obra, sino como parte de la ficción. Por último, la obra propone una narrativa más épica que dramática. Esto le otorga mayor percepción de importancia y presencia al espectador.

2.2.2 *Priorización del mundo sensorial*

Como hemos mencionado en el primer capítulo, la priorización del mundo sensorial en el teatro inmersivo se refiere al despertar y comprometer de la totalidad y diversidad de la conciencia sensorial del espectador, sobre todo de los sentidos alternativos al visual y auditivo (Machon, p. 75). Si bien, veremos en el siguiente apartado del análisis de la estructura externa de la dramaturgia que esto se logra con mayor fuerza, vale la pena resaltar de qué manera la estructura interna de la obra aporta a lograr esta priorización del mundo sensorial.

Desde la historia misma, existen fragmentos narrativos que ilustran cómo se prioriza la sensorialidad. Por ejemplo, en el momento en el que se narra la escena en la que el asesino está descuartizando a su víctima en el caserón. Este fragmento narrativo se sitúa en la obra después de que se le ha indicado al espectador que debe ir a la zona de la carnicería en el supermercado. Luego, se le indica que lo que oye está pasando en ese momento, en el presente, y se le empieza a narrar detalladamente el cuadro en el que el asesino está golpeando y descuartizando a la víctima, para posteriormente hacer un símil con el descuartizamiento de un pollo.

[...] Sigue esculpiendo al cráneo primero a puñetazos, y después, de pie, le continúa aplastando la nariz a golpes de tacón. Cuando el agujero es suficientemente grande, mete los dedos de las dos manos, cada una con la palma mirando hacia afuera en direcciones opuestas, los pulgares mirando hacia abajo, y tira con fuerza. Esto lo hace el carnicero cuando sacaba la carcasa del pollo. Cruje. Empieza a remover órganos blandos. Por el agujero, le entra la mano entera casi hasta la muñeca. Los huesos le hacen presión sobre la muñeca. Toca algo blando, cierra los dedos y estira (Cabosanroque, 2021, p. 5).

Profundizaremos en el siguiente apartado de la estructura externa la propuesta de que esta narración sea escuchada en la zona de la carnicería del supermercado; cómo es que estos sonidos que simulan desmembramientos de carne dialogan con los trozos de carne de res de la zona del supermercado, permitiéndole al espectador tener una experiencia más viva de la ficción. Sin embargo, vale la pena mencionar el aporte que se hace desde la construcción textual de esta escena a la sensorialidad. Los detalles explícitos de lo que hace el asesino y/o carnicero, el sonido de “crujir” que se menciona o la textura “blanda” de la carne, le propone al espectador, de manera textual, qué es lo que se siente estar en esa situación, “ser” el asesino. Es decir, se le ofrece al espectador estímulos verbales que apelan a la sensorialidad. No en vano se narra con detalle cada acción, sonido, sensación, de lo que hace el carnicero/asesino.

Posteriormente, este conjunto de estímulos verbales en el relato, se corresponderán con estímulos auditivos y visuales en la locación que buscarán crear una asociación en la imaginación del receptor. De esta manera, la estructura interna de la dramaturgia, introduce al espectador a que preste atención a sus sentidos, o lo que las palabras puedan despertar en ellos. Finalmente, a partir de estas palabras, el espectador puede estar más propenso a estar inmerso en la ficción.

2.2.3 *Importancia del espacio y del lugar*

Como hemos mencionado en el primer capítulo, la característica de importancia del espacio y del lugar en el teatro inmersivo hace referencia a develar la performatividad que tiene un lugar en sí mismo. Es decir, los mecanismos que tiene una obra teatral para darle énfasis a las narrativas que ya tiene un lugar de forma autónoma. En ese sentido, observaremos el evento principal de la obra y desencadenante de todas las demás escenas: alguien que intentó huir en un supermercado con bolsas de basura y papel higiénico sin pagar. Este evento, ficcional, sucede en un supermercado, al igual que el espacio en el que la obra

propone que el audio sea escuchado. Así, desde un inicio, la obra propone prestar atención al lugar en donde tiene lugar la obra, no solo como un espacio en el que tomará lugar el acontecimiento teatral, sino como lo que es: un supermercado. Es decir, hay una correspondencia entre lugar escénico y espacio dramático. A partir de este hecho, hay implicancias que desarrollaremos más adelante. Algunas de estas refuerzan la ilusión de realidad y el efecto de inmersión.

Esto es enfatizado a través de los personajes que crea la obra. Estos personajes también pertenecen al espacio del supermercado. Por ejemplo, como ya hemos mencionado antes con relación al evento principal, el personal de seguridad del supermercado de la ficción, a su vez, tiene una contraparte en el supermercado real. Más adelante, cuando se le indica al espectador que vaya a la carnicería para escuchar la escena del caserón y el descuartizamiento, se le pregunta si piensa que el carnicero o carnicera es libertino o libertina por la fisonomía de su rostro. Luego, cuando se le indica al espectador que vaya a la pescadería, se le menciona que el hermano de la pescadera murió por coronavirus y que van a contratar a alguien para que limpie su departamento, un oficio al que se dedicaba el asesino. De esta manera, los personajes que forman parte del entramado de la obra están directamente relacionados al espacio del supermercado, tanto a nivel ficcional como real. Esto le sugiere al espectador prestar atención al lugar del supermercado y a los “personajes” que se encuentran en ese espacio.

Por otro lado, es necesario mencionar el contexto en el que se sitúa la obra y su relación con el espacio del supermercado. La obra hace alusión al contexto de la pandemia a lo largo de todo el audio. Y esa temporalidad que enmarca el espectáculo coincide con el tiempo y la coyuntura en que vive el espectador. Esto lo desarrollaremos más profundamente en el siguiente capítulo, pero es importante mencionar desde ya cómo esto activa una serie de informaciones que trae el espectador y genera mayor ilusión de realidad. Por ejemplo, se le

narra al espectador uno de los ejes principales que atraviesa la obra, que causa de llevar mascarilla, todo el mundo tiene pinta de sospechoso, en tanto cualquiera podría tener el virus de la pandemia actual. Además, se menciona cómo esta sospecha, esta desconfianza, es una gran constructora de ficciones. En otras palabras, una sugerencia de que todo el suspenso que propone la obra nace gracias a este contexto. Luego, se le pregunta al espectador, hace cuánto que un desconocido no le habla de cerca y si eso le incomodaría. Más adelante, se le hace la misma pregunta al espectador por segunda vez, pero justo después de que se le narre la ironía de que una chica, que trabajaba de seguridad, se haya operado la nariz y ahora no la pueda lucir porque debe usar mascarilla todo el tiempo. Esto se hace en clara alusión a la chica de seguridad con quien el asesino tuvo el altercado. En suma, se señala constantemente cómo la obra está situada en el contexto de la pandemia.

En este contexto de la pandemia, el lugar del supermercado adquiere otro valor. El supermercado fue uno de los pocos espacios en los que las personas se podían encontrar con otras. Con los teatros, cines, centros comerciales y hasta playas cerradas al público, el supermercado se convirtió, en ese momento, en un espacio de supervivencia, no solo para conseguir alimentos, sino para la esfera de lo social, e incluso, del teatral. Este impacto de la pandemia en el espacio del supermercado se hace mucho más evidente casi al final de la obra. Se le pregunta al espectador si alguna vez ha pensado en cómo llegan todos los productos al supermercado y si alguna vez ha visto los camiones en la carretera. Se le menciona que todos los productos llegan desde muy lejos a través de estos camiones hasta el supermercado, desde peces, chanchos, hasta ladrillos, papel higiénico o champagne. Luego se le pregunta si recuerda cuando confinaron a todos al inicio de la pandemia y se le menciona cómo se podía ir al supermercado y tocar una manzana de Chile, pero no podías tocar a tu vecino o a tus padres. Esta narración le resalta al espectador lo que significa el supermercado en el contexto

de la pandemia, lo que el espacio puede decir más allá de la ficción de la obra, de la historia de un asesinato.

