



**UNIVERSIDAD DE LAS ARTES**

**Escuela de Artes Escénicas**

Tesis de Investigación Teórica

**Videojuegos como dispositivos escénicos: un acercamiento teórico a la creación  
escénica en videojuegos.**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Creación Teatral**

*Autor/a:*

Geovanny Gabriel Chávez Matute

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

### **Declaración de autoría y cesión de derechos de publicación del trabajo de titulación**

Yo, Geovanny Gabriel Chávez Matute, declaro que el desarrollo de la presente obra es de mi exclusiva autoría y que ha sido elaborada para la obtención de la Licenciatura en Creación Teatral. Declaro además conocer que el Reglamento de Titulación de Grado de la Universidad de las Artes en su artículo 34 menciona como falta muy grave el plagio total o parcial de obras intelectuales y que su sanción se realizará acorde al Código de Ética de la Universidad de las Artes. De acuerdo al art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad E Innovación\* cedo a la Universidad de las Artes los derechos de reproducción, comunicación pública, distribución y divulgación, para que la universidad la publique en su repositorio institucional, siempre y cuando su uso sea con fines académicos.



Firma del estudiante

Geovanny Chávez

\*CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN (Registro Oficial n. 899 - Dic./2016) Artículo 114.- De los titulares de derechos de obras creadas en las instituciones de educación superior y centros educativos.- En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos.

**Miembros del Comité de defensa**

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pedro Cagigal'.

Pedro Cagigal

Tutor del Proyecto de Investigación Teórica

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sara Baranzoni'.

Sara Baranzoni

Miembro del Comité de defensa

Benjamín Cortés Tapia

Miembro del Comité de defensa

## **Agradecimientos**

Agradezco principalmente a mi familia, que me ha apoyado en el camino de la educación artística a pesar de los problemas y la incertidumbre.

A mis maestros y acompañantes de esta tesis, Pedro Cagigal y Sara Baranzoni, por confiar en mi proyecto y siempre buscar la mejor calidad posible en este documento, además de posicionarme a lo largo de la carrera en mi interés académico por los nuevos medios y el teatro.

A los autores referentes al videojuego usados en esta tesis; gracias a sus aportes he podido encontrar un punto de investigación con mucha riqueza que se complementa con mi otra pasión, los videojuegos.

A todos mis amigos que me han acompañado en este recorrido, especialmente a José Medina y Roger Jaramillo, por su apoyo a mis ideas y su difusión.

## Abstract

En nuestros días, el videojuego representa uno de los mayores recursos a la hora de comunicar, producir y consumir medios audiovisuales en la sociedad. Al mismo tiempo, y desde su masificación, ha funcionado como una herramienta para la producción artística. En el caso de las artes escénicas, aunque han habido algunos indicios de exploración, lamentablemente no se ha podido dialogar de una manera más presente, principalmente debido a la condición de virtualidad que caracteriza a los videojuegos y su mundo. Esta tesis pretende buscar, a base de relacionar los conceptos elaborados por Jorge Dubatti en su *Filosofía del Teatro*, una forma de dialogar entre videojuegos y artes escénicas, proponiendo tanto expansiones teóricas del convivio, el tecnovivio y la poíesis de Dubatti, analizando conceptos propios del videojuego para buscar puntos en común con las artes escénicas, y por medio de estos, elaborar una argumentación que expanda el trabajo de Dubatti, exponiendo conceptos complementarios y formas en las que el videojuego funciona como medio de producción escénica.

Palabras clave: Artes escénicas, videojuego, tecnovivio, gameworld, jugador, actor.

In our days, the video game represents one of the greatest resources when it comes to communicating, producing and consuming audiovisual media in society. At the same time, and since its massification, it has functioned as a tool for artistic production. In the case of the performing arts, although there have been some signs of exploration, unfortunately it has not been possible to dialogue in a more present way, mainly due to the condition of virtuality that characterizes video games and their world. This thesis aims to seek, based on relating the concepts elaborated by Jorge Dubatti in his *Philosophy of Theater*, a way of dialoguing between video games and performing arts, proposing both theoretical expansions of coexistence, techno-living and Dubatti's poetry, analyzing concepts of the video game to find common ground with the performing arts, and through these, develop an argument that expands Dubatti's work, exposing complementary concepts and ways in which the video game functions as a means of scenic production.

Keywords: videogames, tecnovivio, gameworld, player, actor, scenes arts.

## Índice general.

Introducción.....	7
Antecedentes: del netart a los videojuegos artísticos.....	14
Antecedentes del arte y lo digital: el encuentro con internet.....	14
Encuentros entre arte y videojuegos, antecedentes artísticos.....	21
Marco teórico y estado del arte.....	27
Convivio y Tecnovivio: los aportes teatrales de Jorge Dubatti.....	27
El convivio como acontecimiento: la lógica clásica del teatro.....	29
El acontecimiento convivial.....	32
Sobre las afectaciones conviviales.....	35
Acontecimiento poético y expectatorial.....	36
El tecnovivio: el encuentro del teatro con lo tecnológico.....	38
Introducción a los estudios del videojuego: una teoría sobre el análisis formal del videojuego.....	41
Remediación, Hipermedialidad e inmediatez.....	46
El jugador: avataridad, rol del jugador y posibilidad performática.....	50
La avataridad: el jugador y el sujeto controlable.....	54
El pacto jugable y el círculo mágico: remediación y aceptación del juego....	57
El gameworld. La representación de mundo dentro del videojuego.....	61
Consideraciones iniciales: estructuración y metodología de análisis.....	64
El actor como jugador: poética actoral en el contexto lúdico del videojuego.....	68
La partida como evento espacio-temporal único.....	69
Actor y jugador, actor/jugador y jugador/actante: encontrando la poíesis en el videojuego.....	74
Hacia un ¿Ludovivio?: El gameworld como territorialidad virtual.....	82
El ludovivio en escena: lógica ludovivial, encuentro virtual, ventajas y problemáticas.....	86
Estudios de caso: demostrando el ludovivio en el videojuego. Joseph Delappe, La torre de Sisífo.....	89
Conclusiones preliminares y resultados encontrados.....	96
Bibliografía.....	100

## **Introducción.**

En la actualidad, entender las relaciones sociales sin inmiscuir de alguna manera a la tecnología es una tarea muy complicada. Considerar que hasta hace poco más de 30 años la telefonía y el internet eran un lujo, y ahora forman parte de la cotidianidad de muchas de las personas alrededor del mundo, expone claramente la masificación de los medios digitales modernos y es un hecho innegable que demuestra los vínculos entre lo digital y lo social.

Así mismo, existen interacciones en diferentes ámbitos que han avanzado con la tecnología digital: las diversas formas de entretenimiento como el cine o la radio, precursores de toda forma audiovisual contemporánea, se han ido adaptando a las demandas actuales, dentro de una proyección simultánea en línea o transformación del radio al podcasting dentro de los servicios de streaming virtual. A su vez, el arte ha sido permeado, incluso décadas antes del boom tecnológico, por los medios digitales. Ya sea por mera experimentación como por necesidad sensible de vincularse con la tecnología, los diferentes artistas desde la década de los 60 hasta el actual siglo XXI han encontrado poco a poco un territorio donde poder expresar de diferentes maneras sus inquietudes estéticas.

Búsquedas que han ido desde la fotografía, la transmisión satelital, la naturaleza de la telefonía, la accesibilidad de los hipervínculos de internet, todas estas facetas de los medios digitales han formado parte de las diferentes preguntas y ejecuciones de artistas como Nam June Paik, Vuk Cósic o Joseph Delappe; algunos derivando en parte inicial de estilos como el net art, o fortaleciendo vínculos interdisciplinarios como el uso de tecnologías con performance.

Como se puede notar, los cruces entre las artes y los nuevos medios llevan siendo una constante desde décadas atrás, aún más con la incorporación del internet y la multiplicación de los dispositivos electrónicos. Pareciera incluso que hayan pasado bastantes años desde que Nam June Paik trabajaba con televisiones y transmisión simultánea por redes en sus obras<sup>1</sup>, o la aparición de artistas como el ya mencionado Vuk Cósic trabajaran la relación entre el internet y las artes, cuando en comparación a la historia del arte misma, sus trabajos son relativamente recientes.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Esto refiriéndose a sus trabajos más conocidos como *Good Morning, Mr. Orwell* (1986), *TV Bra for living sculpture* (1970) o *TV Buddha* (1974), trabajos que están relacionados con el uso de pantallas, monitores y retransmisión de imágenes en televisores.

<sup>2</sup> Tomando como punto de referencia que todas las disciplinas que involucran a la tecnología moderna necesitan de que la misma exista, encontrar un punto inicial donde la historia del arte se cruza con esta

Así mismo, el avance de la tecnología en hardware permitió no solamente el avance de la computación y del entretenimiento cinematográfico, sino también del puro juego como forma de ocio. Las investigaciones que se llevaban a cabo en la década de los cincuenta en el campo de las redes de cómputo y el incesante avance de las mismas permitió poco a poco el descubrimiento de diferentes posibilidades de juego, que posteriormente se materializaron en los primeros juegos de video, de carácter puramente investigativo, pero que sirvieron como el punto fundacional de lo que ahora es una de las industrias más millonarias e influyentes del mundo: los videojuegos.

Los mismos, al igual que el internet o las redes sociales, cruzan casi todo aspecto de las relaciones humanas: están presentes como entretenimiento lúdico, educativo, existencial, artístico, histórico, etc. Forman parte de nuestra cotidianidad en tanto ellos están disponibles en los teléfonos, televisores y computadoras. Al mismo tiempo, se han abierto diversos campos profesionales más allá del propio campo técnico: ya no existen solamente programadores de videojuegos, sino también diseñadores, creadores narrativos, educadores, pensadores e inevitablemente, artistas del videojuego.

Lamentablemente, este recurso digital se encuentra normalmente con la confusión o la desaprobación cuando busca experimentar fuera de su territorio conocido: el juego. Su propia definición de juego de video, de objeto lúdico para entretener, suele darle problemas a la hora de plantear temáticas que van fuera de esa definición: un juego no expresa una sensibilidad porque está hecho para jugar; ese concepto normalmente deja de lado cualquier posibilidad de encuentro transdisciplinar:

El de los videojuegos es un fenómeno incomprensible para muchos; la sociedad parece casi incapaz de darle un significado, como en el arte contemporáneo, que a su vez no encuentra en la crítica tradicional la herramienta para analizar y estructurar una opinión, simplemente se limitan a describir cómo está compuesta la obra. Esto es lo que ocurre con los

---

implica una temporalidad que es reciente. Esto tiene sentido solamente si se considera a la explosión de la reproductibilidad de mediados del siglo XX y la aparición de los medios digitales, ya que si se cuenta también la fotografía, el cine y la radio, el punto histórico comenzaría aproximadamente a finales del siglo XIX. Para la lógica de esta tesis, los medios digitales comprenden todas las plataformas y dispositivos que basan su ejecución en lenguajes informáticos: lenguaje binario, programación e interacción en redes virtuales como la telefonía, la comunicación satelital y el internet, por lo tanto, se tiene en cuenta principalmente este punto histórico.

videojuegos, la mayoría de los medios de comunicación se limitan a considerar el aspecto gráfico, o la adaptación en videojuego de alguna película de Hollywood.<sup>3</sup>

Esto ha sido un obstáculo importante a la hora de proponer al videojuego como una herramienta de creación artística, incluso existen detractores y varios casos en la historia reciente sobre la exclusión de este en el mundo del arte. Algunos casos famosos acontecieron en 2010 y 2012 con Roger Ebert, un aclamado crítico de cine que declaró primero que los videojuegos no pueden ser obras de arte por su característica clave que es la jugabilidad, y nuevamente en 2012 cuando los consideró como creaciones fuera del arte: *No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets.*<sup>4</sup>

Sin embargo, aunque los videojuegos tienen ese obstáculo actualmente, los cruces entre procesos artísticos y la interacción virtual sí han encontrado espacios para producirse. El arte y lo virtual han co-existido con mayor incidencia desde la propia democratización de la principal herramienta de socialización virtual: el internet. Si bien hablar de los cruces entre lo digital y el arte también puede remitir a los trabajos con medios tradicionales como la televisión o la fotografía, si se entienden estos últimos como medios ligados a las herramientas digitales de sus respectivos contextos históricos, el internet y en consecuencia, el trabajo dentro de entornos virtuales intermediados por comunicación y trabajo en red es un método de creación artística relativamente reciente. Corrientes artísticas como el net-art o el cyber-performance son particularmente nuevos si se ponen en comparación a otros mucho más desarrollados históricamente y que tuvieron ligeros encuentros con lo digital como el arte conceptual o el fluxus, por poner unos ejemplos.

Así mismo, en la academia se han ido posicionando poco a poco como un campo de estudio verificable y bastante amplio. El anglicismo *Game Studies*, por ejemplo, conlleva a una serie de estudios críticos e investigaciones que abordan varios aspectos relacionados al videojuego como su impacto narrativo, la construcción simbólica o las implicaciones ideológicas que pueden tener su creación. Unos ejemplos de estos *Game Studies* son, por ejemplo, el impacto en el campo académico que ha tenido el juego *The Last of Us 2* (2020) dentro de sus facetas de producción y estética, generando investigaciones como *The Not So Hidden Israeli Politics of 'The*

---

<sup>3</sup> Cita de breve historia de los videojuegos

<sup>4</sup> Cita de la página de Roger Ebert.

*Last of Us Part II (2020)*<sup>5</sup> de Emanuel Milberg, que analiza las posibles alegorías que tienen los conflictos de las facciones dentro del videojuego<sup>6</sup> con el palestino-israelí, o *The Dadification of Video Games is Real (2013)* de Mattie Brice<sup>3</sup>, que expone un período histórico (2012-2014) donde los videojuegos más importantes del medio tenían un componente paternalista importante, siendo la primera parte de TLOU<sup>7</sup> un claro exponente. Otros casos, en lengua hispana, son sellos editoriales como el de *Arsgames*, grupo de investigación dedicado exclusivamente a las aportaciones artísticas, pedagógicas y sociales que puede aportar el videojuego a la academia, teniendo entre sus contenidos *Bit y Aparte*, una revista publicada hasta su quinto número.

Los estudios académicos referentes a los videojuegos, como se puede notar, varían desde diferentes campos y exploran facetas que normalmente no son vistas por los jugadores, principales consumidores de este entretenimiento, ni por gente ajena a la industria, que ve en ellos un espacio de divertimento más que reflexión. Con el auge de la escena indie, por ejemplo, existen diferentes videojuegos con búsquedas alejadas del entretenimiento típico que los caracteriza. Ejemplos como *Gris (2018)*, aclamado por tener un preciosista diseño visual además de una cautivadora historia, *Nights in the Woods (2018)*, reconocido por exponer las dificultades de los jóvenes al enfrentarse a la adultez, el mundo fuera de su zona de confort y la independencia familiar, *Flower (2009)*, que busca más que ofrecer una jugabilidad o historia permite vivir una experiencia sensible a través del viaje de las flores, o *The Stillness of the Winds (2019)*, que por medio de la simulación de granja va contando una historia sobre la soledad de la vejez y el abandono. Como se puede ver, estos juegos no entran en la misma categoría que megaproducciones como las franquicias *Call of Duty*, *Doom*, *God of War*.

El auge de propuestas independientes que han tocado temas donde los grandes estudios del videojuego no logran hacerlo o directamente no lo tienen como objetivo, ha permitido desde el campo narrativo y visual, acercamientos más evidentes a

---

<sup>5</sup> Emanuel Milberg, «The Not So Hidden Israeli Politics of The Last of Us Part II» *Vice*. (Julio 2020) [https://www.vice.com/en\\_us/article/bv8da4](https://www.vice.com/en_us/article/bv8da4)

<sup>6</sup> The Last of Us Part II es un videojuego con temática post-apocalíptica donde los protagonistas se enfrentan a diferentes colectivos de sobrevivientes llamados “Los Lobos” y “Los Serafitas”, principalmente.

Mattie Brice, «The Dadification of Video Games is Real» *Mattie Brice*. (Julio 2020)

<http://www.mattiebrice.com/the-dadification-of-video-games-is-real/>

<sup>7</sup> The Last of Us

reflexiones más cercanas a las ciencias sociales o al mundo artístico. Aunque los ejemplos mencionados en el párrafo anterior son claros, mostrando que aquella antigua proposición de ver los videojuegos estrictamente como simples productos de entretenimiento es cosa del pasado, hay propuestas que directamente buscan mostrar aspectos que nada tienen que ver con el hecho de “jugar”, sino de hacer reflexionar al jugador, sacarlo de ese espacio de consumo virtual para ponerlo en un contexto crítico.

Una muestra de ellos son juegos que rememoran la historia para darle al jugador una idea diferente de lo que se suele ver en los medios audiovisuales al respecto de un acontecimiento histórico. Esta posibilidad es cada vez más patente en el mundo independiente del videojuego, debido a la mayor libertad creativa que se posee y da como resultado interesantes productos que buscan hacerle una “sacudida” al jugador.

Así, la persona que juega estos tipos de videojuegos se encuentra en una pequeña línea donde se divide al jugador del espectador, y en este territorio, es donde ocurre normalmente la reflexión y la catarsis: al seguir jugando, avanzando en su trama o adaptándose a sus mecánicas, el juego expone una realidad diferente, crítica, cuestionadora, y política, donde el territorio típico del entretenimiento ya deja de ser una herramienta de consumo sino de construcción de ideas. En este contexto, *Papers, Please* (2013) y *Trough the Darkest of Time* (2020) son ejemplos notorios de este tipo de videojuegos.

En el primer caso, la ficción existe para posicionar al jugador en un momento determinado de la historia, sin tener que relacionarlo con un país en específico. El universo de este juego transcurre en una ficticia región de la URSS en los ochenta, después de una guerra donde la República de Arstotzka ha salido ganadora frente a Kolechia, instaurando en sus fronteras un férreo sistema de vigilancia y traspaso de inmigrantes. El jugador controla a un personaje que no tiene nombre, y cuya única función es revisar los pasaportes de las personas en las fronteras, y determinar cuántas de ellas entran en Arstotzka o no, siendo pagado según la cantidad de pasaportes que hayan sido revisados, entre aprobados y denegados. Al mismo tiempo, el sueldo se utiliza para que la familia del protagonista pueda vivir, siendo una norma lo insuficiente que es para resolver todas las carencias económicas. A su vez, cada inmigrante que está en la frontera tiene su propia historia, crisis y necesidades acontecidas por el reciente conflicto, haciendo que la decisión de aprobar o no el paso de la frontera sea una decisión mucho más compleja que una mecánica de “sí” y “no”,

mostrando posiciones políticas, errores burocráticos, abusos de poder y desesperación humana en una jugabilidad que, junto a herramientas que se van añadiendo para la revisión como radiografías, tranquilizantes o diferentes verificadores, acostumbra al jugador a una monotonía gubernamental, una sátira al control y sobre todo, una reflexión sobre las decisiones sociales frente a las políticas.

El segundo caso, *Trough of the Darkest Time* es bastante parecido, jugando con la idea de mostrar “otro” pasado, uno alejado de las representaciones típicas: la toma de Berlín en la Segunda Guerra Mundial. Este contexto normalmente es representado de una manera espectacular, tratando de hacer que el jugador se sienta poderoso o patriota con sus mecánicas, mostrando un pasado donde los acontecimientos rodean al protagonista, haciendo que el contexto y sus diferentes entramados no tengan tanta relevancia para dársela a la acción explosiva de un conflicto bélico. *Trough of the Darkest Time* se va exactamente al lado opuesto, ofreciendo una perspectiva del mismo suceso desde la visión de un ficticio grupo de resistencia al régimen nazi, ofreciendo una visión desde dentro de la Alemania Nazi, mostrando la historia del ascenso del Tercer Reich hasta su final, con una narrativa que hace preguntarle al jugador si los sucesos que llevaron al alzamiento nazi en Alemania pudieron ser diferentes.