En suma, la obra le da la importancia al espacio y el lugar del supermercado al situar el evento desencadenante de la ficción también en un supermercado. Esto se resalta con el uso de personajes que están directamente relacionados a este espacio. Además, la obra señala constantemente el contexto en el que esta está situada: la pandemia. Esto le sugiere al espectador que preste atención al significado que puede tener el espacio del supermercado, logrando así, resaltar las características innatas de este lugar en el contexto de la pandemia.

2.3. Estructura externa

Como hemos mencionado al inicio de este capítulo, por cuestiones metodológicas hemos dividido el análisis dramático de la obra en dos partes. La estructura interna, que hemos analizado anteriormente, y la estructura externa que analizaremos a continuación. Esta estructura se relaciona más con la acepción de la dramaturgia que refiere al tránsito de la obra teatral a la puesta en escena. En ese sentido, el análisis de la estructura externa de la dramaturgia se enfocará en el modelo de representación y el dispositivo teatral que propone la obra, caracterizada principalmente por las instrucciones que le son dadas al espectador. A partir de esto, analizaremos su relación con los indicadores de inmersión anteriormente descritos: participación del espectador, priorización del mundo sensorial e importancia del espacio y lugar.

Para continuar con el análisis de la estructura externa de la dramaturgia auditiva de la obra, vale la pena revisar ciertos conceptos que le atañen: el dispositivo y el modelo de representación. Por un lado, el concepto de dispositivo es un término usado por Foucault a lo largo de su obra para describir los mecanismos de control de unas personas sobre otras. El filósofo Agamben, por su parte, define el dispositivo desde un estudio etimológico e histórico del término, como todo lo que “tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar,

determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes” (2011, p. 257). Así, vienen a ser dispositivos la iglesia, el colegio, las universidades, las ciudades, las leyes, el arte, etc. En ese sentido, cada teatralidad es un dispositivo, ya que condiciona el comportamiento de los seres humanos con el objetivo de que el acontecimiento teatral se dé. Es decir, el teatro es un dispositivo en el cual los participantes de un hecho teatral (actores y espectadores) se comportan y se relacionan siguiendo unas reglas específicas. Estas reglas específicas pueden variar de acuerdo a la teatralidad propuesta por cada obra.

Por ejemplo, una obra de teatro suele proponer un dispositivo, un conjunto de convenciones, con las siguientes características: los espectadores deben estar callados, apagar sus celulares y permanecer sentados en sus respectivos asientos a lo largo de la representación. Por su parte, las actrices y los actores se van a dedicar a interpretar una historia en el escenario, no en las butacas, y el equipo técnico de luces y sonido trabajará en silencio en algún lugar poco visible de la sala. Una de las características de las dramaturgias contemporáneas es que propone nuevos dispositivos teatrales. Por ejemplo, hay obras que proponen un dispositivo en las que el espectador está caminando por un espacio en el que ocurre una representación, en vez de estar sentado en una butaca. También hay obras que proponen que el director esté presente en el escenario, junto con los actores y actrices; u obras en las que no hay un límite definido entre el espacio de recepción y el espacio de representación. De esta manera, cada obra propone un dispositivo teatral específico.

Por otro lado, el modelo de representación de una dramaturgia es definido por Bernard Dort como cualquier previsión por parte del autor de un texto teatral sobre la puesta en escena de una obra (1986, p.8). Es decir, el modelo de representación de una obra vendría a ser las indicaciones sobre la interpretación de los actores, sobre el uso de la luz, de la música, del

espacio, de la escenografía, e incluso sobre el teatro o el lugar donde la obra debe ser representada.

Si bien, ambos términos son muy similares, ya que guían cómo se ha de presentar y vivir un determinado acontecimiento teatral, cada término tiene distintos énfasis. Por un lado, el dispositivo teatral refiere a las reglas para vivir el acontecimiento escénico que deben seguir todas las personas involucradas. Esto incluye no solo a los realizadores escénicos, sino que también al público. Por otro lado, el modelo de representación refiere a las sugerencias y previsiones específicas de la puesta en escena de un texto dramático. Es decir, hace hincapié en las decisiones que toman los realizadores escénicos en la representación, y no tanto en el comportamiento del espectador. Pero prevé un determinado comportamiento y acciones de parte del espectador. Es por esto que hemos decidido englobar el dispositivo teatral y el modelo de representación de la obra en lo que entendemos como la estructura externa de la dramaturgia.

Esto, a su vez, es debido a que, en el caso de *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, notamos que los límites del dispositivo teatral y el modelo de representación propuestos por la obra se difuminan. Es decir, no parece haber una distinción clara entre las previsiones de la puesta en escena por parte de los realizadores escénicos y las reglas que deben seguir las personas involucradas (particularmente el espectador) en la obra para vivir la experiencia. Esto es debido a que el dispositivo de la obra propone una sola persona involucrada en el momento de la realización escénica: el espectador. Es decir, no hay actores que sigan un modelo de representación con respecto a la puesta en escena y un público que se adecúe a un dispositivo teatral. En su lugar, hay un solo espectador que debe seguir unas instrucciones, unas acciones específicas, que dan lugar al acontecimiento teatral. Estas instrucciones específicas hacia el espectador, que sería el dispositivo teatral de la obra, son, a su vez, el modelo de representación de la obra.

2.3.1 Participación del espectador

Como ya hemos mencionado, la parte central de la estructura externa de la dramaturgia auditiva son las instrucciones. Estas instrucciones son el elemento de la obra que más participación le otorga al espectador y se encuentran intercaladas a lo largo de toda la obra. Podemos clasificar estas instrucciones en tres grupos: las que están orientadas al cuidado de la experiencia del espectador; las instrucciones de acción y recepción; y las instrucciones de ficción/realidad.

Debido a que la experiencia de recepción de una obra teatral como esta pueda ser difícil de entender rápidamente para el público, la obra contiene al primer grupo de instrucciones que cuidan su experiencia como espectador, lo introducen en el funcionamiento del dispositivo propuesto por la obra y el rol que este tiene en ella. Por ejemplo, el audio comienza con las indicaciones de ajustar el volumen del teléfono y avisándole al espectador que, a partir de ese momento, tendrá que seguir las instrucciones propuestas por la audioguía. De esta manera, las instrucciones iniciales sirven para que el espectador pueda entender y asumir el rol que la obra le propone.

De igual manera, como el soporte de la obra es un audio pre-grabado y no puede predecir completamente las eventualidades de un acontecimiento en vivo, este primer grupo de instrucciones también busca asegurar que el espectador haya cumplido ciertas instrucciones. Por ejemplo, se le solicita al espectador que agarre un carro de compras, que entre al supermercado y que ponga el audio en pausa hasta que cumpla estas instrucciones. Más adelante se le pregunta si ha agarrado el carro de compras, asegurándole al espectador qué es lo que tiene que hacer para vivir el acontecimiento como propone la obra. Luego, le indican al espectador que vaya a la carnicería, que mire el mostrador y que si le preguntan si desea algo, diga que no con la cabeza. En suma, estas instrucciones buscan prever las eventualidades que puedan interrumpir la experiencia del espectador, como que no haya

encontrado el carro o el objeto que se le ha pedido, que no encuentre la carnicería o la pescadería o que simplemente no le quede claro al espectador qué hacer.