Videojuegos como los citados forman parte de una gran amalgama de ejemplos que demuestran que en la actualidad, también pueden ser espacios de construcción crítica y social, y también pueden explorar lugares que hasta hace pocas décadas no podían hacerlo, sea por las imposibilidades tecnológicas o por el rechazo de los círculos convencionales dentro de los campos alejados a las ingenierías o el desarrollo de software. Es aquí donde el arte, por nombrar uno de esos espacios, también tiene su encuentro con ellos. Y si bien su relación sigue marcada por una desconfianza ante la validación del sector artístico, es importante decir que con el paso de los años, y a pesar de las diferentes dificultades, el sector va poco a poco ganándose un espacio dentro de estos círculos, llegando incluso a formalizarse dentro de las instituciones artísticas al formar parte de la exposición permanente del MoMa o también poseer sus propios festivales y muestras de arte y juegos como el *Homo Ludens Ludens* en España o formar parte de otros más enfocados al arte digital como *ArtFutura* o *Bit Bang*.

A pesar de todo esto mencionado, todavía existen territorios del arte que, de una u otra manera, ven conflictiva la entrada de los videojuegos en el mundo artístico. Sea por su característica fundamental que es la jugabilidad o por su inherente carga comercial más que discursiva, los juegos en su totalidad, ya como creaciones destinadas al entretenimiento, no se suelen ver como potenciales espacios de creación artística, aún cuando existen posibilidades en las mecánicas jugables o las libertades de los jugadores con respecto al mundo donde están jugando. Esta tesis, por lo tanto, busca explorar las posibles metodologías de creación artística dentro de esos lugares del videojuego poco explorados dentro de la práctica artística, por medio de un acercamiento teórico, una propuesta técnica de creación y una experimentación escénica con ella.

En primer lugar, se expondrá por medio de contenido teórico diferentes aspectos de las artes escénicas que congenian con la propuesta, como por ejemplo los conceptos de convivio y tecnovivio de Jorge Dubatti, quien será un referente constante para hablar del encuentro entre actores y espectadores además de proponer un estudio profundo del acontecimiento teatral y del funcionamiento del mismo. Por medio de este teórico se busca proponer un método de justificación a las siguientes propuestas escénicas dentro de los videojuegos.

Posteriormente, se abordará el trabajo en *games studies* que hablan sobre los diferentes modos de vivenciar el videojuego, del funcionamiento del mundo jugable, con sus reglas y funciones, la gradación en la libertad que existe para accionar en determinados videojuegos, y la aceptación del jugador con el mundo virtual como puntos vitales para colocar un territorio de creación artística que permita la ejecución del proyecto. A su vez, se procederá a explicar los diferentes tipos de juegos en los que son factibles estos conceptos y también se expondrá el porqué no se puede con otros. Dentro de la investigación, existen tres puntos en los que se tomará mayor relevancia y desarrollo por ser necesarios para elaborar un proceso de pensamiento, experimentación y verificación de ideas dentro de esta tesis:

- El actor, como el jugador, puede cumplir un papel interpretativo dentro de los videojuegos en cuanto estos dos al momento de representar un personaje desde sus diferentes contextos, necesitan conocer, crear y expandir las características de dichos personajes.
- El espacio virtual dado por juegos en línea es un potencial espacio vacío virtual libre para ser utilizado, al ser este un territorio de lo virtual donde puede suceder

el aquí y el ahora, se puede generar un acontecimiento que no está delimitado por las características técnicas de un juego (esto es, limitaciones causadas por la programación o la libertad dirigida de un videojuego).

- Los sitios de streaming y las salas colectivas de diversos juegos en línea permiten el tecnovivio interactivo en tanto los actores/jugadores están en el mismo tiempo que los espectadores cuando estos últimos miran la obra, e incluso al estar mediados por la interacción virtual, estos pueden formar parte activa del acontecimiento escénico virtual. Al mismo tiempo, tal como postula Dubatti, diversos elementos propios del convivio teatral (un texto olvidado, un error de imagen, un fallo causado por la interferencia de la red) se pueden presentar dentro de este tecnovivio interactivo.

### **Antecedentes: del netart a los videojuegos artísticos.**

#### **Antecedentes del arte y lo digital: el encuentro con internet.**

Hablando de los inicios del arte en internet, la primera referencia que se utilizó para el término net-art fue en un correo que refería a artistas como Vuk Cósic, Alexei Shulgin, Jordi.org, Heat Bunting y Olia Lialina<sup>8</sup>, que serían posteriormente referentes dentro de este estilo artístico. El correo como tal menciona ciertos proyectos y trabajos referentes a este círculo, como por ejemplo *Mr Net.Art* (1998) cuyo propósito descrito en el propio correo remite a una obra irónica sobre el machismo en el arte por medio de una parodia al certamen *Miss Universo*:

The criticism took the form of a tongue-in-cheek competition in the Miss Universe style, which was a reaction to "artist machismo" (as has been witnessed in avant-garde art groups active earlier this century) that occasionally dominated the mailinglist.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> Juan José Prada, *Prácticas artísticas e internet en la era de las redes sociales* (Madrid: Tres Cantos: Akal, 2015), 13.

<sup>9</sup> Correo de nettime, página guardada en referencias



actividad analítica de la propia red, como arte "de" la red y que trata o reflexiona "acerca de" la red.<sup>11</sup>

De esta manera, el net-art era un espacio de creación que respondía a sus propias características: la búsqueda artística iba en torno al trabajo con hipervínculos, al archivo permanente que permiten los correos, a la inmediatez del trabajo en línea o a la multiplicación inherente a los procesos de reproducción de páginas webs o proyectos en red. El netart buscaba trabajar sobre estos parámetros que normalmente estaban alejados de los círculos artísticos de la época y que comúnmente eran vistos como un territorio que no le pertenecía al arte sino a la tecnología. Juan Martín Prada deja claro esto cuando escribe:

Es incuestionable que la presencia del emergente arte del Internet resultaba muy incómoda e inquietante para las instituciones artísticas. Éstas se veían enfrentadas a la enorme dificultad de integrar este tipo de investigaciones creativas en sus espacios de exposición, al tiempo que sentían la responsabilidad de atender la importancia e interés de sus aportaciones.<sup>12</sup>

Aunque Prada argumenta más acerca de la la exposición de los trabajos, también explica que los diferentes resultados que salían de estas experimentaciones tenían su problemática frente a los espacios consolidados del mercado artístico y la crítica cultural de la época. El netart era algo nuevo, enfrentado a lo que se concebía como expresión artística convencional, y utilizaba herramientas que directamente no provenían del campo de las artes y cuyas funciones originales tampoco estaban dirigidas al arte: un correo electrónico está para enviar mensajes, un blog está para contar la vida, exponer noticias o pensamientos, una página web está creada para navegar en ella; los medios digitales eran un problema importante, e interesante, dentro del incipiente arte en internet.

Así mismo, lo que caracterizaba al netart comenzó a ser también funcional dentro de los otros estilos que iban apareciendo, como el *computer art*, *new medias art* o *post-internet art*. De esta forma, y de manera general y constante el internet se encontraba con el arte cuando los creadores trabajaban principalmente en estas posibles herramientas mencionadas, y se justificaba o exponía a partir de las mismas:

---

<sup>11</sup> Juan José Prada, *Prácticas artísticas...*, 14.

<sup>12</sup> Juan José Prada, *Prácticas artísticas...*, 14.

Textos como *Introduction to net.art* (1994-1999), (...) resaltaban otros muchos aspectos, como el carácter colaborativo de este tipo de práctica artística (...) la priorización de la comunicación sobre la representación, su inmediatez, la defensa del parasitismo como estrategia de actuación o la disolución de las fronteras entre lo privado y lo público.<sup>13</sup>

Uno de los puntos de inflexión en cuanto a la validación y sobre todo sociabilización del arte en la red se da a partir de lo que se conoce como la web 2.0, el avance de internet en cuanto a sociabilidad en línea y producción en masa de contenido hecho por los usuarios se refiere. Esta “era” del internet se caracteriza por la constante creación de plataformas que permiten a los usuarios elaborar sus propias producciones, sean meramente sociales como el *microblogging* o la creación de videos, o trabajos profesionales como el diseño o la programación. A su vez, la industrialización dentro de la red comienza a estar normalizada, apareciendo profesiones directamente ligadas al internet como los *bloggers*, programadores UI/UX<sup>14</sup> o creadores de contenido. Un aspecto importante de la web 2.0 también es el fuerte carácter colaborativo que tienen todos sus procesos de creación, independientemente de que tengan una carga estética, económica, social, académica, etc.

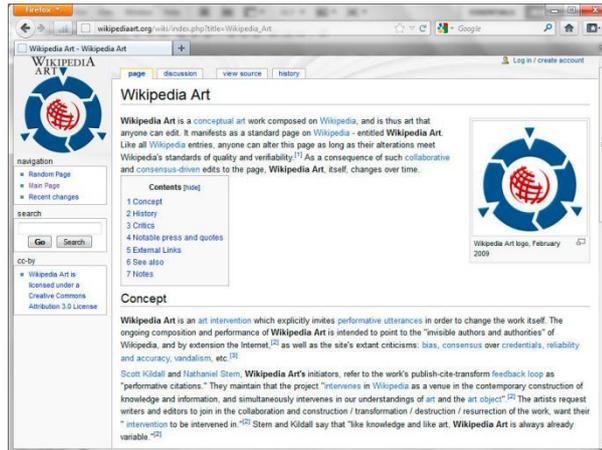
Utilizando esto último como un recurso artístico, *Wikipedia Art* (2009) fue un proyecto creado por Scott Kidall y Nathaniel Stern que consistía en utilizar la plataforma de Wikipedia, usando sus propias herramientas enciclopédicas y sus propias reglas de edición, para elaborar una obra de arte:

«Wikipedia art» era, pues, un artículo de la wikipedia sobre el proyecto *Wikipedia art* al mismo tiempo que el artículo «Wikipedia art» estaba concebido como una obra de arte en sí misma. (...) La obra y su enunciación-descripción (...) era el conjunto de condiciones que permiten la construcción de significado en un determinado contexto (la Wikipedia) y sus límites, así como la posible compatibilidad entre dos formas de producción de sentido, la de una enciclopedia y la de una forma específica de práctica artística de índole conceptual.

---

<sup>13</sup> Juan José Prada, *Prácticas artísticas...*, 15.

<sup>14</sup> La programación o diseño UX/UI se refiere al diseño web dirigido a la experiencia del usuario. En la actualidad prácticamente todas las páginas webs, sean de contenido académico, de entretenimiento, de información o de producción tienen detrás programadores especializados en darle comodidades y fáciles accesos a los usuarios en sus plataformas.



### Fragmento de *Wikipedia Art* (2009)

Lo interesante de *Wikipedia art* es el objetivo final de los autores, que era el que exista un proyecto artístico colaborativo que le permita a usuarios de todo el mundo trabajar en él, utilizando los mismos mecanismos que usa Wikipedia para trabajar sus artículos, y así darle un sentido colectivo a una obra en la web. Todo lo que rodea a *Wikipedia art* expone claramente el funcionamiento de la web 2.0 y lo que se hace dentro de las nuevas redes.

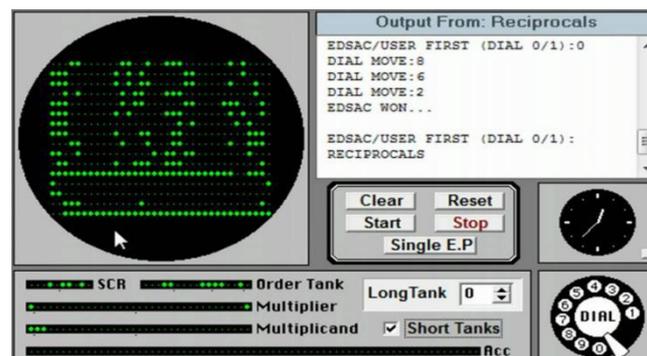
#### 1.1. Breve historia del videojuego.

La historia del videojuego, a diferencia de las artes con los medios digitales, comienza desde una investigación científica, de carácter técnico. Los primeros indicios de juegos de videos se dan en la década de los cincuenta, con la aparición de adaptaciones de juegos de mesa o de deportes dentro de grandes máquinas que proyectan, de forma primitiva, objetos que representan esos mismos juegos.

Debido a esto, para una lógica más centrada en la historia del videojuego, se mencionará *juegos en pantalla* para referirse a los primeros juegos en computadoras dedicadas a la investigación en informática, mientras que *juegos de video* o *videojuegos* se mencionará cuando ya se haya establecido la industria como tal.<sup>15</sup> La razón de esto se debe al objetivo de la creación de estos juegos: si bien siempre se buscó un entretenimiento, como se verá a continuación, en el caso de los juegos en pantalla, existía una búsqueda investigativa o un análisis de determinadas funciones alejadas al comercio y consumo de los mismos, y en consecuencia, los primeros juegos son más “simples” y no buscan atrapar al jugador.

<sup>15</sup> Esta es una categorización que se propone desde la perspectiva del autor de este trabajo para mantener un poco claro los objetivos iniciales de la creación de videojuegos y hardware dedicado a ellos.

En 1952 y 1958 se pueden rastrear los primeros juegos en pantalla con dos referentes: *Nough and Croses* (1952), también llamado *OXO*, programado en una EDSAC, una de las primeras computadoras existentes en la historia. Alexander Sandy Douglas fue su creador, quien en la búsqueda de una interacción humano-máquina para su tesis de doctorado modificó ligeramente la EDSAC y utilizó su principal ventaja, el almacenado, lectura y escritura de datos de memoria de la computadora, para crear una representación de un juego de ceros y cruces<sup>16</sup>, dándole forma al primer juego en pantalla creado en un ordenador.



OXO (1952)

En 1958, un físico llamado William Higinbotham comenzó a trabajar en una adaptación de sus sistemas de radares creados cuando formó parte del proyecto Manhattan<sup>17</sup>, utilizando el cálculo de trayectorias de dichos radares para un hardware de investigación. De esta forma nació *Tennis for Two* (1958), un juego en pantalla que a su vez es considerado legítimamente el primer “videojuego” de la historia. Su funcionamiento se describe bastante bien en un artículo biográfico sobre la vida de su autor:

El ordenador central estaba conectado a un osciloscopio y la visualización final representaba una pista de tenis desde un punto de vista horizontal (...). Como pista, una sencilla línea con una partición en su punto medio, como bola de juego, un punto azulado que trazaba trayectorias por la pantalla redondeada. Se prepararon a su vez dos *Joysticks*, enormes mamotretos metálicos que

<sup>16</sup> En Ecuador se lo conoce como *tres en raya*.

<sup>17</sup> William Higinbotham es más conocido por sus aportaciones dentro del final de la Segunda Guerra Mundial, con las bombas nucleares estadounidenses. Él fue el creador de los sistemas de radares de los aviones que llevaban ambas bombas, por lo que su trabajo tuvo una influencia directa en las catastróficas consecuencias del final de la guerra. También es conocido por ser justamente un importante activista anti-nuclear, y como director del Laboratorio Nacional de Brookheaven.

mediante giros de su palanca central conseguían dar impulso a la pelota y así intentar marcar en campo contrario.<sup>18</sup>

La década de los setenta es quizás la más importante tanto para la industria como para la socialización de los videojuegos: entre todas las cosas que sucedieron, se pueden mencionar principalmente la aparición de *Magnavox Odyssey* (1971), la primera “videoconsola” construida que, fue el prototipo inicial que marcó una tendencia en cuanto a consolas de entretenimiento se refiere. Gracias a ella, la aparición de *Pong* un año después por parte de la empresa Atari fue inevitable, y con estos dos juegos comenzó la industria de las videoconsolas.

El otro punto de inflexión importante se da con la profesionalización de los videojuegos a niveles internacionales. Empresas como Atari, Namco, Sega y Nintendo fueron las representantes mundiales de un nuevo entretenimiento que poco a poco requería profesionales de todos los ámbitos: programadores, diseñadores y guionistas poco a poco comenzaron a trabajar dentro de la industria, aportando juegos que se separaban de la simpleza de *Pong* (1972), *Space Invaders* (1972) o *Galaxy Wars* (1971) para profundizar cada vez más en diferentes áreas como la narrativa, la acción, la creación de personajes, héroes y sobre todo, la exploración de otras áreas alejadas del objetivo típico de un videojuego: entretener. Así mismo, el avance de la tecnología iba permitiendo que las posibilidades comiencen a abrirse para todos quienes quisieran experimentar dentro de los videojuegos. Un ejemplo de esto fue la proliferación de los sistemas electrónicos de entretenimiento que se da en la década de los 80 con el auge del sistema *ZX Spectrum* (1982) en Europa. En palabras de José Altozano «Por primera vez, y a un nivel como no se volvería a ver en décadas, todos serían capaces de hacer videojuegos.»<sup>19</sup>

En este período histórico comienzan unas aproximaciones cercanas a la experimentación y creación personal más que al mero entretenimiento. Mientras en otras regiones, los juegos eran de un carácter más lúdico o competitivo, como puede

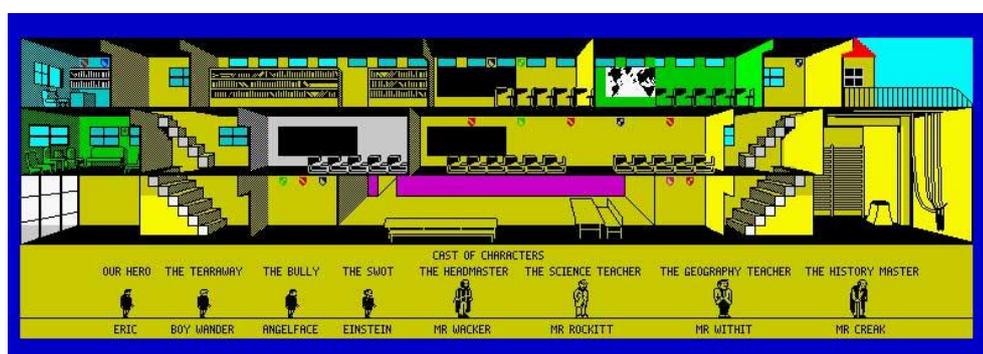
---

<sup>18</sup> Dani Candil, «El Padre De Los Videojuegos. William Higinbotham, Su Historia, Su Leyenda» . Artículo de VidaExtra, acceso el 11 de mayo del 2021, <https://www.vidaextra.com/industria/el-padre-de-los-videojuegos-william-higinbotham-su-historia-su-leyenda>

<sup>19</sup> José Altozano, “Dayoscript”, «Cómo Spectrum dominó Europa I La leyenda del Videojuego [Episodio 5]», video en Youtube, 1:03, acceso el 11 de mayo del 2021, [https://www.youtube.com/watch?v=9KAj7\\_vgXeg&ab\\_channel=DayoScript](https://www.youtube.com/watch?v=9KAj7_vgXeg&ab_channel=DayoScript)

ser obtener la puntuación máxima en Space Invaders o ganar en Pong, propuestas en Spectrum estaban más apegadas a unos sutiles indicios de “jugar” con las mecánicas de los juegos. Al respecto de esto, Altozano menciona y expone un par de ejemplos cuando dice:

Los programadores independientes no tenían que atarse a las reglas a la hora de crear, así que podían “abstraerse” y tocar nuevos temas. En *School Daze*, el jugador debe atender a las clases al mismo tiempo que intenta tocar las banderas repartidas a lo largo del instituto. Un bully ronda los pasillos y las aulas siempre listo para hacerte la vida imposible, y si te empujan de tu asiento, si te tiran al suelo, la culpa siempre es tuya. La rabia y frustración hacia el instituto lo convierten en un campo de batalla. (...) También habrán otros que se aventuren hacia lugares nuevos y lejos de la tradición como *Little Computer People* creado por David Crane (...) Aquí solo existe el pequeño habitante de una casa computarizada y su pequeño perro y puedes hablar con él o interactuar de maneras sutiles, como darle comida.<sup>20</sup>



School Daze (1984)

### Encuentros entre arte y videojuegos, antecedentes artísticos.

Con la aparición de la industria y la profesionalización de los videojuegos, las aperturas a otras búsquedas comenzó a ser una constante. Sobre todo desde el momento en que, como se mostró con la aparición de la ZX Spectrum, muchas personas podían trabajar fuera de la lógica de ofrecer un producto de entretenimiento.

<sup>20</sup> José Altozano, “Dayoscript”, «Cómo Spectrum dominó Europa I La leyenda del Videojuego [Episodio 5]», video en Youtube, 9:12, acceso el 11 de mayo del 2021, [https://www.youtube.com/watch?v=9KAj7\\_vgXeg&ab\\_channel=DayoScript](https://www.youtube.com/watch?v=9KAj7_vgXeg&ab_channel=DayoScript)

La reflexión y la sensibilidad podían estar dentro de los videojuegos, y la aparición de artistas que trabajan con ellos también comenzó.

Sin embargo, existían -y existen- posiciones encontradas al respecto del papel de los videojuegos en el medio artístico. Una pregunta asociada generalmente por consumidores, periodistas e investigadores de los videojuegos es si estos pueden ser considerados arte, y esta misma duda es conflictiva según cómo se entienda el concepto de arte dentro de los círculos “gamers”: en *Sobre el arte del videojuego: La ambigüedad de los términos Game Art y Estética* de Ruth García, se expone este conflicto de la siguiente manera:

Dentro del ámbito generalista, en el que podemos incluir a la prensa especializada y a la industria de la mercadotecnia, Game Art suele entenderse como el arte gráfico de un título. Esto incluye desde el arte conceptual al arte final (...) Sin embargo, en la esfera artística, y de manera general, el término Game Art no tiene una concepción unívoca y su definición y alcance varía entre ser considerado un tema del arte digital o el arte de los medios y una obra donde los videojuegos han tenido una parte fundamental en su creación, producción o ejecución.<sup>21</sup>

En el primer caso, la definición de arte en un videojuego se da por la calidad de diseño que existe en el proceso de creación del mismo, dirigido para potenciar la jugabilidad o darle sentido al diseño de niveles. En otras palabras, el arte va en función de las herramientas que tiene el jugador para avanzar en la partida o asentarse en el mundo del juego. Por ejemplo, en juegos como *Gris* (2018), aunque la dirección artística nace directamente de un ilustrador, Conrad Roset, su propósito es crear un diseño de niveles: «La idea era un juego en base blanco y negro y vas desbloqueando colores. Sobre un par de concepts construimos todo.»<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Ruth García, Horacio Maseda, «Sobre El Arte Del Videojuego: La Ambigüedad De Los Términos Game Art Y Estética». Artículo de Start, acceso el 12 de mayo del 2021, <http://www.startvideojuegos.com/sobre-el-arte-del-videojuego-la-ambigüedad-de-los-terminos-game-art-y-estetica/>.

<sup>22</sup> Enrique Pérez, «"Gris": así se han transformado los dibujos de este artista español en uno de los videojuegos más bonitos del año.», Artículo de Xataka, acceso el 12 de mayo del 2021, <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/gris-asi-se-han-transformado-dibujos-este-artista-espanol-uno-videojuegos-bonitos-ano>



Gris (2018)

Otro caso parecido, con un enfoque más centrado en colocar al jugador en un espacio conocido, se da con *Bloodborne* (2016). Los diferentes distritos y lugares donde el jugador puede interactuar están íntimamente ligados a los períodos arquitectónicos históricos de la realidad. En *Arquitectura Narrativa en la Ciudad Virtual* de Ana Gutiérrez se explica perfectamente las influencias en cuanto a diseño arquitectónico se refiere:

El universo de *Bloodborne* nos sitúa arquitectónicamente en el siglo XIX. (...) Al igual que en la realidad, se puede ver el cambio desde las formas depuradas del neoclasicismo hasta el historicismo inglés de carácter medieval. (...) Después de abandonar la Universidad de Byrgenwerth y quemar la vieja Yharman, de clara influencia románica, se construyó Yharnam. (...) Esta está ambientada en la época Victoriana, aunque se puede observar que los diseñadores aprovechan para recargar las fachadas y otros objetos arquitectónicos, con elementos propios del románico o del gótico para dar una sensación de asfixia y de enfermedad que argumenta el juego.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Ana Gutierrez Licerias, *Arquitectura narrativa en la ciudad virtual*, (Madrid: Universidad Politécnica de Madrid: 2019), 15.



Bloodborne (2018).

Si se toma la segunda concepción del término Game Art que propone García existen algunos ejemplos en casi todos los campos del arte contemporáneo. Quizás el más reconocido mundialmente es Super Mario Clouds (2002) de Cory Arcangel, quien hizo una modificación al videojuego Super Mario Bros, eliminando todos los *sprites*<sup>24</sup> de los niveles exceptuando las nubes, apropiándose de la interactividad del juego para convertirla en una contemplación: «Mi experiencia real con los videojuegos fue ver a otra gente jugar. Es por lo que muchas de mis obras no consisten en jugar, sino en mirar videojuegos.»<sup>25</sup>



Super Mario Clouds (2002)

Otra obra parecida con un impacto más directo en la modificación del videojuego se da en *Domestic* (2003) de Mary Flanagan, que utiliza el motor gráfico

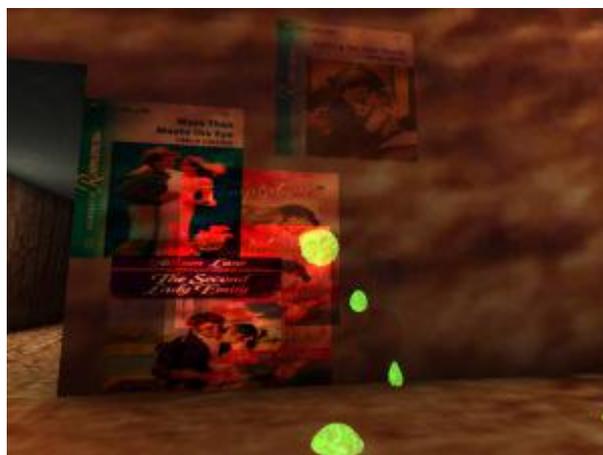
---

<sup>24</sup> Un “sprite” es un objeto dentro del videojuego cuya función principal es dar una interacción. Dentro de la obra de Arcangel, los sprites de Super Mario Bros originales son tanto el personaje con el que se va a jugar (Mario) como el terreno, obstáculos, enemigos y demás objetos con los cuales este interactuará.

<sup>25</sup> Jorge Duenas Villamiel, «Jugando en los museos. Aproximaciones artísticas al videojuego». Artículo de Presura, acceso el 14 de mayo del 2021, <http://www.presura.es/blog/2017/01/21/jugando-museos-aproximaciones-arte-videojuego/>

del videojuego *Unreal Tournament* para reconstruir sus traumas infantiles a partir de una recreación de un hogar familiar. Flanagan deconstruye el propósito del juego al re-interpretar las mecánicas de *Unreal Tournament* de violencia competitiva entre dos equipos a una reflexión instrospectiva sobre la violencia familiar:

¿Pueden subvertirse los espacios de un juego tan tecnificado, a menudo violento, frío e impersonal, para crear la experiencia inversa: un juego afecto que personaliza (y por tanto politiza) el espacio? ¿Puede la navegación de un juego tridimensional servir como instrumento para desmontar o “desjugar” el funcionamiento habitual de un juego de tiros?<sup>26</sup>



Domestic (2003)

En el 2004 un artista llamado France Cadet presentó una obra llamada *SweetPad*, que consistía en una instalación del juego competitivo *Quake 3 Arena* (1999) cuya modificación se hizo a partir de las herramientas para jugar. En los videojuegos competitivos de PC, normalmente se suele usar el ratón y el teclado como periféricos principales debido a su alta capacidad de respuesta frente a un mando, tradicionalmente usado en consolas de mesa. *Quake 3* al formar parte de este nicho se juega sin controles de videoconsolas, sino con el combo ratón+teclado y es ahí donde France Cadet trabajó de manera clara la relación entre la interacción jugador/avatar y videojuego.

Gracias a una modificación hecha por él mismo, el “control” que se usaba en la instalación eran los *sweetpads*, interfaces usb en forma de bola cuyos comandos se hacían con las caricias de los jugadores, y no apretando un botón. Esto lograba que, al momento de jugar en algún mapa con otros espectadores, se encontraban con el hecho

---

<sup>26</sup> Jorge Duenas Villamiel, «Jugando en los museos...»

de tener que “acariciar para matar”, debido a que el objetivo típico de un videojuego de disparos es derrotar a todos los oponentes hasta que quede solo uno victorioso. Esto lograba una interesante reflexión sobre la jugabilidad y la interacción jugador/juego:

Con este mecanismo hecho de unas pocas reglas simples, cadete prepara una verdadera revolución cognitiva, investigando la capacidad individual para manejar una situación tan paradójica como la de matar silenciosamente a un enemigo - incluso si uno virtual - haciendo un gesto - la caricia - que se interpreta socialmente y se recibe sólo como una expresión de amor.<sup>27</sup>



SweetPad (2004).

En el campo de las artes escénicas, los ejemplos entre videojuegos y producción artística son más dirigidos hacia la experiencia virtual, esto es, a las sensaciones o emociones que produce el formar parte de una interacción dentro de un mundo virtual, que a la apropiación de herramientas o aspectos del videojuegos. A pesar de la problemática en torno al hecho de que la presencia virtual es algo incompatible con el encuentro teatral (algo que se retomará más adelante), en las exploraciones entre el cuerpo, lo virtual y el videojuego sí han habido algunos referentes.

Uno constante es Joseph Delappe, un artista británico reconocido por las intervenciones directas con herramientas digitales e interactivas. En *MGandhi's March in Second Life* (2008), utiliza una cinta de correr como control para su personaje en el videojuego *Second Life* (2003) llamado MGandhi Cakrabarti, y con él recrear la marcha de la sal hecha por Ghandi en 1930. Delappe utilizó la cinta de

---

<sup>27</sup> France Cadet, «SweetPad», artículo en FranceCadet.com, acceso el 14 de mayo del 2021, [https://www.francecadet.com/index\\_e\\_sweetpad.html](https://www.francecadet.com/index_e_sweetpad.html)

correr para realizar la misma cantidad de Kilómetros que recorrió Ghandi en 1930 de tal manera que en el universo de Second Life, su avatar recorriera los más de 300 km de la marcha original. Lo importante aquí, y que diferencia este trabajo de los anteriores es la utilización directa de un videojuego, y no sus herramientas, así como la intervención virtual de los jugadores/espectadores de Second Life en el momento de la realización del performance.



MGandhi's March in Second Life (2008).

## Marco teórico y estado del arte.

### Convivio y Tecnovivio: los aportes teatrales de Jorge Dubatti.

Existen diferentes perspectivas para poder establecer una definición funcional del acontecimiento teatral y de las artes escénicas en general. Estas a su vez normalmente ayudan a comprender mejor un estado del teatro, sea este histórico o en algún respectivo contexto, sobre todo al momento de enfrentarse a una problemática que pone en cuestión sus entramados conceptuales.

El funcionamiento de una obra inicialmente lo describe Aristóteles en su Poética, en lo referente a la tragedia y la comedia, y aunque tiene una estructura bastante esquematizada y técnica, lo interesante de aquella definición está en las limitaciones temporales y de acción que proponía como parte central de la trama: esta no podía establecerse en tiempos ni temporalidades diferentes, ya que no tendría un sentido realista el proponer una obra que viaja entre el presente, pasado y futuro de

manera arbitraria.<sup>28</sup> En otras palabras, una visión aristotélica del teatro era una historia lineal, con unos patrones muy claros y bastante cerrados en cuanto a experimentaciones que se alejen del marco de lo real.

Esta definición funcionó por bastante tiempo, orientando las diferentes y emblemáticas obras que se conocen a lo largo de la historia, utilizando los principios aristotélicos y trastocando ligeros aspectos para adaptarlo a sus necesidades o contextos históricos específicos. A través de los años, y sobre todo a partir del Renacimiento, las diferentes descripciones que el filósofo griego había realizado sobre la tragedia se fueron convirtiendo casi en reglas que fundamentaban al acto teatral, con especial relevancia en los diferentes estilos y autores que fueron apareciendo entre el siglo XIV y XVII. Hubieron otros autores, como Molière, Diderot o Lope de Vega, que fueron añadiendo diversos elementos tanto al cómo se entendía el hacer una obra cómica o trágica, como al papel del actor frente a escena, por ejemplo.

Algo en común que tienen tanto Aristóteles como estos autores mencionados, fue su “espíritu categorizador”, ya que al leer sus diferentes análisis y estructuras sobre lo que representaba, definía o se ejecutaba el teatro, podremos ver una constante categorización con elementos que ayudan mejor a la comprensión de lo que escribían. Y de la misma forma, a través de la historia del teatro y del análisis de la ontología del mismo, el planteamiento de Jorge Dubatti para definir en gran manera al acontecimiento teatral, y el principal referente de este texto, goza de una esquematización muy clara que permite poner al acontecimiento del teatro dentro de una lógica estructural, que se expresa en una tríada de elementos necesarios y unas consideraciones en cuando al contenido, la creación tanto actoral como teatral, y el impacto del público dentro de la obra.

Entre todos sus contenidos, se hablará principalmente de tres aspectos fuertemente desarrollados en sus diversas publicaciones: el convivio como engranaje principal del acontecimiento teatral, el tecnovivio como alternativa des-territorial del anterior, y la liminalidad como acompañante que le da un sentido mayor al tecnovivio y coloca a este tipo de propuestas dentro del teatro como tal. Si bien esto mencionado es el principal pilar de argumentación del texto, también se tendrá unas comparaciones y exposiciones de otras formas de entender al suceso escénico, para

---

<sup>28</sup> Aristóteles, *Poética*, (Oxford: Clarendon, 2001).

plantear un espacio que permita interpretar de mejor manera el posterior desarrollo de la tesis de este texto.

### **El convivio como acontecimiento: la lógica clásica del teatro.**

Para que haya teatro, debe existir una actuación y un espacio. Esta definición sencilla es el punto inicial con el que se puede proponer una investigación que busque definir al acontecimiento teatral: mientras hayan actores que generen una acción dentro de un lugar específico, ocurrirá una obra de teatro. Además, para que esto exista dentro de la sociedad deben haber personas que observen el acto, para que surja una relación entre actores y sujetos que observan. A estos últimos se les llama “espectadores”, debido justamente a su papel de expectación de la obra.

Con esta pequeña fórmula, según Dubatti y otros, ocurre el teatro. La lógica es sencilla, pero la indagación de la misma es más profunda de lo que parece. ¿Qué sucede con el funcionamiento del espacio donde ocurre el suceso? ¿Qué importancia tiene el acto que generan los actores? ¿Cómo reciben los espectadores todo el contenido? A pesar de que aquella definición muestre bien lo que significa hacer teatro ¿Qué le da el status de teatral a un suceso o una historia, o una acción? Dubatti propone responder a todas estas preguntas con un término que elabora en su texto *Filosofía del Teatro*, pero antes de hacerlo, lo importante es establecer un marco previo en dos aspectos necesarios: la teatralidad y el acontecimiento teatral.

Hablar de teatralidad es referirse a todo aquello que busca definir al teatro más allá de sus formas convencionales (esto es, todo tipo de actividades o fenómenos sociales que no están enmarcados en una lógica teatral). Sean sus formas, sus géneros o sus estructuras, la teatralidad se pregunta por lo teatral. Dubatti menciona justamente que «Teatralidad es aquello que hace teatro al teatro, pero en cada caso esa estructura es modalizada por diferentes fundamentos del valor».<sup>29</sup> En otras palabras, es al mismo tiempo término que define de manera redundante al teatro, y que su aplicación o justificación está constantemente adaptada o llevada a otros contextos para darles un sentido teatral.

La profundización de este concepto lleva a ver que siempre que exista un consenso en cuanto a creación dentro de un espacio se refiere y, como se verá posteriormente, haya una serie de elementos que normalmente siempre están, sucede una teatralidad. Al mismo tiempo, esto anterior ha existido de manera indirecta como

---

<sup>29</sup> Cita Filosofía del teatro 1 Dubatti.

el pilar central de la estructuración de obras y presentaciones teatrales, ya que desde una visión aristotélica mismo se puede observar estos parámetros.

Por ejemplo, dentro de la tragedia, la fábula puede verse como aquello que le da forma a la trama, o en otras palabras, a los eventos que genera una historia. Dentro de esta estructura aristotélica clásica, una obra de teatro posee momentos que definen el desarrollo de los personajes: al hablar de una tragedia, por ejemplo, el héroe debe tener ciertas etapas como la peripecia o la anagnórisis<sup>30</sup>, que suceden en respectivos momentos de la obra. Siempre que existan estos elementos, una presentación será una obra de teatro como tal. Así mismo, siempre que exista dentro de los espectadores y los actores la noción de que se está haciendo una obra teatral, independientemente de la historia que se esté representando, habrá teatro.

La teatralidad a su vez pueden ser *teatralidades* en tanto, apegándose al concepto expuesto por Dubatti, estas puedan entenderse desde un contexto teatral sin importar la historia que se cuente, las acciones que un actor está realizando, el estilo o el espacio de creación:

Hay conceptos de escena: la escena ritual-totémica, la cristiana, la racionalista, la subjetivista, la simbolista, la vanguardista, la post-vanguardista..., sustentados por bases epistemológicas diferentes. Si bien hay una estructura de teatralidad recurrente, las concepciones del teatro de cada una de estas escenas son diversas, y en consecuencia los usos y prácticas de la teatralidad también.

Es así como una obra teatral enmarcada como una tragedia clásica, con sus características y limitaciones, goza del mismo estatus de teatralidad que una presentación contemporánea, más preocupada por la potencia del contenido que por la forma del mismo. En este sentido, lo interesante de la teatralidad para este texto reside en la multiplicidad de espacios y propuestas que se pueden hacer bajo su paraguas conceptual, ya que como bien menciona Dubatti, la proliferación de géneros y trabajos que rodean la noción de teatro en la actualidad es tan vasta que la estructura

---

<sup>30</sup> Peripecia y anagnórisis son dos conceptos que Aristóteles propone en su *Poética* como partes de una tragedia. Al respecto del primero él dice: «la peripecia es un cambio de un estado de cosas a su opuesto, el cual concuerda, según ya dije, con la probabilidad o necesidad de los acontecimientos.» El ejemplo más claro es el de Edipo, que también expone la anagnórisis, ya que cuando le es revelada la identidad de Yocasta el desarrollo de la trama va guiando a él al reconocimiento de su error trágico, que vendría a ser la anagnórisis. Él comenta después: «El reconocimiento es, como la misma palabra indica un cambio de la ignorancia al conocimiento, y así lleva al amor o al odio en los personajes signados por la buena o la mala fortuna.» Para más información al respecto recurrir a la *Poética*.

clásica con la que se lo define no alcanza para entender todo lo que se presenta en estos días.

El acontecimiento teatral, también comentado como uno de los puntos previos a tratar antes del convivio, se refiere a todo aquel suceso dentro de un espacio-tiempo determinado que es generado por una acción teatral, independiente de alguna circunstancia externa. Lo importante de este acontecimiento, y que lo diferencia del mundo de lo cotidiano es su re-apropiación de la acción humana para interpretarla en un contexto escénico, ya que el teatro «sucede» en el momento en que los hechos, las prácticas o las acciones acontecen dentro de un lugar:

El teatro acontece en el espacio y el tiempo de la realidad inmediata, participa de rutinas que constituyen nuestro régimen de experiencia cotidiano en éste nuestro común mundo compartido, en la “dimensión concreta y evidente de nuestra existencia”.<sup>31</sup>

Algo importante que hay que exponer es la “experiencia cotidiana” que menciona Dubatti en la cita anterior. El teatro, o más bien, la acción teatral, no es algo que esté fuera de las relaciones sociales del ser humano. Dentro de nuestras sociedades, todos los rasgos, emociones, intenciones o actitudes que realizamos son potenciales lugares de acción escénica, ya que lo importante de la misma, y lo que diferencia al cotidiano del *extracotidiano* es la manera en la que están interpretadas las acciones por los actores y actrices. El acto de cocinar, por ejemplo, no tiene ninguna relevancia simbólica dentro de la realidad común, ya que es un proceso típico que se hace con un propósito claro; mientras que en una obra de teatro puede ser el catalizador de un recuerdo, un monólogo personal o una acción que conlleve a un desenlace fatídico. Al estar dentro de un contexto teatral, el cocinar se vuelve un potenciador escénico de símbolos, y por tanto, entra en el espacio del extracotidiano.