Como hemos visto, este grupo de instrucciones tratan de cuidar la experiencia del espectador, dándole consignas claras, asegurándose que este las cumpla y prevé las eventualidades que podrían surgir. En ese sentido, la audioguía le propone al espectador una participación bastante prevista por los realizadores la obra. En palabras de Polo, la obra le propone una participación no configurativa, es decir, si bien el espectador colabora en la realización escénica de la obra, no tiene injerencia en la estructura de esta, ya que esta participación es prevista, dentro de ciertos márgenes, por los realizadores escénicos (2020, p. 34).

En el segundo grupo de instrucciones, las de acción y recepción, tenemos las que le indican directamente al espectador qué acciones físicas hacer y a qué prestarle atención. Por ejemplo, una vez que el espectador toma el carro de compras, se le indica que camine y que escuche la música. Luego se le indica que se detenga y que mire a su alrededor. Más adelante, se le da la instrucción de que busque una caja de leche Laive y que preste atención a la etiqueta del producto. Luego, se le indica al espectador que busque un aceite de oliva Carbonell, que busque papel higiénico, bolsas de basura y las lleve en su carro de supermercado.

En este sentido, las instrucciones le ofrecen la posibilidad al espectador de participar en la realización de la obra a otro nivel. Fischer-Lichte menciona que el espectador participa en el acontecimiento escénico, debido a su intercambio y retroalimentación con los actores y la puesta en escena (a través de risas, suspiros, quejidos, etc.). Es gracias a esta retroalimentación que esa realización escénica sea única e irrepetible (2014, pp. 44-46). Es decir, el espectador participa en el acontecimiento reaccionando a las acciones físicas de los actores en la puesta en escena. Sin embargo, en *Audioguías para supermercados en tiempos*

de pandemia, el espectador no comparte el acontecimiento con otros actores. Él es la única persona responsable de que el acontecimiento se dé a partir de escuchar y de seguir las instrucciones de la audioguía. Es decir, notamos un espectador con doble rol: un espectador-actor y un espectador-espectador, por así decirlo. Un espectador que colabora con sus acciones físicas para una experiencia de recepción más completa; y un espectador que vive esa recepción. De esta manera, la retroalimentación del acontecimiento se da en la misma persona, quien sigue las instrucciones, actúa y reacciona a su propio actuar.

Como hemos mencionado anteriormente, esta participación del espectador es prevista o dirigida en todo momento por el colectivo Cabosanroque en el audio. Si bien el espectador podría parar el audio en cualquier momento y hacer lo que le plazca según su libertad creativa, la obra no le propone eso. Hay un acuerdo tácito de participación y colaboración. Su accionar no determina distintos finales de la obra porque el audio ya está grabado. Tampoco se le propone un universo ficcional en el cual él pueda hacer y deshacer. Sin embargo, se le ofrece la posibilidad de tomar mayor responsabilidad en el acontecimiento, una responsabilidad similar al del actor. Si un actor suele ejecutar acciones para la representación de una obra teatral, en este caso, el espectador también ejecutaría acciones para el espectáculo del cual él mismo será el receptor. Si un texto dramático es un libro con normas precisas para contar una historia (Bernat, p. 307), *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* sería un audio con normas precisas para contar una historia por y para el propio espectador.

Por último, en el tercer grupo de instrucciones tenemos a las que difuminan los límites de ficción y realidad. Estas instrucciones están más orientadas a introducir al espectador en la ficción, mezclando la realidad y el relato. Tomemos como ejemplo la escena del caserón y el descuartizamiento de la víctima. Después de darle la instrucción al espectador de que camine con el carro de compras por el supermercado, se le indica que

“ahora está en un bosque” y, a continuación, se le comienza a narrar los detalles del paisaje en el que se encuentra el caserón donde ocurrió el crimen. Más adelante, cuando se le ha dado la instrucción al espectador de que vaya a la carnicería, se le indica que preste atención a los sonidos de gallinazos y chanchos que suenan, y se le menciona que lo que ve no está pasando en ese momento, sino lo que se escucha. Luego, la misma instrucción se repite de manera más clara cuando vuelven a sonar estos animales y se le indica que lo que ve es una prolepsis, un *flashforward*, y que lo que oye está pasando ahora.

Estas instrucciones están dirigidas, más que a las acciones que puede tomar el espectador en el espacio, a sugerirle cómo percibir lo que le rodea en el espacio real como parte del espacio ficcional. En ese sentido, son instrucciones que se asemejan a las indicaciones que podría dar un director o directora a los actores en un ejercicio de imaginación. De esta manera, se enfatiza la cualidad de actor que tiene el espectador en la obra.

2.3.2 *Priorización del mundo sensorial*

Como hemos mencionado en el primer capítulo, la priorización del mundo sensorial en el teatro inmersivo hace referencia al despertar y compromiso de la totalidad y diversidad de la conciencia sensorial del espectador (Machon, 2014, p. 75). Es decir, se busca ofrecer al espectador estímulos visuales, auditivos, y también olfativos, táctiles o incluso gustativos. Es por esto que haremos un recuento de la manera en que la obra trabaja cada sentido.

En relación al sentido auditivo, es notorio que este es el sentido al que más énfasis le da la dramaturgia, en tanto el soporte de toda la obra es un audio. A través del audio todo lo que podría suceder cotidianamente en un supermercado se ficcionaliza. Además, una instrucción que se le da al espectador al momento de comprar la entrada a la obra es que este audio debe ser escuchado a través de unos audífonos. Esto le ofrece al espectador la posibilidad de captar muchos más matices, tanto en las voces de las narraciones como en la música. Los audífonos otorgan una inmediatez e intimidad al sonido que no otorgan unos parlantes o, incluso, una voz lejana en un escenario.

Al respecto, Shuhei Hosokawa menciona el “efecto walkman”, refiriéndose al impacto que tiene en la sociedad el uso de los primeros dispositivos móviles para escuchar música en cualquier lugar y que esta solo pueda ser escuchada por el usuario del walkman. A través de los audífonos, el oyente puede escuchar música que sea solo para sí, permitiendo que los demás sepan que está escuchando algo, pero sin saber qué exactamente. A esto Hosokawa lo llama un “teatro secreto” (1984, p. 178). En ese sentido, los audífonos le otorgan al oyente cierto poder sobre el entorno que le rodea, debido a que puede escuchar una canción (o una obra de teatro) que configure ese espacio solo para él, sin que afecte a las personas que lo rodean. Un teatro secreto hecho solo para él. En el caso de *Audioguías para supermercados*

en tiempos de pandemia, este efecto dialogará con el sentido del miedo y de desconfianza a causa de la pandemia. Esto lo veremos más a detalle en el tercer capítulo.

Con respecto a los efectos de sonido y la música que ofrece el audio, estos permiten potenciar la percepción de los espacios y lugares de la ficción. Por ejemplo, cuando se le narra al espectador la escena del caserón y el descuartizamiento, se escuchan sonidos de los chanchos, las gallinas y otros animales, haciendo alusión a la semejanza del caserón con un granero. Cuando se detalla el desmembramiento que ocurre dentro, también es acompañado de sonidos de hachazos, golpes y jadeos. Estos sonidos ayudan al espectador a construir los espacios ficticiales de la obra. Incluso, muchos de estos sonidos, como el de los animales del granero, aparecen a lo largo del audio, ayudando no solo a construir dicha escena, sino el universo de la obra en la que el espectador será sumergido.

Por otro lado, los efectos de sonido también ayudan a potenciar la percepción del lugar real en el que se encuentra el espectador: el supermercado. Por ejemplo, a lo largo de toda la obra, se escucha en el audio el sonido de carros de supermercados, una melodía característica que suena antes de que hable una voz por el parlante, o el pitido que hacen las cajas al registrar los productos. Estos sonidos se mezclan con los propios del supermercado en el que el audio es escuchado. De esta manera, la obra busca mezclar el espacio real (el supermercado en el que está el espectador) con el espacio ficticio (el supermercado en el que el asesino es encontrado).

Con respecto a la música, es notorio como, desde un inicio, delimita el fin de lo cotidiano, y el inicio de la obra. Una vez que se le menciona al espectador el funcionamiento de esta audioguía, se le indica que camine con el carro de supermercado libremente hasta que escuche otra instrucción. En este momento empieza a sonar el tema principal de la obra: el trío para piano número dos de Schubert. Esta pieza, que será recurrente en la obra, sirve como preparación para ficcionalizar el espacio del supermercado y para que el espectador pueda

vivir la experiencia teatral en un espacio cotidiano. En ese sentido, la música sirve como ritual de paso, para que el espectador sea introducido en la ficción.

Cabría comentar la elección del tema principal de la obra. Esta pieza se caracteriza por la repetición de un motivo musical que puede causar en el oyente una sensación de inquietud. Incluso, en un momento de la obra se menciona que el tema, que se escuchó desde un inicio, fue escrito por Schubert un año antes de morir, en el mismo año en que la epidemia del cólera llegó a Europa. Esto es enfatizado cuando se menciona que la pieza es un tema que ha sido usado en películas “inquietantes” como *Barry Lyndon*, de Stanley Kubrick, o *La pianista*, de Michael Haneke.

En relación al sentido olfativo, el audio también lo estimula con las instrucciones para ayudar a construir estos espacios ficticiales. Por ejemplo, cuando se le indica al espectador que vaya a la pescadería, se le da la instrucción de acercarse lo más posible al mostrador, que cierre los ojos y que inspire fuerte. Estas instrucciones son acompañadas de la voz que le narra la escena del caserón y el descuartizamiento, indicándole a su vez que observe la imagen con un caserón en la etiqueta de la caja de leche Laive. Luego, se le pregunta al espectador si nota la peste y se le menciona que no hay diferencia entre el olor de la carne podrida de un muerto o del mal olor del pescado. De esta manera, la obra usa el olor de la pescadería del supermercado para construir el espacio ficcional del granero, donde ocurre el descuartizamiento de la víctima.

En relación al sentido del tacto, las instrucciones de la obra le exhortan al espectador a manipular varios objetos. Por ejemplo, desde el inicio se le pide que agarre el carrito del supermercado y que lo empuje. Más adelante, se le pide que tome un paquete de papel higiénico y bolsas de basura. Todos estos objetos que el espectador manipula son objetos que pertenecen también al mundo de la ficción de la obra, como vemos en el evento principal que se narra al inicio. En ese sentido, no solo se le brinda información al espectador sobre el

universo de la ficción a través de las narraciones, sino que también se le informa a través del tacto.

Por otro lado, la manipulación de objetos también ayuda a construir las escenas de la obra. Por ejemplo, cuando se le pide al espectador que busque una caja de leche Laive y que observe la etiqueta. En la etiqueta de este producto se puede observar un campo y un caserón a lo lejos, haciendo un símil con el caserón que se menciona en la ficción. Las voces narradoras construyen la escena del caserón y el descuartizamiento de la víctima, a la par que le indican que observe la etiqueta del producto. De esta manera, la caja de leche Laive sirve como otro soporte para construir la escena, además de la narración y los efectos de sonido.

Además, la manipulación de los objetos aparenta tener efectos en el audio mismo. Por ejemplo, casi al final de la obra, se le pide al espectador que busque una botella de pisco Portón, que observe la casa grande con ventanas que tiene la botella y que golpee el dibujo con una llave o una moneda, si las tuviese. En el audio se empieza a escuchar golpes hacia una botella, como lo que pasaría con la acción del espectador, pero después de un momento, se oye como si decenas de botellas de vidrio se rompiesen. Así, el audio juega con la interacción e impacto que el espectador puede tener en el universo de la obra.

Por último, la obra también despierta el sentido kinestésico, la capacidad de sentir la posición de cada parte de nuestro cuerpo y su relación con el espacio próximo. Las instrucciones de la obra mantienen al espectador en movimiento, empujando el carro del supermercado, caminando o cogiendo objetos. En ese sentido, se le da la posibilidad al espectador de tomar conciencia de su cuerpo en movimiento. Sin embargo, vale la pena acotar que en ningún momento de la obra se le indica directamente que preste atención a su caminar, a su peso o a su movimiento.

Con respecto al sentido visual, e introduciendo el apartado de la importancia del espacio, la obra, en lugar de enmarcar la ficción en un espacio delimitado y ajeno al

espectador, como podría pasar en un espacio teatral a la italiana, rodea por completo al espectador. En otras palabras, el marco que podría señalar los límites entre la ficción y la realidad se difumina.

En suma, la obra le ofrece información al espectador a través del sentido visual, auditivo, olfativo, táctil y kinestésico. A través de los distintos estímulos sensoriales ofrecidos al espectador, se busca construir el universo ficcional, de tal manera que el espectador no solo lo observe o lo imagine, sino que lo sienta.

2.3.3 *Importancia del espacio y del lugar*

Como hemos mencionado anteriormente, la importancia del espacio y del lugar en el teatro inmersivo hace alusión a los componentes de la obra que resaltan las cualidades innatas del espacio en el que esta tiene lugar. En ese sentido, las instrucciones de la obra le permiten al espectador tomar conciencia del espacio del supermercado y sus características. La obra no solo narra distintos eventos que tienen lugar en distintos espacios ficcionales. Sino que, constantemente, está haciendo alusión al espacio de la representación. Por ejemplo, en el inicio del audio se le indica al espectador que coja el carro del supermercado y que camine. Luego se le indica que vaya a la carnicería, a la pescadería, a la verdulería. También se le da la instrucción de que busque ciertos productos como leche Laive, aceite de oliva Carbonell, pisco Portón, papel higiénico y bolsas de basura. En suma, las instrucciones le permiten al espectador ser conscientes del espacio en el que están a través de su interacción con él.

De igual manera, al momento de comprar la entrada, se le da al espectador la instrucción primera instrucción sobre a qué supermercado recurrir: uno que tenga carnicería, pescadería y que sea de un solo piso. Esto demuestra que no se busca dialogar con las características de un supermercado en concreto. Al contrario, se busca que el espectador contemple el significado del supermercado en el contexto de la pandemia, que como hemos

visto anteriormente, es el del único espacio de supervivencia social que hubo gracias al confinamiento.