El acontecimiento teatral debe poseer también una relación entre el sujeto que realiza una acción y quien observa dicha acción. Tomando el ejemplo anterior, cuando en la vida cotidiana una persona cocina nadie la está observando, y si lo hacen, no le están dando un *sentido* a la acción porque la conciben como un acto común. Sin embargo, cuando este hecho sucede dentro de un espacio mediado por una propuesta simbólica, de carácter extracotidiano, existen observadores que miran atentamente lo que el sujeto (el actor) realiza, buscando el *sentido* dentro del cocinar. ¿Está

---

<sup>31</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I. Convivio, Experiencia, Subjetividad*, (Buenos Aires: Atuel, 2007), 32.

cocinando mientras fuera de su cocina hay una pelea matrimonial? ¿Está haciéndolo mientras se escuchan disparos fuera? ¿Está haciéndolo mientras cuenta un pasado o un hecho importante de la trama? El “cocinar” tiene una connotación mucho mayor dentro de un espacio teatral que el cotidiano. Debido a este factor importante, cualquier acción del cotidiano puede expresar una sensibilidad o un signo específico dentro de un escenario teatral.

Ahora ¿Qué es un escenario teatral? Llámanos con este término a todo espacio físico donde ocurra un acontecimiento que tiene una relación sujeto-espectador y donde estén las relaciones conceptuales y prácticas del teatro. Siguiendo la línea de Dubatti, este lugar tiene que cumplir las «coordenadas espacio-temporales de la empiria cotidiana» que en otras palabras serían los territorios propios de las acciones comunes de los seres humanos (caminar, conversar, golpear, correr) así como las respuestas emocionales causadas por estas acciones (enojo, tristeza, alegría), y que luego tienen como «*medio expresivo* (...) las acciones corporales físicas y físicoverbales, generadas por alguien con su cuerpo ante otro que observa».<sup>32</sup> Con esto, la palabra *teatral* se aleja de su definición espacial<sup>33</sup> y se convierte en una herramienta para definir cualquier espacio donde suceda un evento de comunicación entre un actor y un espectador. En este sentido, todo lugar de la realidad puede convertirse en un catalizador escénico y por tanto, permitir el acontecimiento teatral.

### **El acontecimiento convivial.**

Nos quedaremos, por tanto, con esta propuesta explicativa referente al escenario teatral para seguir desarrollando la siguiente propuesta de Dubatti: el acontecimiento convivial. Para el autor, lograr que un hecho cotidiano se convierta en *teatro*<sup>34</sup> precisa de una estructuración extra que le dé mayor sencillez a la hora de hacer un análisis ontológico del suceso escénico. Él divide en tres momentos al *teatro*: el acontecimiento convivial, el poético y el de constitución del espacio del espectador. Aquí el autor hace una declaración muy importante que suscita la problemática de esta tesis, ya que para él, solo después de estos tres tiempos sucede el *teatro*, y el

---

<sup>32</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 34.

<sup>33</sup> Teatro y sus derivados tienen como base etimológica las palabras latinas “*teatrum*” y griegas “*théatron*” que significan “lugar de representación” y “contemplar”. Su entendimiento dentro de estas dos culturas remiten principalmente al espacio arquitectónico donde ocurría el teatro, ya que su sentido más estricto es “lugar de contemplación”, y tanto griegos como romanos poseían un espacio específico para aquello, llamado teatro.

<sup>34</sup> Cuando escribimos “teatro” hacemos referencia al acontecimiento teatral desde la perspectiva de Dubatti. Por eso se propone una acentuación.

último necesita indispensablemente de los otros dos que, como se desarrollará más adelante, tiene características muy claras al respecto del cómo suceden:

El teatro acaba de constituirse como tal en el tercer acontecimiento (referente al de expectación). El espectador es en consecuencia testigo y protagonista de la teatralidad. Sin acontecimiento de expectación no hay teatralidad, pero tampoco la hay si el acontecimiento de expectación no se ve articulado por la naturaleza específica de los dos acontecimientos anteriores: el convivial y el poético.<sup>35</sup>

Referente al primero, al que llamaremos de aquí en adelante “convivio teatral”, Dubatti es claro al exponer su relación inseparable con la realidad al momento de definir qué es. Él escribe: «llamamos convivio o acontecimiento convivial a la reunión, de cuerpo y presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana.»<sup>36</sup> Se proponen tres categorías colectivas humanas dentro de esta definición, además de un territorio mediado por la presencialidad física: en un primer lugar deben existir tanto, actores que estén realizando una acción escénica, que como ya comentamos anteriormente está sensibilizada o simbolizada para entrar en el extracotidiano; técnicos que realicen el trabajo de iluminar y escenificar la obra, y espectadores que vean los sucesos y tengan el encuentro sensible. En un segundo lugar, define una «encrucijada», a la que llamamos anteriormente escenario teatral, expresada por el espacio y el tiempo; en otras palabras, un lugar donde ocurra en un determinado momento, y de manera irrepetible, un suceso.

Dentro de las categorías humanas, los actores comprenden todas las posibilidades expresivas que pueden surgir de acciones: «(cantantes, titiriteros, bailarines, mimos, músicos...), agentes protagónicos de la acción escénica y del acontecimiento poético, cuya presencia responde a un *principio de necesidad* porque sin ella el acontecimiento teatral sería imposible.» Los técnicos, a su vez, son todo el cuerpo colectivo de personas detrás de la escena que se dedican a trabajar todos los aspectos mecánicos de la obra: «discernimos dos grupos (...) los abocados al desarrollo del acontecimiento<sup>37</sup> (...), los encargados del control de la sala (...) y los vendedores». Aunque esta descripción de grupo se antoja muy específica y remite

---

<sup>35</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 36.

<sup>36</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del teatro: fundamentos y corolarios*. Revista Gestos 50.

<sup>37</sup> Aquí entran todos los operadores de iluminación, tramoyistas, asistente de dirección, etc).

más a las convencionalidades típicas de un teatro clásico, Dubatti propone que no es necesario que ellos cumplan con todas las funciones para que exista este elemento en el convivio teatral, ya que también están de manera indirecta cuando el *teatro* se realiza en espacios no convencionales, o cuando su trabajo ya está realizado y no requiere de su presencia (como un grupo de costura, por ejemplo). Por último, están los espectadores, quienes describe como «los concurrentes al convivio teatral que, no afectados por el trabajo técnico ni actoral -salvo circunstancialmente-, intervienen con la voluntad inmediata de esperar -observar, contemplar, examinar y dejarse afectar por- el acontecimiento poético.»<sup>38</sup> En esta definición encontramos dos características claves para diferenciar un espectador de un acontecimiento cotidiano, y también a uno que esté dentro de la misma obra (un espectador/actante). En el primer caso, quienes miran la obra no deben formar parte (ser “afectados”) de las otras categorías, ya que entrarían dentro de sus respectivos campos: un técnico puede ser espectador en la medida en que no está condicionando al acontecimiento poético; esto es, no está apoyando en la iluminación o en la escenografía<sup>39</sup>. Después, tienen que tener una «voluntad inmediata de esperar», su predisposición debe ir en línea a el presenciar un hecho que sucede fuera de las coordenadas de la cotidianidad, y por tanto, responde a otros parámetros de observación que dentro de la cita remite al «dejarse afectar».

Al unir estas tres categorías dentro de la «encrucijada» espacial y temporal que menciona Dubatti, ocurre el convivio teatral. Al mismo tiempo, actores, técnicos y espectadores funcionan en una relación simbiótica, ya que al depender uno del otro los tres se benefician de toda la potencialidad que permite el convivio teatral. Esto lo representa muy bien en un triángulo sencillo que expresa las ventajas de ellos.

---

<sup>38</sup> Cita filosofía del teatro 1 Dubatti

<sup>39</sup> Un caso ejemplar de esta explicación está en el asistente de dirección: él constantemente observa la obra desde un punto de vista sensible, igual que un espectador, sin embargo al cumplir la función de asistencia en la creación de la obra, está condicionando el acontecimiento poético, lo que lo posiciona dentro del esquema de Dubatti en un técnico y no un espectador.

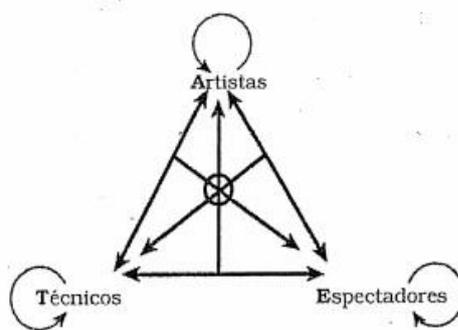


Figura 01.<sup>40</sup>

### Sobre las afectaciones conviviales.

Dentro de esta argumentación, queremos resaltar las afectaciones conviviales que le permiten al, valga la redundancia, convivio teatral existir de manera relacional dentro de un espacio específico. Dubatti menciona que estas se pueden subdividir tanto de manera *bidireccional* como *multidireccional* y *autodireccional*<sup>41</sup>, siempre respetando la dirección expresada dentro de la figura 01 ya mostrada. Esto nos permite expresar que independientemente del rol que una persona cumpla dentro del acontecimiento convivial, existe un vínculo sensible entre ellos. Partiendo de esto, priorizaremos algunas relaciones expresadas por Dubatti para el posterior desarrollo teórico:

- ◆ **Relación unidireccional de artistas hacia espectadores:** dentro de esta relación se menciona la importancia de la poética actoral para generar un interés en el espectador. Si bien en el texto se menciona exclusivamente una poética cómica, con una rutina de un actor<sup>42</sup>, lo importante es el vínculo que hay al momento en el que un actor interpela a un espectador, sea de manera directa rompiendo la cuarta pared, o haciéndolo por medio de sus acciones físicas.
- ◆ **Relación espectador - técnico:** se escribe al respecto de esta que aunque normalmente está invisibilizada por razones de atención hacia la obra y no al desarrollo técnico, puede haber una representación ficcional de ellos dentro de la presentación, un mecanismo metateatral que incite a los técnicos a estar dentro de

<sup>40</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 50.

<sup>41</sup> Para más información al respecto recurrir a *Acontecimiento convivial*, pág 43-88, dentro de *Filosofía del Teatro I* de Jorge Dubatti

<sup>42</sup> Dubatti en esta sección escribe: «Claudio Gallardo y la Banda de la Risa practican rutinas fijas al respecto (haciendo referencia a la poética cómica), que incluyen la interpelación directa al público, a veces violenta cuando se trata de dirigirse a un espectador indiferente» (Dubatti: 2007, 53).

escena sin dejar de cumplir su rol en el convivio teatral, complementando el trabajo de los actores.

- ◆ **Relación espectador - espectador:** en esta, Dubatti expone que se hace referencia a «escucharse a sí mismo, estar con los otros para, a través de ellos, volver sobre sí»<sup>43</sup>. La relación, entonces, se refiere al proceso de subjetivización del contenido simbólico que presenta la obra, y a su vez, el encuentro colectivo de subjetivizaciones con los otros.<sup>44</sup> Esto le permite a todos los espectadores como colectivo tener un acercamiento diverso y complejo a lo que el autor de la obra, o el cuerpo de actores junto al apoyo técnico quieren mostrar, teniendo su retroalimentación posterior (crítica formal, comentarios post-obra, etc).

### **Acontecimiento poético y expectatorial.**

Para finalizar el encuentro territorial del acontecimiento teatral desde la perspectiva de Dubatti, ocurren dos momentos que se cruzan al mismo tiempo con el convivio teatral: la *poíesis* teatral y el acontecimiento expectatorial. Si bien ambos suceden al mismo tiempo que el primero ya explicado, sus funciones se ejecutan ajenas a los procesos conviviales que ocurren entre los espectadores, técnicos y actores, ya que cumplen una función ontológica más que expresiva o territorial; lo poético y lo expectatorial se preguntan por el acontecer del teatro en el momento en que ocurre el mismo, tanto desde la perspectiva de quienes realizan la *poíesis* como de quienes la observan. Mientras que en el análisis y estructuración del convivio teatral hay un orden técnico y funcional, las características de estos otros dos momentos cumplen el objetivo de darle un sentido, de convertir aquellas acciones ensayadas y aquel trabajo técnico en un acontecimiento teatral, en *teatro*.

En el caso del acontecimiento poético, se menciona la noción de *poíesis teatral*, como un acercamiento más directo al hacer del actor. Si bien dentro de las definiciones globales de *poíesis* está su relación con la poesía (Dubatti mismo lo menciona), él está dirigiendo su concepto a la función activa del sujeto-actor dentro de un contexto teatral: «la acción, el hacer, está en la génesis de la *poíesis*. El *poietés* es un fabricante, un hacedor, un creador. (...) No hay teatro, literatura, plástica o

---

<sup>43</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 56.

<sup>44</sup> Esto Dubatti lo desarrolla más adelante con las etapas del convivio teatral, específicamente el «convivio de los intermedios». Aquí él escribe que en este momento de descanso entre obras, los espectadores puede salir, desocuparse del ejercicio de la mirada y también «intercambiar palabras evaluativas sobre lo que han visto». Al mismo tiempo, dentro del «convivio post-teatral», el final y posterior desocupación del escenario teatral, también puede ocurrir un intercambio de subjetividades entre espectadores tanto al comentar la obra entre ellos, como tener el encuentro con el/los artista/s.

música sin acción hacedora, sin actividad»<sup>45</sup> Al proponer que el hecho poético ocurre en el momento en que un hacedor realiza una acción, también nos coloca dentro de un espacio fuera de lo cotidiano, ya que tal como se mencionó al respecto cuando hablábamos del escenario y acontecimiento teatral, todo lo extracotidiano se vuelve escénico en la medida en que el hacedor (actor) convierte un movimiento, un diálogo o un contexto en escena, *teatro*: «La acción poética construye un orden otro, un orden diverso dentro del orden de la vida cotidiana. Se abandona el régimen natural social y habitual, y se genera una desviación, un *écart*, una deriva que instaaura una *psysis* poética, diversa de la *physis* natural.»<sup>46</sup>

Además de esto, lo primordial que necesita una *poiesis* para convertirse en un acontecimiento poético posee cualidades parecidas al convivio. En *Filosofía del Teatro II* Dubatti hace una definición más clara al respecto que además se relaciona con la noción de encrucijada espacio temporal del convivio teatral, ya que como habíamos comentado con anterioridad, depende tanto de un espacio como de una presencia física en un momento determinado. Él escribe:

La *poiesis*, en tanto producción, se produce en el teatro a partir del *trabajo territorial* de un actor con su cuerpo presente, vivo, sin intermediación tecnológica, inserta en el cronotopo cotidiano. El origen y el medio de la *poiesis* teatral es la *acción corporal in vivo*. No hay *poiesis* teatral sin cuerpo presente en su dimensión aurática.<sup>47</sup>

Al respecto de su carácter ontológico, Dubatti propone que la *poiesis* teatral y por ende, el acontecimiento poético, guarda estricta relación con su creador directo: el actor. En este sentido, lo que produce la *poiesis* no es una dirección actoral (un «acontecimiento de expresión del creador») ni tampoco es una comunicación entre el creador y el otro<sup>48</sup>. Así, teniendo en cuenta estas premisas, el único *ente* que produce la acción poética es el sujeto-actor, quien logra crear una «instauración de mundo. Se origina (la *poiesis*) en el trabajo humano pero en tanto ente poético incorpora esa instancia a su seno y la excede.»<sup>49</sup> Al resultado de este proceso él lo llama *cuerpo poético* y es en total medida lo que permite la instauración del acontecimiento poético

---

<sup>45</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 91.

<sup>46</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 92.

<sup>47</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro II. Cuerpo Poético y función ontológica*, (Buenos Aires: Atuel, 2010), 61.

<sup>48</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 101.

<sup>49</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro I...*, 101.

en el acto teatral: el actor es el único que, disponiendo de un universo conformado por movimientos, expresiones, tonalidades o relaciones con otros actores, logra sacar del territorio de lo cotidiano (de la realidad), acciones que las incorpora posteriormente a su *hacer* dentro del escenario teatral, generando así la *poíesis* teatral y dándole vía libre al último acontecimiento: el expectatorial.

La expectación, el acto de contemplar, es una característica fundamental y constitutiva del acto escénico. Dubatti la propone como la última etapa del acontecimiento teatral y explica que la razón principal para que exista este momento radica en la «consciencia práctica» de los espectadores en el convivio teatral, o sea, que ellos puedan reconocer el contexto y lugar en el que están, y responder adecuadamente a ello. En ese sentido, especifica que existen acontecimientos de expectación que no están dentro del convivio teatral debido a la falta de esta consciencia práctica, y que si bien dentro de estas existe también *poíesis*, las características espacio-temporales del acontecimiento convivial no logran funcionar (figura 02).

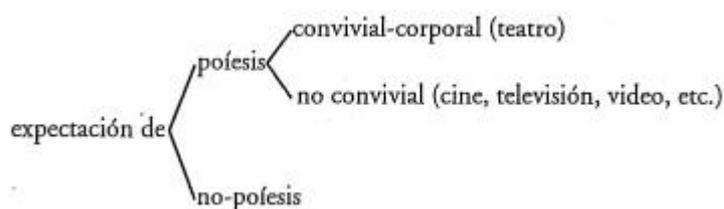


Figura 02.

### **El tecnovivio: el encuentro del teatro con lo tecnológico.**

Hemos podido resumir a grandes rasgos las tres etapas del acontecimiento teatral y explicar cómo funcionan cada una de ellas, permitiendo el *teatro* desde la perspectiva de Dubatti. Además, al hacer este análisis se puede notar claramente que hay un concepto de lo teatral que está muy ligado al orden territorial-espacial de la realidad, ya que como menciona constantemente al definir sus diferentes tesis, deja explícito que debe haber de manera irremplazable un encuentro físico.

Cuando se es convivio teatral, se habla del encuentro *físico* de actores, técnicos y espectadores en un *espacio* de lo cotidiano. Cuando se es *poíesis* teatral, cuerpo poético, el actor realiza la acción *física* dentro de un *espacio* determinado y cuando se es expectación, el espectador presencia lo que sucede en el escenario teatral y recibe todo el contenido de la *poíesis* que sucede, al igual que el convivio, en un *espacio físico*.

Dubatti, por lo tanto, es tajante en sus definiciones: sin un espacio físico, no hay teatro; además, para que suceda, no debe tener intermediación tecnológica, entendiendo lo tecnológico como lo análogo y digital propio de nuestra actualidad. En resumidas palabras: no debe haber uso de tecnología digital o análoga y debe suceder en un lugar de la realidad, en el “aquí y ahora” del hecho teatral. ¿Cómo responde entonces, a la proliferación indiscutible de los medios digitales dentro de la creación artística del siglo XXI? En *Filosofía del Teatro III*, Dubatti propone la noción de *Tecnovivio* para ponerlo en perspectiva del convivio teatral.

De esta manera, propone una derivación que permite trabajar desde un pensamiento teatral con lo tecnológico. Las diferencias entre ambos conceptos no son muchas, pero la clave está en el uso de la tecnología para la creación escénica. Al respecto de la definición él escribe: «lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por la intermediación tecnológica»<sup>50</sup>. La desterritorialización es un concepto que utiliza Dubatti para referirse a lo que denominamos escenario teatral. Se desterritorializa en el momento en que el acontecimiento poético (principalmente) no ocurre en un espacio compartido con el espectador: en una presentación, los espectadores miran la obra que se está realizando, pero los actores no están en el mismo lugar con ellos. Lo que permite esta posibilidad de presentación es la intermediación tecnológica; ellos están actuando desde otros sitios y presentándose por medios digitales. Debido a esto, lo que llama «cultura viviente»<sup>51</sup> se desvanece, o al menos su carácter presencial, frente a otro tipo de encuentro, que sería el virtual.

Además de esto, propone dos tipos diferentes de tecnovivio: el interactivo y el monoactivo. En el primero, como su nombre lo indica, se caracteriza por disponer de mecanismos tecnológicos que permiten la interacción u observación activa del espectador, sea por medio de chat, transmisión en línea o juegos en red; en el segundo, no existen estos mecanismos mencionados y en palabras de Dubatti, lo que prima es «la relación de una (persona) con la máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y el

---

<sup>50</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro III. El teatro de los muertos* (Buenos Aires: Atuel, 2014), 125.

<sup>51</sup> En *Filosofía del Teatro I*, Dubatti menciona que la cultura viviente responde a todo lo que acciona el ser humano, y que permite que el teatro *suceda*: «Es un conjunto de hechos, es praxis, acción humana, trabajo humano». Para más información al respecto recurrir a *El teatro como acontecimiento*, pág 31-41 de *Filosofía del Teatro I*.

tiempo»<sup>52</sup> Una simíl cercana a esta definición sería la observación pasiva que se tiene al ver una obra de teatro grabada o subida directamente a internet. Si bien puede existir el caso de que dentro de la presentación ya grabada se encuentren los actores y los técnicos viéndola además de los espectadores, lo que *acontece* en el video no lo están actuando. Aquí no solo se pierde la cultura viviente, sino que el cuerpo poético está ausente, mientras los espectadores solamente miran el producto ya realizado con anterioridad.