Capítulo 3. El sentido de *audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* en su contexto

En el primer capítulo expusimos el teatro inmersivo y sus características centrales. A partir de eso, en el segundo capítulo, analizamos los mecanismos que la obra *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* utiliza para generar la inmersión en el espectador. Ahora, en este capítulo, analizaremos el sentido que esta propuesta inmersiva tuvo en el contexto que se dio: la pandemia del Covid-19. Nos enfocaremos en la primera parte en analizar cómo la obra dialoga con la pandemia proponiendo una teatralidad acorde al contexto. Posteriormente, en la segunda parte, nos enfocaremos en el enfoque que decide tomar la obra para hablar sobre la pandemia.

Desde marzo del 2020, el mundo entró en una crisis sanitaria, social y cultural debido a la pandemia. El número de contagios por Covid-19 hizo que colapsara el sistema de salud de todo el mundo. En el caso de Perú, esto se evidenció con la falta de camas UCI, de oxígeno medicinal y hasta de médicos. Frente a esto y al poco conocimiento que se tenía del nuevo virus, muchos países, entre ellos el Perú, optaron por la cuarentena y el confinamiento. Todas las personas debían permanecer en sus domicilios y evitar el contacto con cualquier persona fuera de su casa. Los centros de trabajo, de estudio y de esparcimiento tuvieron que cerrar por tiempo indefinido: empresas, institutos, universidades, restaurantes, cafés, centros turísticos, librerías y teatros. Los únicos establecimientos que podían funcionar eran los lugares de supervivencia, por así decirlo: las tiendas, mercados, supermercados, farmacias, centros médicos, hospitales y clínicas. Todo lo demás, tuvo que cerrar para evitar que los contagios se disparen. Sumado a esto, algunos países establecieron el uso obligatorio de mascarillas, como es el caso de Perú. Incluso, se prohibió el uso del espacio público, a menos que sea usado como lugar de transición para llegar a alguno de estos lugares de supervivencia.

3.1. La teatralidad en pandemia

En este contexto, el teatro, tal y como lo conocíamos, no podía acontecer. Como menciona Dubatti, “la base del acontecimiento teatral radica en el convivio, el cuerpo y su peligrosidad de contagio, de allí la necesidad de su total restricción” (2020, p.14). En ese sentido, el impacto de la pandemia en el quehacer teatral fue realmente grande, porque la imposibilidad del convivio, es decir, el encuentro en un mismo territorio y temporalidad de dos o más personas, en proximidad, a escala humana (Dubatti, 2011, p.35), era, hasta cierto punto, la imposibilidad del teatro. Esto obligó a todos los y las artistas teatrales a reinventarse; no solo por el afán de seguir haciendo teatro sino, sobre todo, por el de sobrevivir: trabajar para poder pagar el alquiler, las deudas, la comida, etc.

De esta manera, nacieron propuestas que exploraban distintos medios para que el teatro, o distintas teatralidades, tengan lugar en la pandemia. Una de estas nuevas teatralidades fue la del uso de plataformas de transmisión en vivo como Youtube, Facebook o incluso videollamadas por Zoom. Por ejemplo, Odisea fue un proyecto, dirigido por Nella Samoa Álvarez, que ofreció a lo largo del 2020 más de 25 obras virtuales. Todas estas obras fueron realizadas en vivo desde la casa de los actores y actrices, y transmitidas a través de la plataforma de YouTube. Estas propuestas jugaban con distintas cámaras, encuadres e iluminación, de tal manera que el proyecto llamaba a su práctica como “teatro cinematográfico”.

Otra de estas teatralidades fue el uso de las redes sociales: obras que ocurrían en el entorno de perfiles de Instagram, *lives* o “en vivos”, hilos de twitter, y hasta notas de voz por WhatsApp. Por ejemplo, la obra Manifiesto.ig, dirigida por Franco Ocaña en el marco del Festival Saliendo de la Caja en su edición XX del año 2021. Esta obra consistía en dos personajes, a modo de influencers, que usaban una cuenta ficcional en Instagram. El público debía seguir a estos personajes en la red social y, durante tres días, interactuar con sus

publicaciones, historias (videos cortos que duraban 24 horas en la dicha red social), y las transmisiones en vivo que se daban a una misma hora.

También se reinventaron antiguas teatralidades como el radioteatro o audioficción: piezas de ficción dramatizada que privilegian lo sonoro por sobre lo visual y que el público debía escuchar desde sus casas. Un ejemplo de ello es Paroxista, una serie de audioficciones producida por el grupo de teatro Espacio Libre. En esta serie de audioficciones o “podcast teatral”, se dramatizan historias breves alrededor de la vida cotidiana en las calles de una Lima post cuarentena del Covid-19. A través de un lenguaje sonoro, se busca que el espectador construya todo un universo ficcional.

Cada una de estas propuestas nos ofrecía una teatralidad única y un camino de supervivencia de lo teatral en la pandemia. Es evidente que no es lo mismo vivir una experiencia teatral por videollamada, por una transmisión en vivo, por una red social, o por una obra grabada y escuchada a través de audífonos, que ir a una obra presencial en un teatro. Sin embargo, también es notorio que cada una de estas propuestas teatrales “pandémicas”, rescatan alguna cualidad de lo teatral. No nos enfocaremos en analizar qué tipo de teatralidad sucede en cada una de estas propuestas, pero mencionaremos algunas. Por ejemplo, en el caso de las obras de Odisea, que se transmitían en vivo, los actores y actrices no compartían el mismo territorio con los espectadores, como ocurría en un teatro antes de la pandemia; pero compartían la misma temporalidad porque la obra era “en vivo”. En ese sentido, podemos decir que parte de la teatralidad de estas propuestas radicaban en que se ofrecía el compartir de una misma temporalidad, pero en distintos territorios. En el caso de Manifiesto.ig, obra por la red social Instagram, también se ofrecía compartir la misma temporalidad a través de los *lives* o “en vivos”, sin embargo, había mucho más margen de interacción entre el público, el actor y la actriz. Esto se daba gracias a que la obra proponía que los espectadores conversen e interactúen con los personajes a través de las transmisiones, e incluso, a través de

las publicaciones y las historias. Así, la obra no solo proponía una teatralidad que incluyera el compartir de una temporalidad, sino que también incluía una interacción mucho más inmediata, una que se asemeja a la de una interacción que sucede en el convivio de un teatro.

Teniendo en cuenta lo expuesto anteriormente, nos enfocaremos en analizar la teatralidad de *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*. Para esto, responderemos la pregunta que se hizo muy presente durante la pandemia y en todas las supervivencias teatrales expuestas anteriormente: ¿Qué caracteriza al teatro? Para responder esta pregunta, que ha sido respondida desde muchas disciplinas, nos basaremos en la filosofía del teatro. La razón por la que usaremos esta perspectiva teórica, es debido a que esta busca responder qué es el teatro como fenómeno, en su relación con la totalidad del mundo.

Para la Filosofía del Teatro, en una de sus ramas principales, la Ontología (Teoría de la Existencia), el teatro es un acontecimiento singular. El teatro es algo que pasa, que acontece, que sucede. Existe en tanto acontece, y mientras acontece. Un acontecimiento es la transición de un estado a otro, que unos agentes (en este caso los actores o performers, los técnicos, los espectadores en convivio) causan o experimentan (Dubatti, 2020 p.14).

Dubatti menciona que lo que hace singular al teatro y lo diferencia de otros acontecimientos es que tiene lugar a partir de tres sub-acontecimientos: el convivio, la poiesis corporal y la expectación. Con convivio se refiere a “la experiencia que se produce en reunión de dos o más personas de cuerpo presente, en presencia física, en la misma territorialidad, en proximidad, a escala humana” (2020, p.14). En el caso específico del teatro, el convivio hace referencia a la reunión del público, de actores, actrices y de técnicos en un mismo lugar. Todos ellos estarían reunidos en una misma temporalidad con el fin de que el acontecimiento teatral tome lugar.

Con respecto a la poiesis corporal, Dubatti se refiere a la acción física y corporal de los actores y actrices en un acontecimiento teatral. El autor se refiere a la poiesis, a partir de Aristóteles, como la creación de objetos específicos en la esfera del arte. En el caso del teatro, la poiesis sería corporal debido a la presencia y uso del cuerpo de los actores y actrices. En ese sentido, la poiesis corporal del teatro haría referencia a la acción de crear y lo creado, al hacer y a lo hecho por los actores y actrices en escena (2011, p. 37).

El tercer elemento del acontecimiento teatral se da a partir de la poiesis corporal efectuada por los actores en el convivio: la expectación. Esta se refiere a la acción del espectador de “vivir-con”, de percibir y dejarse afectar en todas las esferas de las capacidades humanas por el ente poético ejecutado por los artistas teatrales en convivio (2011, p. 42). Además, esta expectación no es una simple observación de la poiesis, sino que a partir del vivir-con, del dejarse afectar, el público reacciona: se ríe, llora, se mueve, se mantiene en silencio, etc. Estas reacciones enriquecen la poiesis, en tanto se produce una retroalimentación de los actores y actrices al público y viceversa.

De esta manera, llamaríamos teatro al acontecimiento que se da a partir del convivio, la poiesis y la expectación. Dentro del convivio, alguien ejecuta una poiesis, y a partir de esa poiesis otro espera. Estos tres componentes se fusionan y forman una sola experiencia a la que llamamos teatro.

A partir de estas características centrales de lo teatral, según Dubatti, analizaremos de qué manera están presentes, en el caso de *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, para determinar qué tipo de teatralidad, dentro del contexto del Covid-19, propone. Para ello utilizaremos los componentes mencionados anteriormente como indicadores. En primer lugar, analizaremos el convivio que propone la obra, en segundo lugar, la poiesis y, finalmente, la expectación.

Con respecto al convivio, notamos que la obra lo trabaja de una manera particular. El espectador tiene como requisito escuchar el audio en un supermercado, uno de los pocos espacios en los que esta co-presencia física de cuerpos presentes en una misma temporalidad puede darse. Sin embargo, la obra está pensada para un solo espectador que debe escuchar el audio a través de su celular y con audífonos. El supermercado, por su parte, en la mayoría de casos, estará con más o menos personas, en cuerpo presente, en presencia física, en un mismo territorio y en proximidad. Mas estas personas no están al tanto del acontecimiento teatral que puede estarse dando para un espectador que está con unos audífonos escuchando este audio. Aún cuando la obra toma en cuenta a las personas que podrían estar de forma cotidiana en el supermercado y las usa para generar ficción, como hemos visto en el capítulo anterior, estas no están reunidas en ese espacio con el fin del acontecimiento teatral. De esta manera, podríamos decir que la obra utiliza el convivio que se da en un espacio como un supermercado, para generar una teatralidad posible durante este contexto. Así, habrá un grupo de personas reunidas en un mismo territorio, en un mismo momento, pero solo una de ellas, el espectador que escucha el audio, toma consciencia de esto como parte de un acontecimiento teatral. Podríamos decir que la obra aprovecha el convivio no teatral del supermercado, y lo teatraliza.

En ese sentido, la obra propone un tipo de tecnovivio. El tecnovivio, según Dubatti, refiere a la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica. A su vez, el autor propone dos tipos de tecnovivios: el interactivo y el monoactivo. El interactivo haría referencia al diálogo entre dos personas mediada por la tecnología. El monoactivo haría referencia a la relación de una máquina y una persona (2015, p. 46). Por ejemplo, un tecnovivio interactivo vendría a ser una conversación por *Whatsapp*, un juego en línea o una videollamada; mientras que un tecnovivio monoactivo sería la relación de una persona con un libro o una película. A partir de esto, podríamos decir que *Audioguías para supermercados en*

tiempos de pandemia propone un tecnovivio monoactivo. Esto es debido a que el audio ya está grabado, negando un diálogo inmediato de los artistas con el público. Sin embargo, a diferencia de otras formas de tecnovivio monoactivo, esta audioguía propondrá que el espectador tome conciencia de su cuerpo y colabore con él en parte de la poiesis de este acontecimiento escénico.

Con respecto a la poiesis en la obra, encontramos que, en tanto la audioguía es un archivo digital hecho por un colectivo artístico que el espectador escucha a través de sus audífonos, hay poiesis. No hay una poiesis corporal por parte de los artistas, debido a que no hay actores o actrices presentes. La única poiesis vendría a ser el audio, incluyendo los fragmentos narrativos, la música y las instrucciones. Sin embargo, estas instrucciones de la audioguía le permiten al espectador colaborar en esta poiesis, de manera corporal. Podríamos decir que el espectador colaboraría en cierta medida como el actor del espectáculo. Aun cuando todas sus acciones sean previstas por el colectivo, el cuerpo del espectador sería el único presente en el espectáculo. Por ejemplo, en el momento inicial en el que se le pide al espectador que coja un carro de supermercado, una bolsa de basura y papel higiénico, esas instrucciones no solo tienen lugar en la poiesis del audio, sino que se materializan cuando el espectador sigue la indicación en el supermercado que se encuentre.

Con respecto a la expectación, notamos que está presente en tanto el espectador escucha el audio y se deja afectar por este. Sin embargo, lo que resalta es que la expectación se dé apelando a la materialidad del cuerpo y del espacio. A diferencia de otras teatralidades en pandemia, en las que la materialidad del cuerpo de los actores y actrices están mediadas por la tecnología, como es el caso de una teatralidad vía *streaming* o por audioficciones, en *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, el cuerpo del espectador se vuelve parte la obra. Esto es debido a que la obra le propone al espectador prestar atención a sus sentidos, a su cuerpo, a colaborar en la poiesis de la obra. Es decir, el espectador se “expecta”

a sí mismo como parte de la obra. Con respecto al espacio pasa lo mismo. La obra propone distintos espacios ficticiales, pero siempre toma en cuenta el espacio real en el que se encuentra el espectador en ese momento: el supermercado. Se le da distintas instrucciones que le permiten recorrer ese espacio, ficcionalizarlo y expectarlo.

De esta manera, la expectación que propone la obra es una que se da, hasta cierto punto, en el mismo cuerpo del espectador, en tanto este colabora en la poiesis de la obra. Al respecto, el término vivialidad, acuñado por Caballero, nos ayuda a entender mejor qué expectación propone la obra. El autor define la vivialidad como el sentir que tiene el espectador de tener la posibilidad de afectar un acontecimiento (2020, pp. 51-52). En el caso de una obra de teatro, podemos reírnos, aplaudir y hasta gritar e irnos de la sala. En el caso de una teatralidad por streaming, como es el caso de muchas obras de Odisea, el espectador no tiene la posibilidad de afectar el acontecer de la obra, hasta sus comentarios al final de esta. En el caso de Manifiesto.ig, el espectador afecta el acontecimiento si decide interactuar en los *lives* de los personajes, ya sea comentando algo o reaccionando con corazones o “me gusta” a través de la misma plataforma de Instagram. En el caso de *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia*, las instrucciones, por más cuidadosas que sean dadas, le confieren una parte de responsabilidad sobre el acontecimiento. Aún cuando las instrucciones toman en cuenta el cuidado de la experiencia del espectador, siempre está la posibilidad del error, de no seguir la instrucción correctamente según sea el público. Es decir, pone al espectador en la situación de preguntarse ¿estará haciendo esto bien? ¿estará aprovechando la experiencia por completo? Todo esto se da gracias a la colaboración poética que ejecuta el espectador. De esta manera, la obra le propone una vivialidad al espectador, un sentir de afectar al acontecimiento teatral, en tanto este es responsable de parte de su propia experiencia.