De esta manera, las posibilidades tecnológicas que existen para realizar un acontecimiento teatral se dividen dependiendo del alcance que tienen los dispositivos o herramientas digitales para realizar un acercamiento al espectador: mientras existan formas de interacción con el espectador que le digan que aquello que observa está pasando, es un tecnovivio interactivo, de orden bidireccional (persona 1-máquina-persona 2), y cuando no existe esta relación entre espectadores-máquina, sino una escucha pasiva, ocurre el tecnovivio monoactivo, de orden monodireccional (persona 1-máquina).

---

<sup>52</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro III. El teatro de los muertos* (Buenos Aires: Atuel, 2014), 125.

## **Introducción a los estudios del videojuego: una teoría sobre el análisis formal del videojuego.**

El otro aspecto importante a desarrollar teóricamente en esta tesis viene de parte de los videojuegos. Estos no solo se han empleado como objeto de consumo y entretenimiento, también se ha pensado alrededor de lo que define a un juego. Y es que no solo es un producto dirigido a un tipo de públicos con el mero fin de entretener; dentro de sus desarrollos y estudios académicos se preguntan por su ontología, su relación con el jugador, su noción de mundo virtual con sus reglas, su impacto cultural, etc. Todos estos temas están dentro de los llamados *games studies*, que son estudios formales del videojuego.

Entre estos, la pregunta básica es definir qué es un videojuego. La respuesta a esta pregunta sería tan sencilla como la que se propone en un diccionario, pero su desarrollo es más interesante y permite preguntarnos más a fondo sobre lo que hace *ser* a un videojuego. Victor Manuel Navarro en su tesis sobre el análisis formal propone definiciones de diferentes autores junto a la suya, y en este texto procuraremos guiarnos con sus aportes para ofrecer un marco teórico general y posteriormente, uno que se dirija hacia el campo de las artes.

De todas las definiciones que se proponen en la tesis de Navarro, algunas son interesantes de citar debido a su importancia para la remediación entre jugador y juego, más que su carácter técnico o interactivo. Antes de citarlos, haremos una definición sencilla con un par de ejemplos, para realizar un acercamiento general al juego virtual. Por consiguiente, un *video-juego* se entiende con un producto que depende de un aparato tecnológico (consola, recreativa, computadora) y que tiene por norma general, una representación virtual y diseñada de la realidad. Al mismo tiempo, hay una interpretación sobre esta realidad aplicada al diseño jugable del mismo. Ejemplos de estas dos posiciones la encontramos en dos géneros: los plataformas y los mundos abiertos.

En el primero, existe una interpretación de la realidad creada por el equipo de desarrollo, para beneficio de una propuesta jugable. Esto debido a que los juegos de plataformas, por lógica de su diseño, no pueden representar la realidad, ya que por norma general, son juegos en 2D, cuyas mecánicas consisten en correr, saltar, resolver obstáculos o derrotar enemigos que estén dentro del respectivo nivel. Así mismo, y ya mencionado, su estructura narrativa está dividida por capítulos, alejándose de una

narrativa que vaya en relación al mundo que lo rodea.<sup>53</sup> Casos como estos están en juegos como *Super Mario Bros*, *Sonic the Hedgehog* o *Metal Slug*, franquicias que en la gran mayoría de sus entregas se especializan más en proponer una mecánica jugable adictiva.

En el segundo caso, los «mundos abiertos» muestran una representación de la realidad de manera más directa, e incluso en casos como *The Outer Worlds* (2019), aunque sea de manera fantástica, sus universos se rigen por las mismas reglas que nuestro mundo. Estos juegos se han hecho populares desde hace poco más de dos décadas gracias a los avances tecnológicos y a día de hoy el «mundo abierto» como género es uno de los más utilizados dentro del videojuego. En esta definición entran franquicias como *Grand Theft Auto*, *Far Cry*, *Watch Dogs*, o *Just Cause*, ya que sus entregas representan con lujo de detalle (esto a medida que avanza la tecnología se vuelve más desarrollado) el mundo que nos rodea, tomando inspiración de ciudades como Chicago, New York, Cuba, entre otras, para representar el espacio de juego.

Con esta definición sencilla, pasemos a hablar sobre las aportaciones que realiza Navarro y otros autores citados por él. La primera para esta tesis es la que escribe cuando hace referencia de otro autor: «un videojuego es un objeto cultural, ligado a la historia y a la materialidad, formado por un dispositivo informático electrónico y un juego simulado en software».<sup>54</sup> Aquí la podemos dividir en dos partes, y consideramos importante hacerlo por su potencial significación posterior: en la primera parte, habla de conceptos como la historia o la materialidad, que son obvios cuando se juega, y probablemente debido a eso, no se los suele considerar para proponer una definición al videojuego. Por su carácter representativo, el videojuego puede mostrarnos conceptos, momentos o sociedades de la historia como recurso tanto narrativo como jugable, lo que permite generar mayor inmersión dentro del juego en cuestión. La segunda parte es más convencional, y nos habla de los objetos que necesita un juego para ser como tal, esto es, un dispositivo tecnológico y un software. Con esta proposición, Navarro nos dice que un juego es un *videojuego*, cuando existe entre ambos términos un dispositivo electrónico, una condición indudable para que exista como tal. Sin embargo, también es necesario darle un

---

<sup>53</sup> Hay casos como *Inside*, *Limbo* (Playdead), *Braid* (Blow) o *Nights in the Woods* (Infinite Fall), donde este argumento encuentra problemas. La razón principal (y que posteriormente se desarrollará) es porque estos juegos no buscan solamente entretener sino proponer con su narrativa, su universo y sus personajes una idea o mensaje que pueden interpretar los jugadores.

<sup>54</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad», (Tesis doctoral, Universidad Rovira i Virgili, 2012), 44.

sentido representativo, ya que como bien dice él, «para que se pueda hablar de videojuegos no basta que sea “electrónica”: ha de permitir cálculos complejos en tiempo real (...) y una representación audiovisual suficiente». Entonces, añadimos una nueva variante a nuestra definición de videojuego cuando decimos que además de lo mencionado, se necesita una *representación audiovisual* que esté mediada por un dispositivo electrónico que permita *cálculos en tiempo real*.

La siguiente cita al respecto del qué es el videojuego pone un nuevo agente al concepto global: el jugador. En la tesis de Navarro, citando a Aranda y Sánchez-Navarro se escribe lo siguiente: «los videojuegos son sistemas basados en reglas con objetivos que se logran superar con el esfuerzo y la interacción de los jugadores, así como su vínculo emocional»<sup>55</sup> Con esto añadimos al jugador como parte de la definición, ya que sin este no se logra cumplir con *el sistema basado en reglas con objetivos*. Todos los videojuegos tienen en sus mundos un sistema de reglas muy claro, que dependiendo del género, si este es plataformas, *survival horror*, mundo abierto o *FPS*<sup>56</sup>, van a tener unas mecánicas claras y que solo pueden ser completadas con la acción del jugador. En otras palabras, es el jugador el que necesita accionar al juego para que este cumpla su funcionalidad: «los videojuegos necesitan de la participación del jugador para hacerse realidad: el jugador es quien da vida a los personajes y hace avanzar la narración.»<sup>57</sup>

Una de las definiciones más interesantes la presentada por Miguel Sicart dentro de la tesis de Navarro. Esta nos habla más de lo que *produce* el videojuego al momento de jugarlo. Navarro menciona que Sicart:

Enumera tres elementos que constituyen esta estructura formal [refiriéndose a los videojuegos]: el sistema, el jugador y el sistema en contexto (esto es, el mundo). Para él, el proceso de diseño se entiende como la creación de un

---

<sup>55</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 45.

<sup>56</sup> El *survival horror* y el *FPS* son dos géneros del videojuego, el primero basado en su mecánica y el segundo la vista del jugador. El *survival horror* es un juego de terror cuya regla básica es la limitación de los recursos que tiene el jugador para terminar la partida, obligándole a enfrentar un mundo peligroso gestionando bien las herramientas que posee. El *FPS* es más una categoría que un género en sí, aunque se suele entender como lo último dentro de la comunidad. Son juegos que están puestos en una perspectiva de primera persona, para generar una mayor inmersión al jugador y normalmente dirigidos a juegos de acción (*First Person Shooter*). Los avatares de estos juegos normalmente no se dejan ver jamás (algunos como el caso de Ethan Winters en *Resident Evil Village* ni tenía originalmente un modelo de rostro jugable) para generar una posibilidad interpretativa en tanto haya una relación entre el avatar y el jugador.

<sup>57</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 45.

sistema, y las posibilidades de interacción que el jugador tiene con ese sistema.<sup>58</sup>

En otras palabras, y concordando con Navarro, Sicart propone una conceptualización donde el juego cumple una función que está relacionada con la interacción del jugador. Si entendemos esta «interacción» como un proceso de experiencia, el videojuego está diseñado para proponerle a los jugadores diferentes sensaciones al momento de jugar. Incluso si no existe una narrativa que ayude a ese propósito (esto es, que haya una historia clara), el «sistema en contexto» le permite a la persona que juega experimentar una sensación particular. Navarro propone una imagen más clara que proponemos como guía para entender al juego como proceso de experiencia en esta tesis, donde existen tres elementos dentro de una partida: el «contexto», entendiéndose como lo que quiere expresar el juego; el «jugador» que acciona el «sistema central», que son las herramientas fuera de la experiencia del jugar (menús, interacción con objetos, etc); y con estos elementos, el juego produce una «experiencia».

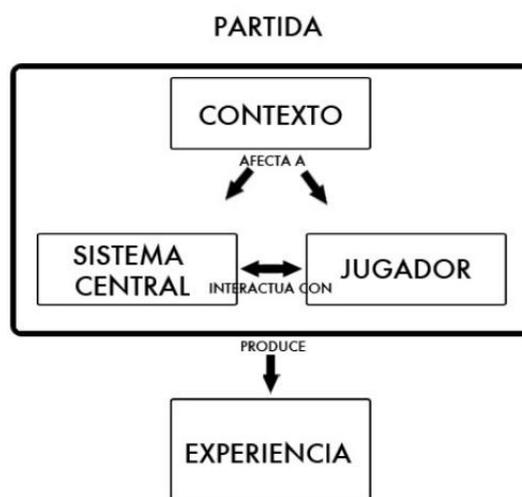


Figura 03.<sup>59</sup>

<sup>58</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 48.

<sup>59</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 48.

Al respecto de la remediación tecnológica, Navarro escribe que al ser un videojuego un software, necesitará siempre un hardware para ser ejecutado. En otras palabras, el dispositivo electrónico es fundamental para que el juego sea videojuego: «las reglas y objetos que definen las características del mundo jugable están vinculadas a estados de hardware y software que no tienen correlación directa con otras formas de juego.»<sup>60</sup>

Finalmente, Navarro propone en su texto, al respecto de sus referentes, un par de citas importantes. En el campo de la ficción y la narrativa del videojuego, él dice que esta «actúa como marco de referencia a la presencia activa del jugador». En otras palabras, se habla del *gameplay* del juego, herramienta que se diferencia de la interacción en tanto la primer está delimitada por unas reglas que se generan desde la estructura del juego, y no desde la relación entre el objeto a interactuar y quien interactúa con él. Espen Aarseth, citado por Navarro en su tesis, divide y le da un sentido estructural al videojuego en tres secciones: el *gameplay* como tal, siendo «las acciones, estrategias y motivaciones del jugador», el *game-structure*, que son «las reglas del juego y la simulación» y el *game-world*, que es «el contenido ficcional del videojuego, su topología y diseño de niveles».<sup>61</sup>

Como se puede notar con esta estructura, el videojuego tiene una complejidad al momento de encontrar un significado global que vaya más allá del común “producto de entretenimiento virtual”. Además, y yendo en línea con esta tesis, tiene unas premisas muy claras en cuanto a su existencia como tal, ya que hemos visto, a través del estudio de diferentes autores dentro de la tesis de Navarro, que:

- a) Un videojuego se diferencia de un juego porque necesita un dispositivo electrónico, al ser un software. Por tanto, existe solo en la virtualidad, ese es su territorio.
- b) Tiene sus propias reglas y estructuras, diferenciadas entre otros juegos, para beneficio de la jugabilidad.
- c) Tiene algunos componentes y agentes que se relacionan entre sí: el diseño del juego, creado por el equipo de producción, el *game-world* como espacio donde se habilita la jugabilidad, y los jugadores, quienes al jugar le dan sentido al videojuego.

---

<sup>60</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 53.

<sup>61</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 56.

- d) Posee un nivel de representación, que dependiendo de su género, es imitación de la realidad o interpretación de la misma.
- e) Tiene una intencionalidad expresiva en tanto cada videojuego trata de generarle al/los jugador/es una sensación, emoción o reflexión en torno a lo que juegan.

Con estos puntos, intentamos establecer una relación base entre la definición del videojuego desde varias perspectivas, y la que propone Dubatti al respecto del acontecimiento teatral, tratando de encontrar puntos válidos que nos permitan generar un pensamiento enfocado hacia una interpretación escénica dentro de los mundos videojugables, respetando sus reglas. Es por esto, que nuestro siguiente punto a tratar viene a ser el agente principal que acciona al videojuego, y que su importancia se resume en la tesis de Navarro cuando escribe, citando a Aarseth: «Dado que el juego es un proceso en lugar de un objeto, no puede haber juego sin jugadores jugando».<sup>62</sup>

### **Remediación, Hipermedialidad e inmediatez.**

Ya hemos mencionado con anterioridad que el videojuego es un objeto de remediación, ya que este se ejecuta en un dispositivo electrónico, debido a que como base es *software*, y como tal solo puede funcionar dentro de un *hardware*. Sin embargo, el hecho de que sea un objeto de remediación también plantea otros acercamientos a conceptos de los nuevos medios que precisamos necesarios para entender de manera más completa lo que es y cómo funciona un videojuego, y estos son tanto la noción de remediación, como de hipermedialidad e inmediatez.

Sobre el primero, tenemos que hablar desde distintas perspectivas, tanto dentro del campo de los nuevos medios como de una interpretación hacia la creación teatral, para trazar un punto de conexión entre el concepto y su aplicación dentro de las artes escénicas.

Una ejemplificación que funciona como premisa para explicar la remediación la proponen David Jay Bolter y Peter Grusin cuando escriben:

Hay numerosas webs que ofrecen pinturas o textos para que los usuarios los descarguen. En esos casos, el medio electrónico no se sitúa en oposición a la pintura, la fotografía o la imprenta; más bien el ordenador ofrece un nuevo sistema de acceso a esos materiales anteriores, como si el contenido del viejo medio simplemente se vertiera sencillamente en otro nuevo. Dado que la versión electrónica se justifica al permitir el acceso al medio antiguo, desea ser

---

<sup>62</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 55.

transparente. El medio digital desea borrar su misma presencia, de modo que el lector se halle ante el texto original. Idealmente, no debería existir diferencia entre la experiencia de admirar un cuadro en persona o hacerlo en la pantalla del ordenador, pero nunca es así. El ordenador siempre interviene y hace sentir su presencia de algún modo, quizás porque el espectador tiene que pinchar un icono o una barra para ver la pintura en conjunto o quizás porque la imagen digital aparece con grano o con colores alterados.<sup>63</sup>

Como se puede notar en la cita, una remediación ocurre cuando un medio electrónico o digital busca imitar, complementar o “apropiarse” de los contenidos y formas de otros medios más tradicionales. En el ejemplo de Bolter y Grusin, la página web, aunque busca crear la misma función transparente de observar un cuadro por parte del espectador, este último siempre sabrá que existe un objeto/proceso de por medio que lo devuelve al hecho: no está viendo una pintura o fotografía, sino la *imagen* de estas dentro de un computador. En ese sentido, Itziar Aguirre aporta más cuando menciona: «podemos hablar del fenómeno de remediación cuando el video digital reemplaza al video analógico; el proyector de video al de cine; o la fotografía a la pintura, etc.»<sup>64</sup>

La remediación entonces se puede entender como un proceso donde interviene un objeto, normalmente de los medios digitales, que busca o intenta imitar a uno analógico tratando de ser “transparente”, de hacer olvidar al sujeto que lo utiliza que no existe una intervención digital, pero que independientemente de cuánto se busque crear esa transparencia, siempre estará visible el objeto. Por esto Navarro menciona que los videojuegos son explícitamente remediados, ya que funcionan únicamente con el uso de una videoconsola o un computador, a partir de unos procesos de cómputo; sin esta remediación, el videojuego nunca puede existir.

Incluso con el avance de la tecnología y la posibilidad de que un videojuego sea lo más realista posible, esta remediación sigue notándose. Ejemplos directos como pueden ser *Watch Dogs 2*, que busca generar una imitación de Chicago en nuestros tiempos no producen en el jugador esa transparencia que busca ser eliminada. Y como mencionan Bolter y Grusin, hasta en la realidad virtual, que busca generar una inmersión para el jugador donde las acciones físicas del cuerpo real se replican en el

---

<sup>63</sup> David Jay Bolter, Peter Grusin, «Inmediatez, Hipermediación, Remediación», CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, n. 16, 18.

<sup>64</sup> Itziar Zorita Aguirre, «La experiencia perceptiva en la performance intermedial» (Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, 2015), 37.

juego (como el caso de *Half Life Alyx*, por ejemplo) «el espectador tiene que llevar un aparatoso dispositivo sobre la cabeza, un casco con piezas oculares para cada ojo»<sup>65</sup>, perdiendo la verosimilitud de estar accionando físicamente en el videojuego.

A esta “transparencia” que mencionamos Bolter y Grusin la llaman *Inmediatez*. Aguirre explica bastante bien cómo funciona, ya que «alude al fenómeno perceptivo que se sustenta en el hecho de que el espectador deja de percibir la presencia del medio y accede al contenido sin ningún tipo de velo o capa.»<sup>66</sup> Cuando ocurre una remediación, normalmente la presencia del medio queda totalmente palpable dentro de la relación entre el espectador y el contenido, e incluso puede pasar con objetos remediados: por ejemplo, una fotografía de una pintura es un objeto remediado en tanto el medio convencional (pintura), está siendo reemplazado por el digital (fotografía), sin embargo, la fotografía puede ser reemplazada como en el ejemplo de Bolter y Grusin cuando es vista en una galería virtual, donde la web, la computadora y los objetos de interacción (teclado, ratón), y todos estos elementos mencionados se convierten en el objeto de remediación.

De esta forma, los videojuegos funcionan dentro de objetos remediados como las videoconsolas o el computador, ya que el jugador no establece una conexión directa con el mundo del juego, sino que se ve conectado a él por medio de unos controles, una consola y una pantalla que grafica el videojuego. Estos elementos Navarro los describe como *inputs* y *outputs*, y aunque hablaremos de ellos más adelante, es necesario explicar de manera general lo que llama *canal de remediación*: los videojuegos pueden ser jugados solo a través de un proceso específico, descrito en su tesis y que tiene que ver con la interacción del jugador con el objeto remediado: los *inputs* son los elementos que son utilizados para que, por medio de la ejecución de diversos códigos programados, el mundo del juego funcione en respuesta a lo que el jugador desea. Por lógica, estos *inputs* son tanto, los comandos asignados a teclas en videojuegos de computador, como a los mandos tradicionales en las videoconsolas. Los *outputs*, en cambio, son los dispositivos por los cuales la representación del videojuego aparece ante el jugador: tanto imagen como sonido necesitan de uno o varios dispositivos electrónicos para que se logren apreciar, y no son exclusivos de los videojuegos (monitor, televisión, parlantes, etc).

---

<sup>65</sup> David Jay Bolter, Peter Grusin, «Inmediatez, Hipermediación, Remediación...», 2.

<sup>66</sup> Itziar Zorita Aguirre, «La experiencia perceptiva en la performance...», 38.

El *canal de remediación* es entonces, el proceso que ocurre para que el videojuego acontezca: el jugador acciona los comandos con los *inputs*, el código es ejecutado dentro del mundo jugable, y finalmente este es representado por los *outputs*, ocurriendo el videojuego. ¿Porque esto es relevante para nuestro texto? Debido a un concepto que Bolter y Grusin llaman *hipermediación*, y que Aguirre lo denomina *hipermedialidad*. En la definición de *hipermediación*, los autores proponen nuevamente ejemplos para ayudar a la comprensión y que nos es funcional dentro de nuestra argumentación. Ellos mencionan principalmente al funcionamiento de las ventanas dentro de un escritorio, debido a que estas son:

automáticas en el sentido en que consiste en una serie de capas de programación que se ejecutan a cada *click* del ratón. Esta interfaz es interactiva en el sentido de que esas capas de programación siempre devuelven el control del usuario, quien inicia entonces otra acción automatizada. Aunque el programador no es visible en la interfaz, el usuario como tema está constantemente presente, cliqueando los botones, escogiendo ítems del menú, y arrastrando iconos o ventanas.<sup>67</sup>

Lo que nos interesa con esta cita, que pone claramente lo que representa la hipermediación en los medios digitales, es denotar el hecho de que aunque quien programe el funcionamiento no está presente o más bien, no es visible como escriben (debido al proceso de automatización de una programación), su presencia es inherente a la interacción del usuario en el sistema: el medio sigue presente; el usuario lo sabe y lo acepta de forma consciente, y el proceso sigue adelante. En la hipermediación no hay una búsqueda de *transparencia* donde el objeto busca reemplazar o imitar a otro, y esto va en línea con lo que Aguirre menciona respecto a la hipermedialidad, ya que escribe que, a diferencia de la inmediatez, «el espectador reconoce el medio, lo percibe, cuya consecuencia directa provoca que el espectador tome cierta distancia entre el contenido, aquello que percibe, y su rol como observador. (...) en la hipermedialidad el sujeto *mira a través de.*»<sup>68</sup>

Los videojuego, además de estar remediados, son hipermediales en el sentido en que el jugador es consciente de los diferentes procesos por los cuales ocurre, tanto los de carácter físico y real (mandos, pantalla, consola) como los virtuales (programación, *script*, etc). Esto permite al jugador ser consciente del proceso que

---

<sup>67</sup> David Jay Bolter, Peter Grusin, «Inmediatez, Hipermediación, Remediación...», 11.

<sup>68</sup> Itziar Zorita Aguirre, «La experiencia perceptiva en la performance...», 33.

ocurre cuando se está jugando, ya que aunque logre entrar a la ficción del videojuego, siempre estará mediado por el mando o el teclado. De la misma manera en que funciona una ventana en la web, o una red social, se es consciente de la materialidad con la que se ejecuta y se logra llegar al contenido. Esto es interesante tanto para el análisis del videojuego como del propio teatro, ya que como menciona Aguirre, la hipermedialidad «permite al sujeto cómo se ha construido aquello que percibe. El mecanismo desde el que el medio opera queda al descubierto». Ocurre, como bien menciona, una *distanciamiento*, entre lo que el jugador observa y lo que percibe, similar a lo que ocurre dentro del teatro Brechtiano:

Este proceso, el hacer evidente el funcionamiento medial y/o de representación, también ha sido comparado con el concepto de distanciamiento atribuido a Bertolt Brecht. Brecht pretendía favorecer una mirada crítica frente a la realidad escénica y para eso veía necesario un distanciamiento, una ruptura con la identificación entre personaje y espectador para evitar el efecto de inmersión ficticia.<sup>69</sup>

### **El jugador: avataridad, rol del jugador y posibilidad performática.**

Dentro de los diferentes agentes del videojuego, el jugador es quizás, el más importante de todos. Una definición que se puede dar, de manera generalizada y cercana a esta tesis, es que al igual que el actor, el jugador “acciona” el mundo del juego. Existen algunos paralelismos entre estos dos elementos del teatro y del videojuego que desarrollaremos posterior a la revisión teórica respecto a su definición, pero por el momento es funcional proponer lo ya mencionado sobre accionar al juego. Por medio de los diferentes elementos interactivos que posee<sup>70</sup>, la persona que “juega” logra darle un sentido funcional y narrativo al mundo virtual, permitiendo así que el suceso de “jugar un videojuego” ocurra, de allí a que sin un jugador, no puede existir un videojuego.

Añadiendo un poco más al concepto que hemos propuesto de manera general, Ruth García, Pérez Latorre y Víctor Navarro exponen diferentes ideas al respecto que pueden ayudar tanto a definir de mejor manera al jugador, como a colocarlo en

---

<sup>69</sup> Itziar Zorita Aguirre, «La experiencia perceptiva en la performance...», 146.

<sup>70</sup> Esta interactividad no se refiere a la interactividad como relación activa entre un sujeto y un objeto que responde a estas acciones, sino a los componentes extradiegéticos del videojuego. Víctor Navarro menciona que la extradiegénesis del videojuego existe en los elementos que alejan al jugador de la narrativa o del propósito del juego, y que sirven para hacer funcionar al avatar. Esto es, las diferentes herramientas como el HUD, los controles o los objetivos.

tránsito con la noción de «avataridad», cuya relación entre ambos, jugador y avatar, es fundamental para entender al encuentro jugable.<sup>71</sup>

Ruth García lo define de una manera parecida a la que hemos propuesto al inicio, mencionando, en relación al videojuego, que es «el elemento que lo activa como sistema y que lo ejecuta»<sup>72</sup> y que además, establece un sistema de comunicación activa entre el jugador, el juego y el mundo del juego, que permite la «experiencia jugable»<sup>73</sup>. Con esto último, la autora hace un añadido interesante a la noción porque su concepto de experiencia jugable va ligado directamente al tiempo de juego que dedica un jugador, y las habilidades que va ganando a medida que va jugando.

En otras palabras, el jugador, desde esta perspectiva, toma un rol de sujeto entrenando unas aptitudes específicas, más que percibir una experiencia sensible. En este sentido, es sabido que los videojuegos requieren de una habilidad que dependiendo del género y el mercado<sup>74</sup>, también dirigen las demás posibilidades expresivas que puede tener. De allí a que se tenga una idea común de que en general, los videojuegos existen para competir o mejorar, más que para expresar.

García expone también que dentro del análisis, esto puede ser una posibilidad al momento de catalogar diferentes tipos de jugadores, idea que también concuerda Navarro, realizando una tipificación al respecto de sus habilidades al momento de jugar. Si bien esto no es funcional en este texto, su exposición es necesaria para entender la posición que tiene Pérez Latorre más adelante, ya que sus aportes permiten hacer una diferenciación que nos parece relevante.

García escribe entonces, al respecto de esta catalogación ya mencionada, una serie de parámetros para realizar un análisis sólido que permita posteriormente la tipificación:

Un análisis de las habilidades psicomotrices, cognitivas e intelectuales del jugador es parte integrante de un análisis más amplio sobre sus cualidades como sujeto que juega. Un estudio de estas características debe incluir el nivel de pericia del jugador, los conocimientos y habilidades basados en su historia personal en relación con el tiempo que dedica a jugar y su asimilación con los

---

<sup>71</sup> Se desarrollará esta idea más adelante, después de definir al jugador.

<sup>72</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte: del juego en el arte al arte del juego», (Tesis doctoral, Universidad de Castilla-La Mancha, 2019), 90.

<sup>73</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 90.

<sup>74</sup> Dentro de todo el mercado general del videojuego, existe una división socialmente aceptada por los jugadores entre quienes juegan de manera casual y activa a un juego. Esto ha derivado a que hayan dos grandes estructuras de juegos llamadas entre jugadores “casual/hardcore”, donde la última depende mucho de la habilidad que tiene un jugador para dominar determinados videojuegos.

patrones de juego, sus preferencias de juego, la forma en que juega y su implicación directa con una partida.<sup>75</sup>

Con esta cita, podemos añadir también el concepto de Victor Navarro sobre el jugador, ya que se relaciona mucho con el de García. Su definición inicial es parecida a la ya mostrada por García, así que pasaremos a exponer una categorización que va conectado con la idea de «encuentro jugable». Navarro menciona que «los videojuegos se vinculan a dinámicas sociales ya sea con juegos multijugador o con la presencia indirecta de una comunidad (dentro del sistema exterior)»<sup>76</sup>. En otras palabras, por sus características que remiten a una sociabilidad (sobre todo, como se menciona, en juegos multijugador), el videojuego es un tipo de encuentro, y ese tipo de encuentro genera tipos de jugadores. Navarro, en consecuencia, propone una clasificación de juegos dependiendo de este encuentro, que serían:

1. Juego individual: donde existe solamente un jugador, aunque puede haber uno secundario.
2. Grupo limitado de juego asincrónico: que sería el momento donde dos o más jugadores se turnan el control de la partida, ya sea por las condiciones del juego, o por decisión de ellos.
3. Grupo limitado de juego sincrónico: donde participan de manera activa dos o más jugadores.
4. Juego basados en equipos: principalmente juegos donde la cooperación entre jugadores es fundamental en sus mecánicas.
5. Juego en comunidad: donde hay varios jugadores, en diferentes lugares (o sea, no necesitan estar ni en el mismo espacio ni en la misma red), y que no necesitan directamente de una interacción entre ellos. Este tipo de juego normalmente funcionan con mundos persistentes que son independientes del jugador, y como tal, no dependen de la acción de un jugador sino de las acciones de varios jugadores.<sup>77</sup>

Con esta clasificación, podemos notar que existen tanto jugadores en comunidad como de manera individual, por lo que los videojuegos responden, en consecuencia, a estos tipos de jugadores. Entonces, podemos añadir a la definición de García sobre un jugador experimentado que juega para aprehender habilidades a un

---

<sup>75</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 91.

<sup>76</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 127.

<sup>77</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 127.

universo de jugadores que responden, de manera individual y grupal, a las mecánicas y tipos de videojuegos que existen.

Finalmente, Pérez Latorre elabora una definición que, junto con García y Navarro, amplían la definición de jugador y nos permite elaborar un concepto que utilizaremos como base en esta tesis. Latorre se refiere constantemente al Sujeto/Jugador como el que acciona el juego, de la misma manera que los otros dos autores, pero hace una distinción particular en función de lo que este haga con el juego:

A elección del tipo sujeto/jugador a analizar está estrechamente relacionada con la elección de un determinado enfoque de análisis de juego: un enfoque centrado en la realidad del juego vs un enfoque sobre el juego como representación. En el primer caso, el jugador implícito se concebirá como “usuario” o “participante” del juego, que a su vez será entendido puramente como sistema. En el segundo caso, el jugador implícito se concebirá como “actor” inmerso en un mundo de representación. (...)

Desde el primer enfoque, se abordará un análisis de reglas y dinámicas del juego orientado al plano “real”, centrado en las acciones del jugador como Sujeto al margen del personaje (p. ej., la agilidad táctil y los reflejos del jugador para ganar la partida); en cambio, desde el segundo enfoque se abordará un análisis de reglas y dinámicas de juego en clave mundo de representación, donde las acciones del jugador y las del personaje forman un todo integrado.<sup>78</sup>

Aquí Latorre propone solo dos tipos de jugadores según cómo enfrente el esquema jugable del juego, o cómo esté diseñado el juego y a qué tipo de jugador va dirigido. Además, menciona claramente que el primer tipo, el “usuario” del juego, es parte del sistema “videojuego”, o sea, una pieza más que lo valida. En contraposición a esto, cuando se busca una representación o se expresa una, el jugador cumple el rol de actor, y se vuelve en consecuencia actante del juego. Esto permite además colocar la definición de un jugador experimentado dentro de la visión global, ya que se aplica de manera directa en el primer enfoque expresado, donde el sujeto que juega está ligado a las habilidades y herramientas que tiene disponible en el videojuego.

---

<sup>78</sup> Óliver Pérez Latorre, «Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso», (Tesis doctoral, Universidad Pompeu Fabra, 2010), 89.

Esta definición es fundamental para nuestra tesis, porque añade el componente faltante en el agente llamado jugador, que nos permite crear un paralelismo general entre este y el actor como eje de una acción escénica.

### **La avataridad: el jugador y el sujeto controlable.**

De la misma manera que un actor interpreta a un personaje, estableciendo una división entre el sujeto/actor y el sujeto/personaje, los videojuegos tienen su dicotomía a nivel de representación del sujeto/jugador, y ese es el sujeto/controlable, el avatar. Proponemos desde aquí una noción de avatar que va en línea con las ideas de Navarro al respecto de este, ya que el concepto “avatar” tiene una serie de definiciones mucho más complejas que muchas veces, están un poco alejadas de la dirección que se tiene dentro de los videojuegos. Esto lo menciona justamente Navarro al decir que «además de las dificultades que pueden surgir de la amplitud del término, hay que tener en cuenta que en otras formas de comunicación también se habla de “avatares”». <sup>79</sup>

Navarro se pregunta si el “avatar” del videojuego pierde representación a favor de la libertad del jugador, y de allí se piensa que «mientras más libertad se otorga al jugador, menos personalidad tiene el personaje». <sup>80</sup> En esta cita, el personaje se entiende desde una manera un poco diferente a la que se lo hace, por ejemplo, en la creación de un personaje en las artes escénicas. Esto debido a que dentro de un videojuego, no “interpretamos” directamente, sino que “controlamos” aquello que vamos a interpretar. En otras palabras, y donde en el teatro el “personaje” se crea a partir de una investigación para luego nosotros como actores ejecutemos unas acciones, sean dirigidas o improvisadas, en el videojuego, este “personaje” ya existe, definido tanto psicológicamente como físicamente, entendiendo esto como una materialización dentro del *gameworld*. Esto es importante mencionarlo, ya que tanto Navarro, como nosotros en esta tesis, no definirá este caso como un “avatar” o “personaje” sino como un “sujeto controlable”, de allí que él escriba: «sencillamente, el personaje desaparece en cuanto el jugador toma el control, separando ambas parcelas del sistema. Todas las mecánicas disponibles para el jugador se ordenan alrededor de una única unidad que este controla» <sup>81</sup>.

---

<sup>79</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 243.

<sup>80</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 243.

<sup>81</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 244.

Sin embargo, y como bien se menciona en el texto, esto genera un problema ambiguo. Navarro especifica más adelante que a pesar de esta desaparición del sujeto controlable, las acciones que él ejecuta, a pesar de que las haga el jugador, genera una relación entre ambos, siendo el sujeto/jugador el que mira y atestigua lo que hace el sujeto controlable, y este último, que a pesar de estar siendo controlado, seguirá una serie de patrones definidos por la narrativa o las propias reglas del gameworld. Al respecto de esto, se expone muy bien un comentario sobre Adam Jensen, el protagonista de *Deux Ex: Human Revolution* (2011), donde Elias Toufexis, quien programó las opciones de diálogo del personaje, comentó: «recuerdo leer algunas frases y pensar que Jensen (tal como yo lo conocía) nunca haría eso. (...) Aun así, tuve que poner la misma convicción en lo que decía o hacía e inventarme razones para que actuara así».<sup>82</sup>

Entonces ¿El sujeto/controlable es libre a pesar de la interpretación del sujeto/jugador? ¿Cuál es la importancia del avatar en la representación que tiene el jugador en el *gameworld*? Navarro menciona una función de los avatares de los videojuegos que a su vez, los diferencia de otra noción y los posiciona como sujetos controlables: funcionan como una dualidad. Esta dualidad existe siempre, debido a que «el avatar es una estructura en dos partes, parcialmente diseñada en términos narrativos convencionales como un protagonista, y parcialmente como vehículo para la jugabilidad interactiva»<sup>83</sup>.

Con esta dualidad, se establecen espacios del sujeto controlable que son funcionales, como otros ficcionales. Navarro los llama “agencias” donde en el primero, el jugador acciona al sujeto controlable para que sucedan las narrativas y se cumplan las reglas del *gameworld*, sea modificación, ejecución o accionamiento de este, y en el segundo hay un lugar representativo e interpretativo dentro del videojuego.

Para esta tesis, nos quedaremos con la segunda agencia, la ficcional, ya que para que esta suceda dentro de videojuegos, debe ocurrir el pacto ficcional, el que un jugador asuma que existe un sujeto que va a controlar, que tiene su propia construcción, aceptando la ficcionalidad del juego, pero que a través de su control, también ofrece un espacio de interpretación por parte del jugador.

---

<sup>82</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 244.

<sup>83</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 244.

Así, existen una serie de características que permiten que esta agencia ficcional suceda y con ello, haya una representación del jugador dentro del videojuego. Navarro menciona que una de las principales es la posibilidad que debe tener el jugador para accionar dentro del *gameworld*, en otras palabras, un «conjunto de mecánicas».<sup>84</sup> Así, el jugador puede entrar dentro del juego sin sentirse fuera de lugar en este pacto ficcional.

Su desarrollo prosigue con una serie de factores que le dan mayor sustento a esta relación entre sujeto/jugador y sujeto/controlable, de las cuales nos quedaremos con las que mejor congenian en relación a los temas del texto:

1. El sujeto controlable: si bien ya hemos hablado bastante de este factor, Navarro añade un poco más para volver más sólida su definición. Lo importante que agrega, además de varios tipos de sujetos, es el grado que tiene el jugador de controlar a este sujeto. Dependiendo del género del videojuego o la mecánica jugable, el sujeto controlable tendrá, o limitado sus movimientos (una jugabilidad progresiva, donde habilidades y controles se vayan consiguiendo a medida que avance la historia), o limitada su representación (el sujeto controlable de un FPS está puesto en primera persona, por lo que su cuerpo, gestos y movimientos no son vistos por el jugador).
2. Comunicación con el jugador: existen diferentes formas de comunicarse en el videojuego tanto para el sujeto/controlable, como para el jugador. Navarro menciona un método indirecto, donde los personajes secundarios hablan con el sujeto, o de manera directa con el jugador, haciendo que tanto los demás personajes como el *gameworld* sean conscientes del jugador.
3. Rasgos faciales y corporales: Navarro menciona que deben existir rasgos faciales que identifiquen al sujeto controlable, o también, mecánicas que permitan la edición del mismo. Aquí nos interesa principalmente la posibilidad de crear dichos rasgos, con editores de personajes que existen dentro de determinados videojuegos.

---

<sup>84</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 252.

Con estas aportaciones, podemos establecer un acercamiento a la noción de avataridad en el videojuego, más dirigido hacia la capacidad de, por medio de un sujeto controlable, ser representado dentro del *gameworld*, o más bien, tener una representación. La diferencia más palpable entre esta idea y las otras definiciones de avatares está en las funciones que debe cumplir el sujeto controlable, además del hecho mismo de no ser una mera representación del sujeto/jugador, sino que tiene su propia construcción y sentido dentro del sistema del juego y el universo narrativo del mismo. Estas funciones citadas, sirven para darle mayor solidez a este sujeto/controlable, de las cuales nos hemos quedado con las variadas posibilidades que tiene este para ser representado, con la consecuente aceptación por parte del jugador, así como su caracterización por medio de una edición libre o predefinida de sus rasgos faciales, y también de la comunicación que tiene tanto el videojuego y su universo, como el sujeto controlable con el jugador.

### **El pacto jugable y el círculo mágico: remediación y aceptación del juego.**

Al igual que las coordenadas espacio-temporales que menciona Dubatti al definir el acontecimiento teatral, dentro del videojuego existe unas determinadas coordenadas que crean la acción de “jugar a un videojuego”. Tanto García como Navarro desarrollan esta idea, traída de la noción de juego, hacia el videojuego. Es por eso que el “círculo mágico” es, de la misma forma que sucede en un tipo de juego como el ajedrez o los dominós, el encuentro que separa lo cotidiano y crea ese momento donde sucede el acto de jugar.

Para un mayor desarrollo, García establece primeramente una serie de características que tiene un juego, que son:

1. Estar asociado a la libertad en tanto acción libre;
2. No es algo serio;
3. No está relacionado con la vida cotidiana;
4. Es absorbente;
5. Es desinteresado;
6. Está delimitado espacio-temporalmente;
7. Se desarrolla acorde a reglas;
8. Crea grupos sociales especiales.<sup>85</sup>

Esto nos permite establecer una base para buscar el círculo mágico del videojuego, y es que, siguiendo la misma línea propuesta por García, el videojuego posee estas características de manera intrínseca, al ser parte también de un determinado tipo de juego, que se diferencia de los demás solamente por el hecho de que sucede en un espacio virtual.

---

<sup>85</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 37.