En conclusión, *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* propone una teatralidad única en el contexto de la pandemia; con convivio en tanto la obra toma en cuenta

a las personas que compartirán el mismo territorio y temporalidad, aún cuando ellas no sepan que forman parte del acontecimiento; con poiesis corporal gracias a la colaboración poiética del espectador al seguir las instrucciones y con una expectación, no solo del audio, sino de la propia poiesis del corporal del espectador. De esta manera, *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* propone una teatralidad inmersiva que diálogos con el contexto de la crisis sanitaria.

3.2. El miedo y la pandemia

Por otro lado, analizaremos el sentido del espectáculo en relación a la pandemia. No solo como una propuesta de teatralidad en este contexto, sino la forma poética que tiene de abordar esta crisis sanitaria y social. Para ello, primero nos enfocaremos en hablar de un sentir generalizado que despertó la pandemia: el miedo. El miedo es una emoción basada en una intensa sensación desagradable provocada por la percepción de un peligro, real o supuesto, presente, futuro o pasado (Barbabosa & Gomez, 2021, p.1). En el primer año de la pandemia, año en el que se estrenó la obra, la información que se tenía sobre el SARS-CoV-2 era muy limitada. No se sabía con exactitud cómo se produjo, el nivel de contagiosidad, el nivel de mortalidad y letalidad. Frente a este escenario de incertidumbre, se le sumaron las medidas de prevención de contagio que mencionamos al inicio de este capítulo: el cese de toda actividad social, el aislamiento, la cuarentena en caso de contagio, el distanciamiento social, las mascarillas, la desinfección del calzado y objetos con alcohol. Esto ocasionó que en muchos sectores de la población nazca un miedo al contagio, a la enfermedad, a la muerte, a las consecuencias económicas, sociales, etc. A esto se le suman los medios de comunicación, en particular la televisión y las redes sociales, que parecían ofrecer más miedo y exageración que información confiable (Mejia et al., 2020, p.11).

Frente a este miedo generalizado en la sociedad, la obra propone hablar sobre la pandemia a partir de ese sentir. Como hemos mencionado en el capítulo anterior, esto lo

podemos ver desde los primeros minutos del audio, en el que un fragmento narrativo ya nos introduce esta idea: “desde que nos obligaron a llevar mascarilla, todo el mundo tiene pinta de sospechoso. Todos somos sospechosos. Cualquiera te podría contagiar el virus” (Cabosanroque, 2021, p. 1). En ese sentido, la obra construye una ficción que busca explorar y explotar el miedo ya existente en este contexto. Para ello, establece una relación con la tradición del relato de misterio o género policiaco. El propio colectivo se pregunta sobre cómo afectaría esta situación (la pandemia) a un relato clásico de misterio, a sus detalles y a su estructura (Cabosanroque, 2020). El relato de misterio tiene la característica principal de que la trama trata de un hecho criminal (por lo general un asesinato), su investigación y su develación (Cerqueiro, 2010, p.3). En ese sentido, *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* tiene como eje central un crimen alrededor del cual la obra buscará develar sus detalles. Sin embargo, a diferencia del relato de misterio clásico, la obra no incluye a un personaje que cumpla la función de detective que devela el misterio del crimen a partir de su inteligencia y métodos deductivos (Cerqueiro, 2010, p.7). En este caso, los detalles sobre el crimen se le van dando gratuitamente al espectador a través de fragmentos narrativos. Estos fragmentos narrativos dan detalles sobre cómo ocurrió este asesinato, en dónde y por qué, pero no gracias a una investigación previa.

Otro recurso que la obra utiliza es explicitar la violencia. Por ejemplo, cuando se le pide al espectador que vaya a la carnicería y se le narra explícitamente la escena del caserón y el descuartizamiento:

Dentro, hay una chica tumbada en el suelo con una mascarilla al lado (...) Le falta una pierna y medio brazo derecho desde el codo. Tiene la cara aplastada, la nariz hundida y la boca no es más que un agujero sin forma definida que se junta con el agujero que deja la nariz hundida. Detrás, hay una bolsa de basura cerrada. Todo el suelo está lleno de sangre y de papel higiénico”.cómo la

víctima está siendo asesinada y, además, se reproducen sonidos de golpes, hachazos y respiraciones (Cabosanroque, 2021, p. 3).

A esto, se le suman los efectos de sonido. A la vez que se narra el escenario del crimen, se escucha claramente sonidos de hachazos, golpes secos y respiraciones. Estos efectos de sonido, que aparecerán constantemente a lo largo del audio, permiten que el espectador se imagine con mayor claridad el acto del asesinato, aún cuando no se le muestre ninguna imagen.

A través de estos recursos, la obra trata el miedo en la ficción y lo vincula con el miedo en la pandemia. Esto lo trabaja, principalmente, con las mascarillas. La obra aprovecha el uso de las mascarillas para ahondar en la emoción del miedo. Dentro del contexto de la pandemia, las mascarillas fueron uno de los indumentos que pasaron a ser una necesidad en esta crisis sanitaria, ya sean usadas por miedo a contagiarse, por protección, o por obligación. El audio introduce esto en uno de los primeros fragmentos narrativos:

La mascarilla ha aumentado la desconfianza hacia los demás. De repente, piensas que todo el mundo esconde algo. Como si no lo supieras de antes. La desconfianza es una gran constructora de ficciones. ¿Qué secretos se esconden detrás de sus mascarillas? Hay secretitos, secretos y hay secretos terribles (Cabosanroque, 2021, p. 1).

Es decir, la obra utiliza la cualidad de las mascarillas que, además de proteger en cierta medida del contagio, esconden gran parte del rostro. De esta manera, se mezcla la desconfianza al otro por temor a que esté infectado, con la desconfianza que implica no verle el rostro a los demás.

Para desarrollar esto, la obra tiene como uno de sus ejes la fisiognomía, una pseudociencia basada en la idea de que la forma del rostro tiene una correlación con los rasgos psicológicos de las personas. En primer lugar, gran parte de los fragmentos narrativos

se basan en *L'uomo delinquente* (1876) del antropólogo criminalista Cesare Lombroso. En esta obra el autor desarrolla su teoría de cómo el rostro de los delincuentes comparten ciertos rasgos faciales en común. Por ejemplo, la obra cita a Lombroso sobre cómo la base de la nariz de los ladrones suele estar inclinada hacia arriba o los asesinos suelen tener nariz aguileña. En segundo lugar, la obra cita un tratado de fisiognomía de Aristóteles. Según este, las personas que tienen los labios finos y duros y la parte prominente a la altura de los caninos no tienen nobleza y, supuestamente, esto es comprobable con animales como el chanco. En tercer lugar, cita a otro antropólogo, Herbert Risley, que en su obra menciona cómo, en Bengala, cada casta y tribu tenía una forma de nariz particular, y que, según él, la forma de la nariz determinaba la clase social y económica en esa sociedad.