Como menciona la autora, esta definición plantea algunos problemas en cuanto entender cómo funciona el proceso del jugar dentro de un videojuego, ya que a diferencia de cualquier otro tipo de juego, este no sucede en la realidad.<sup>86</sup> Hay diversas definiciones que se exponen en este sentido, desde el momento en que se “suspende” la realidad para entrar en el universo del juego; la delimitación espacio-temporal al momento de jugar, representado en la “partida” de juego, o «el contrato social que se crea a través de la negociación social implícita o explícita y la metacomunicación en el acto de jugar (un juego)»<sup>87</sup>, esta última, de preferencia por García.

Navarro hace una aportación parecida, de la cual nos quedamos principalmente con el “significado” que puede darle a un jugador el acto de jugar. Él menciona, citando a otros autores, que el círculo mágico, compuesto por una partida, genera «acciones y resultados dentro (...) que contribuyen a la experiencia emocional y psicológica de jugar al juego»<sup>88</sup>. En otras palabras, el jugador recibirá, a partir del hecho de jugar, una serie de acontecimientos que le darán como resultado una experiencia, que puede ser desde la mejora de habilidades, a la sensibilidad.

Él concluye además, con unas palabras que en cierto sentido, se pueden relacionar con el acontecimiento convivial de Dubatti: «La noción abstracta de círculo mágico, así, hace referencia a todo aquello que delimita el proceso del juego y lo separa del mundo real, incluyendo el espacio físico y el tiempo de la partida y las condiciones del pacto jugable.»<sup>89</sup> Las relaciones las podemos encontrar tanto en la separación del mundo real, ya que al igual que el espacio teatral se puede interpretar con una apropiación de un espacio físico para que ocurra el acontecimiento, lo que en otras palabras sería una “separación”, en el videojuego también ocurre lo mismo, aunque de una manera más directa, ya que en este caso se debe a que los sucesos ocurrirán en un mundo virtual; así también, existe dentro de un espacio-tiempo específico, y bajo unas condiciones que, como ya hemos visto, respeta ciertos agentes

---

<sup>86</sup> Si bien se puede decir que esto es contradictorio ya que el jugador existe dentro de la realidad, el acto de jugar no. Incluso en acercamientos como la realidad virtual, se establece de manera muy clara la separación entre el mundo real, donde existe el jugador y acciona el juego, y el mundo virtual, donde las acciones de este tienen sus consecuencias. De allí a que una definición del círculo mágico sea la suspensión de la realidad, y se apega mucho, por ejemplo, con juegos de realidad virtual, donde la nuestra queda tan separada de nosotros que los movimientos físicos responden inmediatamente en el mundo del juego.

<sup>87</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 126.

<sup>88</sup> Víctor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 59.

<sup>89</sup> Víctor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 59.

como el jugador y el sujeto controlable, y produce un resultado sea funcional o sensible.

Si bien esto también se le puede atribuir a un juego, y de allí a que se suele escuchar que una forma de entender al teatro es por medio del juego (incluso en entrenamientos escénicos), lo que aporta el videojuego para separarse es el *canal de remediación*. Aquí nos encontramos con uno de los ejes centrales del tecnovivio de Dubatti, ya que se considera en esa interpretación, que hay un objeto tecnológico que sirve de mediación entre el actor y el espectador. Así, la remediación en el videojuego se da por medio de una plataforma electrónica, que además, esta creada con el único propósito de reproducir un videojuego<sup>90</sup>.

¿Qué se diferencia una videoconsola de otro sistema de intermediación tecnológico? Navarro menciona que estas plataformas poseen dos características que las diferencian de por ejemplo, una llamada en streaming o un chat: automatización y complejidad. Si bien estas palabras son generales y se pueden atribuir a muchas cosas más, él desarrolla esta idea de la siguiente manera: «así, los videojuegos, (...) pueden sostener y calcular reglas de juego por sí mismos, permitiendo por lo tanto mundos más ricos y manteniendo el ritmo. Los videojuegos tienen complicadas abstracciones que los jugadores muchas veces no perciben»<sup>91</sup> La capacidad que tiene una videoconsola para realizar diversos cálculos, sean programados previamente o procedurales<sup>92</sup>, le permite al *gameworld* establecerse como espacio de interacción, representación y de jugabilidad para el jugador, lo que permite que ocurra el videojuego. Esto no es posible, por ejemplo, con una llamada por internet, debido a que la intermediación tecnológica sirve como herramienta de conexión, mientras que una videoconsola es una herramienta de ejecución de un software específico: el videojuego. Otra diferencia palpable es el uso de *inputs* y *outputs* que tienen las plataformas electrónicas del videojuego. Los *inputs* son las herramientas físicas que le permiten al jugador controlar lo que suceda en el *gameworld*: mandos, teclado,

---

<sup>90</sup> Si bien a día de hoy plataformas como Play Station 5, Xbox Series o Nintendo Switch pueden aportar muchas más funciones que solo jugar, se crean con el objetivo principal de reproducir videojuegos. La única excepción a esta regla está en una computadora, capaz de correr videojuegos pero que puede servir para muchas cosas más.

<sup>91</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 60.

<sup>92</sup> Un juego procedural es uno donde, por medio de una programación enfocada en la automatización y gestión de recursos, los espacios del juego se van produciendo de manera casi autónoma. Javier Carpio en un artículo de Xataka lo explica detalladamente: «generación procedural no refiere únicamente a una generación de contenido de manera pseudoaleatoria, sino más bien a todo aquello que haga uso de un proceso de generación automatizada» (cita de Xataka)

guantes de realidad virtual, etc, mientras que los *outputs* son los que permiten la representación del videojuego en la realidad: la pantalla, los altavoces, un proyector, etc. La videoconsola, exceptuando casos como las portátiles, no suelen poseer *outputs*, pero sí tienen puertos que le permiten conectarse con otras plataformas como un TV, un monitor o unos audífonos. Los *inputs*, en cambio, suelen ser mayoritariamente exclusivos de estas, ya que son totalmente necesarios para la ejecución de acciones dentro de los videojuegos.

Ahora, existe también un proceso por el cual esta remediación produce una experiencia en el jugador, que está ligada con el uso de los *inputs* y *outputs*, que como escribimos anteriormente, poseen las plataformas electrónicas enfocadas a los videojuegos. Navarro resume este proceso de la siguiente manera: «la plataforma, activada por los inputs del jugador, ejecuta el código del juego y produce el sistema central (reglamento y apariencia), mediante outputs de representación.»<sup>93</sup>. Con esto volvemos a tener unos agentes virtuales y ejecutables, que producen el proceso de remediación: la **plataforma**, como base donde ocurren los procesos y algoritmos generados por la acción del **jugador** al utilizar un *input* específico, que es recibido por una «unidad central» que ejecuta el **código** de dicho *input*, que puede o no estar limitado por las capacidades de dicha plataforma, como lo expresa la figura 3.



Figura 3.<sup>94</sup>

<sup>93</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 61.

<sup>94</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 62.

### **El gameworld. La representación de mundo dentro del videojuego.**

La acción de “jugar un videojuego” conlleva pensar en una persona, frente a un computador o un televisor, apretando botones en mandos para generar acciones en el juego. Lo que esta descripción obvia es *dónde* ocurren las acciones generadas por el jugador en la realidad. El mundo virtual donde ocurre un videojuego normalmente se observa como un mero añadido que necesita el juego, ya que sin este no puede ocurrir el acto de jugar, pero se ignora tanto la funcionalidad que tiene como la magnitud que puede llegar a significar tanto en determinados géneros como el mundo abierto por ejemplo, donde se detalla a profundidad una ciudad o región con bastantes detalles, hasta el punto de significar una representación casi idéntica a la realidad.

¿Cómo se entiende al mundo en el videojuego entonces? Navarro y García aportan tanto definiciones de otros autores, como los de ellos mismos para explicar tanto su funcionamiento como su concepto. Ambos utilizan el término *gameworld* para definir a este espacio virtual, y en primer lugar, la noción base con la que se argumenta que es el territorio, diseñado bajo unos patrones fijos y con mayor o menos representación de la realidad, donde los elementos jugables son ejecutados por el jugador. Navarro menciona dos características que poseen los sistemas centrales del videojuego: reglamento (*system*) y ficción (*guise*). A su vez, estas son representadas de mejor manera dentro del *gameworld*. Él describe las funciones que tienen tanto el *system* como el *guise* de la siguiente forma:

El *gameworld* (...) presenta reglas propias, una arquitectura funcional y navegable y espacio para distribuir los objetos y configuraciones de obstáculos, reglas y objetivos, a la vez que obedece a la topografía, las caracterizaciones y los requisitos expresivos de la ficción. Dicho de otro modo: el mundo jugable es a la vez un tablero donde ubicar elementos y reglas, un escenario ficcional con puesta en escena y el espacio donde se suceden los acontecimientos de la partida.<sup>95</sup>

Esta descripción bastante clara deja expuesto dos cosas: la primera, que los mundos jugables poseen sus propias reglas definidas y que a su vez, coexisten y permiten la aparición de la ficción en el videojuego. Esto es importante, ya que como menciona Navarro, los videojuegos al ser elementos remediados, no necesitan de las mismas reglas del mundo real para funcionar, y con eso en cuenta, en consecuencia, existen diversidad de videojuegos alejados de una representación fidedigna de la

---

<sup>95</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 103.

realidad, sobre todo aquellos donde la tecnología limitaba la construcción mimética de esta.

Videojuegos como *Tetris*, o *Space Invaders* no son una *representación* de la realidad, ya que las reglas con las que funcionan son difícilmente aplicables dentro de la realidad, por no decir imposibles. Del mismo modo pueden haber videojuegos que, aunque en primera instancia pareciera que son una interpretación casi idéntica de la realidad, tienen un *system* que no es aplicable a esta. Ejemplos como *Minecraft*, donde existe una representación a grandes rasgos, funcional con la realidad, poseen sus propias reglas que son directamente inaplicables en nuestro mundo, como el caso de los cubos que flotan en el aire, una mecánica bastante común en el juego que choca por ejemplo, con cubos como la grava que sí son afectados por la gravedad.<sup>96</sup> Finalmente, videojuegos como *Mass Effect: Andromeda* no solo son una interpretación de una realidad en formato de ciencia ficción, sino que también realizan una representación ficcional total de un fragmento de la galaxia Andromeda, con sus planetas, sus biomas, su flora, su fauna, sus habitantes y el resto de cuerpos celestes (teniendo, lógicamente, cada entidad planetaria sus propias reglas de funcionamiento), pudiendo ser directamente interactuados por el jugador en el momento en que lo desee.

Como se puede ver, la noción de *regla* va ligada fuertemente a las posibilidades que pueda tener la interpretación y representación de una ficción en el juego. Mientras que en *Tetris* esto queda limitado por la jugabilidad y lo cerrado de su *system*, *Mass Effect Andromeda* permite una libertad para accionar por parte del jugador, lo que en consecuencia abre una variedad de posibilidades interpretativas dentro de la ficción del juego. De esta manera, mientras el videojuego tenga unas reglas más abiertas a la representación, más fácil será para el jugador entrar en una ficción contada por el videojuego, que a su vez, puede ser virtualmente “vivida” en tanto las posibilidades del *gameworld* lo permitan. Por esto, Navarro escribe, citando a Català: «el jugador, en opinión de Català, actúa sobre una “realidad hipotética activada por una capa de hiperrealidad efectiva (...) Lo imaginario se produce en el videojuego por la confluencia de lo real y lo simbólico»<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> *Minecraft* es un videojuego donde el jugador, representado por un avatar llamado *Steve*, debe sobrevivir en un mundo totalmente libre. El *gameworld* de este juego está diseñado en formas de cubos, donde los diferentes materiales, tanto de construcción como naturales (árboles, minerales, tierra, etc), también están contruidos como cubos. En este juego, cubos como los minerales, la madera o la tierra pueden flotar en el aire si se eliminan su base, mientras que otros como la grava o la arena caerán si se les quita la base.

<sup>97</sup> Víctor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 105.

Esta argumentación la desarrolla con más profundidad al proponer también diferentes estados de representación, donde los mundos jugables se diseñan desde un modelo de imitación, que busca representar la realidad, uno de ampliación, donde ciertas características del mundo real son modificadas o se agregan nuevas a la reglas del *gameworld*, y de reducción, donde la realidad es abstraída para beneficio de la jugabilidad. En vista de que uno de los aspectos que nos interesa en esta tesis es la cuestión de la representación en el videojuego, los modelos de imitación son los más significantes a la hora de buscar un acercamiento a estos.

Dentro de los modelos de imitación, los *gameworlds* pueden ser vistos como la definición del término que los identifica: mundos donde el jugador puede interactuar a conveniencia con cierto grado de libertad. Ya hemos visto cómo las reglas que estructuran a un videojuego (el *system*) abren o cierran estas posibilidades, por lo que entendemos en consecuencia, que los modelos de imitación permiten una mayor apertura a la representación mimética de la realidad. En ese sentido, García cita a Newman para expresar de una manera sencilla esto: «los videojuegos crean “mundos”, “tierras” o “entornos” para que los jugadores puedan explorar, atravesar, conquistar e incluso manipular y transformar dinámicamente»<sup>98</sup>. Ella habla de «marcos de interpretación» para entender a un mundo jugable ya que «median nuestra comprensión de cómo debería de ser un mundo y las reglas que lo rigen».<sup>99</sup> Hasta este punto, entendemos que el *gameworld* tiene una gradación expresada en cuan abiertas o cerradas sean las reglas que lo definen.

Cuando los modelos de imitación permiten una representación casi fidedigna, podemos ver la *dimensionalidad* que posee su *gameworld*. Aquí hablamos de algunos aspectos que García menciona como «la apariencia visual y la atmósfera del juego»<sup>100</sup> y a la que nosotros añadimos, o más bien profundizamos, los diferentes elementos que nos permiten como jugadores establecer un pacto ficcional con el videojuego: los objetos con los que podemos interactuar, las respuestas físicas del sujeto controlable, la naturalidad de los elementos externos (personas, animales, vehículos, flora), el correcto funcionamiento de la temporalidad, la climatología, etc. Todos estos factores potencian la interpretación y son el vehículo que moviliza al jugador de nuestra realidad hacia el mundo jugable. Gracias a esto podemos entender por ejemplo, como

---

<sup>98</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 71.

<sup>99</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 71.

<sup>100</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 71.

en videojuegos como *Assasins Creed: Unity*<sup>101</sup>, o cualquier juego de esta franquicia, es un modelo de imitación, ya que incluso los patrones de relación social entre personas de los diferentes contextos históricos donde ocurre es congruente con la representación videojugable.

Con esto en mente, un acercamiento al *gameworld*, funcional para nuestro texto, sería el modelo de imitación propuesto en la tesis de Navarro, ya que este permite una mayor ficcionalidad al tener reglas que funcionan o bien de forma idéntica a nuestra realidad, o bien ligeramente limitadas para darle solidez al mundo jugable. Esto se vuelve más patente cuando García habla sobre la relación entre el desarrollo tecnológico y la representación de mundo dentro del videojuego: «la evolución visual de los gráficos está íntimamente ligada a la evolución en la representación del espacio.

### **Consideraciones iniciales: estructuración y metodología de análisis.**

Previamente a desarrollar los diferentes puntos por los cuales esta tesis será abordada, nos parece prudente comentar ciertos puntos iniciales que orientan de mejor manera el proceso argumentativo. Consideramos, así mismo, que el propósito de este texto no es más que abrir las posibilidades de investigación, interpretación y creación escénica a partir de un recurso tecnológico, por lo que sabemos que hay unas problemáticas en cuanto a la propia ontología del teatro define el encuentro escénico.

Es por esto, que la presente tesis no busca establecer nuevos paradigmas de manera contundente, o refutar contenidos de la ontología teatral que llevan décadas de investigación, sino más bien expandir las posibilidades creativas con elementos que ya existen dentro de la filosofía teatral y de la creación escénica. Es bien sabido que a lo largo del mundo, las experimentaciones con lo digital es un hecho común del performance o de la puesta en escena, por lo que aquello que reflexionaremos no es algo nuevo, ni innovador.

Aún así, pensamos que estos recursos teóricos ayudarán a pensar mejor a los videojuegos como potencialidades escénicas, siendo ellos un recurso de la tecnología poco usado dentro del teatro. En este sentido, puntualizamos que, cuando hablamos de videojuegos como creación escénica, nos referimos no a las herramientas externas que

---

<sup>101</sup> *Assasins Creed: Unity*, es un videojuego desarrollado por Ubisoft Montreal en el 2014 y ambientado en la revolución francesa. Dentro de los diarios de desarrollo promocionales del juego, el equipo comentaba sobre la importancia de la representación de la gente y su vida tanto social como política dentro del juego, haciendo una investigación histórica

lo intervienen, como una proyección o una modificación del código, sino más bien utilizar los recursos internos, sus *gameworlds*, sus mecánicas o su interactividad para proponer creaciones artísticas.

En consecuencia, buscamos exponer un marco referencial al momento de trabajar con videojuegos, explicando las diferentes posibilidades así como problemáticas, y reflexionar sobre la función de los diversos agentes de la escena así como del videojuego, buscar puntos en común para ayudar al desarrollo creativo y proponer una base metodológica en la elección de plataformas, juegos, o mecánicas que ayuden a la creación. Con esto mencionado, presentamos los diversos puntos teóricos en donde nos apoyaremos para establecer estos marcos referenciales y elaboraremos un esquema inicial, de carácter estructural, para facilitar la lectura y la argumentación de estos contenidos. Debido a esto, los siguientes puntos son un resumen de lo que reflexionaremos en sus respectivos capítulos.

En primera instancia, nuestro objetivo es hablar del actor, el jugador y sus posibles relaciones a tener en cuenta al momento de trabajar de manera escénica en un videojuego. Como ya mencionamos al respecto del acontecimiento poético en Dubatti, la poiesis del actor conlleva pensar que este realizará una acción física en un espacio territorializado para la creación teatral. Aunque este primer punto pareciera que descartaría una interpretación actoral dentro de un *gameworld*, los aportes de Navarro al respecto de la interacción del sujeto/jugador hacia el sujeto/controlable y su respectiva acción en el *gameworld* nos habla ya de que el jugador sigue teniendo una importancia física en el accionar el videojuego. Teniendo en cuenta esto, el capítulo dedicado a las relaciones entre el actor y jugador buscará posibles interpretaciones dentro del videojuego, proponiendo que la poiesis actoral no desaparece en el acto virtual, sino que se expande a través del canal de remediación (jugador-*input*-acción virtual-*output*) y así ocurre un acontecimiento poético de carácter virtual que se diferencia de uno tecnovivial en el sentido de que los sujetos controlables del videojuego accionarán en consecuencia a las acción física del actor. Así, el actor “juega” al mismo tiempo que “interpreta”, tanto dentro del *gameworld* del videojuego como dentro de la realidad.

Argumentaremos tomando como base los contenidos que nos ofrece tanto Navarro al respecto del papel del jugador en el canal de remediación y la jugabilidad generada en el *gameworld*, así como los esquemas narrativos de Latorre, que proponen una interpretación de la narrativa jugable que ayudará a la funciona poética

del actor, y complementaremos esto con los diversos aportes de Dubatti al respecto de la *poiesis* más que del acontecimiento poiético, para buscar una poética actoral que tenga en cuenta el “juego del videojuego” dentro de su proceso creativo; esto es, proponer que el actor en su creación de personaje o en su accionar escénico, estará relacionado tanto con el sujeto controlable, como el *gameworld* en sí, distanciándose del espacio escénico real para dirigir su atención y enfoque al espacio escénico virtual: una poiesis que tenga en mente una visión lúdica de la poiesis, pensando que el actor al "crear" a su personaje en el *gameworld*, estará jugando y debe ser consciente de este juego, además que existe, según cómo se interprete, una "expansión" o "separación" entre cuerpo físico del actor y acción virtual en el videojuego y puntualizar esto: la acción virtual del videojuego es posible solo con la acción física del actor.

Finalmente, reflexionaremos sobre las diferentes problemáticas de trabajar en sistemas cerrados como los videojuegos, estableciendo puntos donde el actor podría estar limitado, ya sea por la propia constitución del *gameworld*, por la creación ya establecida de personajes, así como también denotar videojuegos donde las reglas de su mundo jugable en cuanto a presentación de personajes es más libre, por lo que la interpretación actoral o las posibilidades performáticas son más abiertas.