Es importante recalcar que la fisiognomía es una disciplina que, actualmente, no tiene ninguna base científica. Es decir, la obra no busca darle un rigor científico o reivindicar esta pseudociencia. La obra simplemente usa esta literatura para construir la ficción entorno a la desconfianza de no poder observarle el rostro a las personas que nos rodean.

De esta manera, las mascarillas, y su cualidad de esconder el rostro de un potencial asesino, sirven de puente entre el miedo de la ficción con el miedo de la coyuntura social. Por un lado, tenemos el miedo trabajado a través del relato de misterio y la explicitación de la violencia, y por otro lado tenemos el miedo a contagiarse de la pandemia. Es por esto que la obra utiliza la literatura de fisiognomía, para hacer un diálogo entre el temor a un asesino que no puede ser descubierto por las mascarillas. De igual manera, la asociación de estos temores quedan explicitados, como hemos visto anteriormente, cuando se le pregunta constantemente al espectador a lo largo de la obra hace cuánto que no habla de cerca con un desconocido, o si le incomoda que un desconocido le hable de cerca ahora. Así, notamos que la obra aborda la pandemia desde la desconfianza, el miedo y la sospecha que esta generó en la sociedad.

Conclusiones

En base a lo expuesto a lo largo de la tesis, *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* genera la inmersión del espectador a partir del trabajo de sus estructuras dramáticas, según Scherer, con los indicadores de inmersión en el teatro, según Machon: la participación del espectador, la priorización del mundo sensorial y la importancia del espacio y lugar. La estructura interna de la dramaturgia trabaja la participación del espectador al proponerle una historia con una acción discontinua y dispersa que el espectador debe restituir; trabaja la priorización del mundo sensorial al aprovechar los estímulos verbales que le permitirán al espectador prestar atención a sus sentidos; trabaja la importancia del espacio y del lugar al situar el evento central de la ficción en el mismo lugar de representación. La estructura externa de la dramaturgia trabaja la participación del espectador a través de las instrucciones que el espectador debe ejecutar en la obra; trabaja la priorización del mundo sensorial a través de las instrucciones que apelan a todos los sentidos; trabaja la importancia del espacio y del lugar al realzar las características de la propias del lugar con las instrucciones que le hacen navegar al espectador el espacio del supermercado.

Por otro lado, la obra utiliza recursos inmersivos para proponer una teatralidad acorde al contexto de la pandemia, reformulando las características que lo definen como acontecimiento. Además, la obra habla de la pandemia a través del miedo generalizado que esta ocasionó en la sociedad. Para ello utiliza el miedo ficcional del relato de misterio y las explicitaciones de violencia y los hace dialogar con el uso de las mascarillas.

Finalmente, concluimos que esta investigación ofrece un modelo de análisis para las teatralidades inmersivas, que poco a poco han ido ocupando un lugar en nuestro contexto. El teatro inmersivo y sus propuestas dejan muchas preguntas y que esta investigación no alcanza a responder. ¿De qué manera la difuminación de realidad y ficción se relaciona con la inmersión? ¿El teatro inmersivo puede ser síntoma de la búsqueda de intimidad en estos

tiempos tecnológicos? De cualquier manera, se espera que los mecanismos develados sobre cómo se da la inmersión del espectador en esta obra en particular, puedan sugerir modelos de creación e investigación para un teatro inmersivo local.



Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2011). *¿Qué es un dispositivo?* Anagrama.
- Battle, C. (2008). La segmentación del texto dramático contemporáneo (un proceso para el análisis y la creación). *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre*, (33-34), pp. 90-375. <https://raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/view/252295/338664>
- Barbabosa R. & Gomez E. (2021). Psicología del miedo. Boletín de la Universidad de Granada. Universidad de Granada. [Archivo en PDF]
https://www.researchgate.net/publication/350485321_PSICOLOGIA_DEL_MIEDO
- Bernat, R. (2006). *Las reglas de este juego*. Artea.
- Bishop, C. (2006). *Participation*. MIT Press.
- Brook, P. (2012). *El espacio vacío: Arte y técnica del teatro*. Península.
- Caballero, B. (2020). Teatro en tecnovivio: Notas para una dislocación del convivio teatral. *La Barraca*, (4), pp. 43-52
- Cabosanroque. (2020). Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia. *Cabosanroque* <https://www.cabosanroque.com/projecte.php?v=46>
- Cabosanroque. (2021). *Audioguías para supermercados en tiempos de pandemia* (transcripción inédita de la obra)
- Calleja, G. (2011). *In-Game – From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Cerqueiro, D. (2010). Sobre la novela policíaca. *Ángulo Recto. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, 2(1).
<http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen02-1/varia01.htm>. ISSN: 1989-4015
- Danan, J. (2012). *¿Qué es la dramaturgia?* Toma.
- De Camargo, V. (2008). Radioteatro e o direito de sonhar. *DAPesquisa*, 3 (5), pp. 1279-1283.
<https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/15877/10391>

- Driscoll, R. (2011). Aesthetic Touch. En F. Bacci & D. Melcher (Eds.), *Art and the Senses* (pp. 14-107). Oxford University Press.
- Dubatti, J. (2011). *Introducción a los estudios teatrales*. Libros de Godot.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, (9), pp. 44-54.
- Dubatti, J. (2016). Teatro-matriz y teatro liminal: la liminalidad constitutiva del acontecimiento teatral. *Cena* (19).
<https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/65486/37728>
- Dubatti, J. (2020) Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. *Rebento* (12), pp. 8-32.
- Fischer-Lichte, E. (2014). *La estética de lo performativo*. Abada Editores.
- Hannah, D. (2011). Event-space: Performance space and spatial performativity. En J. Pitches & S. Popat (Eds.), *Performance Perspectives: A Critical Introduction* (pp. 54-62). Palgrave Macmillan.
- Hosokawa, S. (1984). The Walkman Effect. *Popular Music*, 4(1), 165–180.
<http://www.jstor.org/stable/853362>
- Lehmann, H-T. (2013). Teatro posdramático. Cendeac.
- Machon, J. (2013). *Immersive theatres: Intimacy and immediacy in contemporary performance*. Macmillan Education UK.
- Mejia, C. R., Rodriguez-Alarcon, J. F., Garay-Rios, L., Enriquez-Anco, M. de G., Moreno, A., Huaytán-Rojas, K., Huancahuari-Ñañacc Huari, N., Julca-Gonzales, A., Alvarez, C. H., Choque-Vargas, J., & Curioso, W. H. (2020). Percepción de miedo o exageración que transmiten los medios de comunicación en la población peruana

durante la pandemia de la COVID--19. *Revista Cubana de Investigaciones Biomédicas*, 39(2), 1–20.

Myers, M. (2011). Vocal landscaping: the theatre of sound in audiowalks. En L. Kendrick & D. Roesner (Eds.), *Theatre noise: the sound of performance* (70-81). Cambridge Scholars Publishing.

Pavis, P. (1998). *Diccionario de teatro*. Paidós.

Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Toma.

Polo, I. (2020). *La Participación del Espectador en un Acontecimiento Relacional*. (Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú). Repositorio PUCP.

<https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/16649>

Scherer, J. (1986). *La dramaturgie clasique en France*. Nizet.

Trueman, M. (2011). Fading Smiles – A Response to the One on One Festival at BAC. *Carousel of Fantasies*. <http://carouseloffantasies.blogspot.com/2011/04/fading-smiles-response-to-one-on-one.html>.