En el siguiente capítulo queremos proponer una expansión del Tecnovivio de Dubatti aplicado a los videojuegos, entendiendo que el factor diferencial entre una propuesta tecnovivial típica y una dentro de los videojuegos consiste en el *gameworld*: todos los videojuegos, en mayor o menor medida, poseen una representación del mundo real o de espacios reales, lo que permite un acercamiento a la noción de encuentro escénico mucho más sencillo. Además de esto, las posibilidades que algunos géneros permiten en la reunión de colectivos, o la libertad de interacción con el mundo que ofrecen son un añadido que potencia esta expansión.

Así, buscamos considerar un *ludovivio*, donde la hipermediación es el eje creativo del encuentro escénico/jugable: tanto espectadores como actores cumplen de manera añadida un nuevo rol, el de jugadores, que converge entre estos dos y se permea para generar el encuentro escénico/jugable. Estos son conscientes del nuevo agente que interviene en el proceso creativo, que es a su vez el objeto hipermediado (consola/stream/página, etc). Los jugadores pueden ser *activos*, que son los que accionan el acontecimiento ludovivial, y proponen la obra artística, como *pasivos*, que pueden o no interactuar con las acciones de los jugadores activos. Lo interesante de

esta interpretación radica en el componente clave de un videojuego: la jugabilidad. Independientemente de que un jugador accione o vea el acontecimiento, en el mundo real tanto espectadores como actores estarán dentro del encuentro escénico como sujetos totalmente activos, ya que sus acciones en el *gameworld* solo pueden funcionar si ellos son conscientes del pacto jugable y entran en la convención del juego.

También queremos ofrecer una sistematización de *gameworlds* y géneros del videojuego donde el ludovivio puede ocurrir a partir del concepto de “modelo de imitación” propuesto por Navarro en su texto: a partir de ciertos parámetros presentaremos diferentes “grados” de representación ludovivial en función de la libertad que puede ofrecer un videojuego dentro de este modelo de imitación: desde videojuegos totalmente abiertos y que permiten además el encuentro entre colectivos sin importar el número, hasta otros mucho más limitados, que pueden ser incluso de un solo jugador o de manera cooperativa. Con esto buscamos dar una mayor facilidad a la hora de seleccionar videojuegos para creaciones artísticas, ya que como veremos en su correspondiente capítulo, no todos pueden funcionar como potenciales espacios escénicos virtuales debido a su propia concepción de juego.

Y para ofrecer un análisis más general y completo, expondremos unos ejemplos del artista Joseph Delappe, que utiliza tres videojuegos con *gameworlds* y reglas muy dispares entre sí, para darle sostenibilidad a nuestros argumentos: *Elegy: GTA USA Gun Homicides* (2018-2019), donde utiliza el videojuego GTAV (2013), un mundo abierto con reglas muy libres para el jugador y por ende, con grandes posibilidades de interpretación que analizaremos; *dead in Iraq* (2006-2011), performance creada con el videojuego *America's Army* (2006) que utiliza un videojuego con un *gameworld* más limitado en cuanto las reglas y las posibilidades de encuentro se refieren, y *MGhandi's March in Second Life* (2008) realizado en el videojuego *Second Life*, un MMO con un mundo, posibilidades y encuentro mucho más grandes que los anteriores.

Finalmente, elaboraremos un apartado donde expondremos, a partir de nuestra experiencia a través de un trabajo artístico hecho en Minecraft y que se presentó en la Minga Multimedia de Arte y Tecnología (mMAT) del 2020, las diferentes aportaciones de esta tesis a nivel práctico. Este proyecto, llamado *La Torre de Sisífo* (2020) se hizo con el propósito de poner a prueba hasta que punto Minecraft permitía la interpretación performática en un mundo online, así como la reacción de jugadores

que no estaban dentro del performance. A partir de los resultados generados en este trabajo, buscaremos los aciertos y enfoques a los diferentes contenidos trabajados en esta tesis.

### **El actor como jugador: poética actoral en el contexto lúdico del videojuego.**

*Incluso cuando ese cuerpo se ofrece inmóvil y silencioso a la mirada del espectador está accionando y produciendo poíesis.*

(Dubatti, 2010: 61)

Ya hemos expuesto los dos roles principales tanto de la creación escénica como del videojuego, que son el actor y el jugador. El primero tiene una importancia capital en cuanto es un agente crucial dentro del acontecimiento convivial, mientras que el otro al ser el único capaz de iniciar la acción dentro del videojuego y de recibir lo que este ofrece en términos narrativos y de jugabilidad, posee una relevancia total a la hora de pensar la experiencia jugable.

Estas dos entidades, normalmente separadas por sus disciplinas, guardan unas relaciones interesantes que pueden ayudarnos a pensar la poética que puede haber al momento de realizar una creación escénica dentro del videojuego. Esto debido a que como son los principales agentes detonadores de sus respectivas experiencias, son potenciales vehículos para lograr un cruce entre las artes escénicas y el videojuego.

¿Qué buscamos entonces en un jugador cuando hablamos de creación escénica? Hay que hacer una diferenciación entre jugadores en primer lugar, para desarrollar esta pregunta. Navarro ya nos explica que existen diversos tipos de jugadores, que no son relevantes en este texto debido al enfoque categorizador y técnico, ya que se refiere más bien a jugadores en función del número de los mismos o de determinados videojuegos; más bien nos interesa el papel del jugador como *intérprete* de los acontecimientos narrativos del videojuego.

Latorre nos ayuda con esto al propone a un sujeto/jugador dentro de un esquema de juego como representación, pero lo que no nos menciona es hasta qué punto un videojuego puede permitirle a un jugador ser intérprete del mismo. Hay que tener en cuenta que a diferencia de una obra de teatro desde una visión próxima al a de Dubatti<sup>102</sup>, los videojuegos no poseen elementos que funcionan entre sí como los actores, técnicos o espectadores, ya que el jugador, en ese sentido, es actor y

---

<sup>102</sup> Cuando hablemos sobre definiciones acerca del teatro, nos remitiremos a los pensamientos de Dubatti dentro de sus tres volúmenes de Filosofía del Teatro.

espectador del suceso lúdico del videojuego, él acciona y al mismo tiempo observa lo que sucede. La narrativa dentro del mundo jugable muchas veces no puede avanzar sin la acción directa del jugador, que excluyendo casos como videojuego masivos en línea, es sumamente necesaria.<sup>103</sup> A pesar de que existen casos dentro del acontecimiento teatral donde el espectador pueda estar dentro de la estructura actoral, este no estará preparado ni condicionado a eso; en otras palabras, seguirá siendo espectador incluso si acciona junto a los actores.

### **La partida como evento espacio-temporal único.**

Entonces, la cuestión de la interpretación del jugador es más compleja que la del actor, debido a que cumple el rol de accionador de la narrativa así como espectador de la misma. Dentro de un contexto teatral, el círculo mágico del convivio desapareciera si un actor deja su actuación y pasa a ser un espectador, o más bien, no podría hacerlo por los roles cerrados que cumplen dentro del acontecimiento convivial. Y aunque esto es fácilmente rebatible debido a que existen innumerables casos escénicos donde los actores pueden ser espectadores y viceversa, la *poética* que guarda estas acciones es lo que diferencia este cambio en el convivio con el pacto jugable de los videojuegos: no existe poética en el momento en que un jugador termina su partida y presencia la narrativa de la obra que está jugando, mientras que un actor es consciente de que existe un contenido simbólico o artístico dentro del “cambio” de roles.

La suspensión del convivio en estos casos sucede cuando genuinamente un actor deja su rol y pasa a ser un espectador sin ninguna razón aparente. Esta acción, que no tendría nada poético en el sentido de que la «*poiesis* productiva» que menciona Dubatti, y que representa las acciones físico-verbales del actor en vivo no puede ser pausada o eliminada del acontecimiento convivial aunque esta requiera de la «*poiesis* expectatorial o receptiva», que es la que acompaña al espectador o donde este participa activamente en la acción:

---

<sup>103</sup> Aún así, dentro de los videojuegos masivos en línea, a pesar de que el mundo jugable está en constante cambio, necesita de las acciones conjuntas de varios jugadores para que la narrativa avance. Un caso ejemplar es World of Warcraft, que necesita de que varios jugadores jueguen al mismo tiempo para que sus grandes eventos acontezcan a pesar que el *gameworld* en general no necesita de estas acciones.

A diferencia de la *poíesis* productiva, la *poíesis* receptora no es individual sino transindividual: el espectador es indispensable en su rol genérico, pero no como individuo en sí; el individuo Alfredo Alcón (actor) no puede faltar a la cita cada función. (...) Es importante reconocer un estatus objetivo de la *poíesis* y distinguirlo de otro subjetivo: el espectador hace cosas, sin duda, pero no puede hacerlo todo, necesita a Alfredo Alcón (actor), a Shakespeare, a la peculiar concepción de puesta del director, etc.<sup>104</sup>

Técnicamente, no existe poética dentro del accionar del jugador. La poética de un videojuego existe en la “partida”, en la sucesión narrativa de eventos que el jugador debe accionar y presenciar para que ocurra el pacto jugable: «la partida se desarrolla dentro de un círculo mágico, un espacio y un tiempo separados del mundo real dentro de la cual las reglas tienen validez absoluta».<sup>105</sup> Es en la partida, y no en la acción del jugador, donde ocurren todas las experiencias sensibles que recibe el jugador. Una comparativa funcional en términos espaciales vendría a ser el territorio donde ocurre el encuentro escénico: para que un convivio exista, necesita de unas coordenadas espacio-temporales específicas, mediadas para que ocurra un acontecimiento escénico: un parque, un teatro, una calle, una tarima, una plaza; mientras el espacio sea aceptado tanto por actores como por espectadores como un lugar donde ocurrirá un suceso escénico, ocurrirá el teatro. De la misma forma, la partida representa ese espacio ficcional donde ocurrirán las experiencias que conforman el componente narrativo o simbólico del videojuego, y en este contexto, el jugador es el único ente (en primera instancia) que debe aceptar las condiciones ficcionales para que el pacto jugable existe.

Entonces, podemos notar que la poética de un videojuego puede acontecer solamente en la partida, ya que es allí donde los diferentes agentes de la experiencia jugable existen y pueden cumplir su función. Hay en consecuencia un componente previo de aceptación del *juego* para que pueda existir una poética: como la partida es el único lugar del videojuego donde puede ocurrir la experiencia jugable, el sujeto que entra al pacto jugable debe saber que estará “jugando”. Además, al ser la partida una serie de elementos activos, narrativos que dependen de la acción del jugador, independientemente de la dirección del juego o los acontecimientos de la trama, una partida jamás será idéntica a otra, y ningún jugador puede replicar una partida de otro

---

<sup>104</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro II...*, 62.

<sup>105</sup> Victor Manuel Navarro, «Libertad dirigida: análisis formal del videojuego...», 170.

jugador. Ya sea por la habilidad, acercamiento conceptual de García donde el jugador es como tal por su capacidad y aptitudes hacia los retos del juego, o por simples acciones, los jugadores no pueden imitar los sucesos que otros jugadores han hecho.

De la misma forma que una *poíesis* teatral es efímera por su carácter espacio-temporal del convivio, una partida es efímera dentro de su contexto espacio-temporal del videojuego. El sujeto como jugador no puede repetir, de la misma manera y con los mismos acontecimientos, una partida anterior a la que ha realizado. Esto es mucho más notorio en videojuegos multijugador o que requieran de un ensayo-error, siendo en estos últimos casos incluso parte de la mecánica jugable del videojuego. Por ejemplo, en *Call of Duty: Warzone*, un videojuego bélico del género *Battle Royale*<sup>106</sup>, aunque un mismo jugador busque imitar una partida pasada suya, hay una serie de elementos, que son constantes y corresponden a la estructura general del *gameworld*, que no permiten que sean iguales: los demás jugadores, en su totalidad, nunca serán los mismos, por lo que los enfrentamientos son diferentes; los recorridos y encuentros con estos en el *gameworld* aunque se repliquen, tendrán una serie de externalidades que no puede controlar el jugador (como por ejemplo, un jugador externo apostado en un edificio, un automóvil cruzando, etc).

Otro aspecto similar es el hecho de que una partida, a pesar de que se registre en un vídeo (gameplay), no deja de ser un registro, porque esta acontece en una coordenada espacio-temporal específica: cuando Dubatti habla de que «ni el libro ni el video ni el cine ni la grabación de audio son experiencias teatrales, sino nuevos soportes de otros formatos que sólo brindan información sobre la *poíesis* acontecida y perdida»<sup>107</sup> se refiere a la *poíesis* teatral como acontecimiento poético, pero también se puede aplicar a la partida, y es que esta, como depende únicamente del jugador y es él quien la hace posible, sólo puede ocurrir como experiencia efímera, y en el momento en que esta termina, desaparece. Su registro, sea en video o en imágenes, no es más que la información sobre la misma, y un espectador de esta jamás podrá presenciar la original, porque ya ha terminado.

A día de hoy esta similitud es mucho más palpable con el streaming en redes sociales: cuando un jugador posee una comunidad y esta lo observa jugar ya sea por

---

<sup>106</sup> El *Battle Royale* es un género reciente del videojuego que consiste en una partida multijugador entre varios jugadores que deben eliminarse entre sí hasta que quede solo uno en la partida, siendo este el vencedor. El objetivo de estos videojuegos es la competencia entre jugadores, por lo que son un género centrado en las habilidades del jugador más que en las posibilidades interpretativas del mismo.

<sup>107</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro II...*, 63.

YouTube o Twitch, por poner dos redes de streaming, conviven con él y presencian la partida como espectadores, mientras que los miembros de la comunidad que no hayan estado presentes o personas ajenas que por curiosidad se toparon con el canal del jugador miran sus registros, no lo están viendo en las mismas condiciones que aquellos que lo vieron en el espacio-tiempo donde aconteció la partida. En la figura 05 está explicado gráficamente este suceso: un streamer italiano con el user POW3Rtv estuvo el día 22 de julio del 2021 realizando una partida en línea del videojuego antes mencionado, *Call of Duty Warzone*, por Twitch. Dentro de la imagen hay varios elementos que nos dice que lo que esperamos no es una grabación, sino una partida dentro de sus coordenadas espacio-temporales definidas:

- a) En primer lugar, está la imagen del jugador POW3Rtv dentro del stream. Esto nos dice que el jugador que está accionando la partida es él, ya que podemos ver cómo juega por medio de sus acciones físicas en el teclado, además de reaccionar a lo que sucede en la partida.
- b) Seguido a esto, la plataforma *Twitch* le ofrece al espectador una leyenda escrita (*En directo*) cuando el streamer que ve está emitiendo en vivo su partida, dándole verosimilitud al suceso en cuanto este ocurre en un momento determinado.
- c) Podemos ver la acción de la comunidad de POW3Rtv a la derecha, con varios comentarios que van sucediendo al mismo tiempo que el juega, lo que nos dice que existen espectadores observando la partida. Sin embargo, estos solo cumplen esa función, ya que no pueden intervenir directamente en ella o modificarla de alguna manera no consensuada con el jugador que está jugándola.
- d) A la izquierda, podemos ver una serie de canales de otros streamers, que al igual que POW3Rtv, están jugando sus respectivas partidas, mientras un determinado número de espectadores miran e interactúan de manera virtual con el jugador del canal.
- e) En la figura 06 podemos ver un historial de transmisiones del usuario POW3Rtv, que a diferencia de la anterior figura que sucede el 22 de julio del 2021 corresponde a registros pasados de otros días donde jugó. Sin embargo, y de igual manera que un video sobre una obra teatral ya acontecida, ni los comentarios que van apareciendo de los espectadores ni él como jugador en el video están en las mismas coordenadas espacio-temporales que el espectador que mira el historial, haciendo estos videos meros registros de las partidas que ya acontecieron.

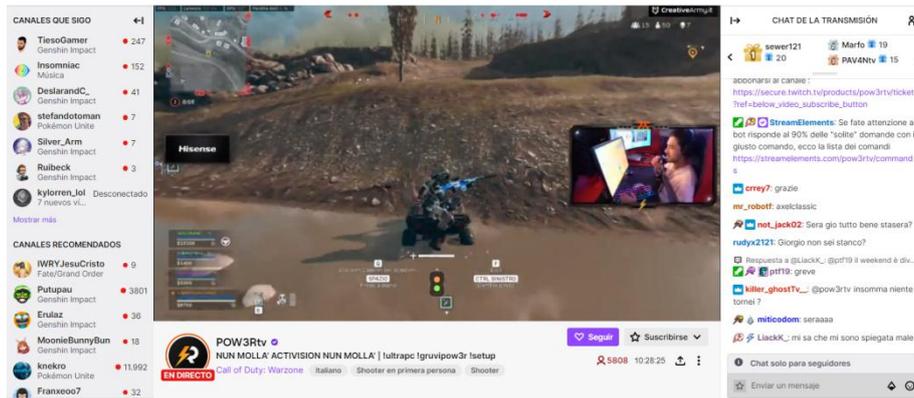


Figura 05: elaboración personal.

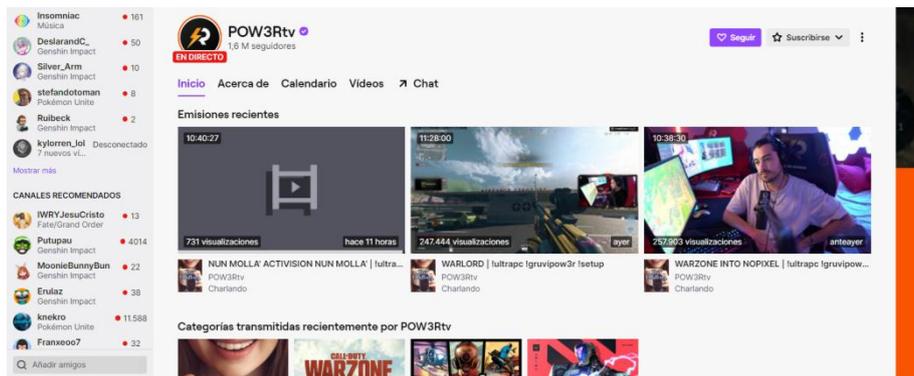


Figura 06: elaboración personal.

Los acontecimientos que se vivan en una partida, tanto desde la visión del jugador como de los espectadores que puedan verla por medio del streaming, son sucesos que inician y terminan para no volver a repetirse. Aquí encontramos un punto interesante a tomar en cuenta para reflexionar sobre el rol del jugador, ya que podemos hablar de la “experiencia jugable” que se recibe en el momento en que la partida acaba, sea de manera técnica (hablando en términos de habilidades para determinados objetivos en el videojuego) como sensible, recibiendo los diferentes elementos simbólicos y narrativos que se tenga. Al respecto de esta experiencia, García menciona la importancia de definir las diferencias entre el “jugar un juego” y “jugar un videojuego”. Como hemos comentado, lo que hace que un videojuego sea distinto de un juego es su remediación, que necesita de un canal de remediación para que pueda ocurrir el encuentro jugable, y retomamos esta idea gracias a que García expone unos puntos a tener en cuenta dentro de esta lógica: los jugadores para poder recibir una experiencia jugable en un videojuego necesitan de una exploración visual del *gameworld*, adaptándose al mundo jugable y reconociendo tanto sus límites como libertades; debe tener «discriminaciones auditivas», que son la manifestación del juego a nivel sonoro (desde el sonido del sujeto controlable al caminar hasta el

entorno que lo rodea); respuestas motoras, que están implícitas en el canal de remediación, ya que se refiere al uso de controles para accionar al sujeto controlable, y «patrones de aprendizaje perceptivos», que sería conocer tanto la estructura del juego, como la aprehensión de habilidades para cumplir objetivos.<sup>108</sup> Estos cuatro puntos claves suceden constantemente en una partida, y ayudan a potenciar el resto de elementos que puedan ser mostrados al jugador.

Nosotros proponemos, además de estos puntos, complementar al proceso vivencial de la partida como un punto de «práctica real que tenemos del juego y la vinculación que desarrollamos cuando jugamos en él»<sup>109</sup> y como un reconocimiento tanto a nivel real (con las posibilidades físicas que nuestro cuerpo puede realizar en torno a la noción de “control”) como a nivel virtual, dentro del *gameworld*.

Un jugador que busque una experiencia competitiva, tendrá en consideración todos los aspectos mencionados por García, aunque no esté plenamente consciente de que lo busca o lo está realizando. Cuando jugamos videojuegos competitivos, la búsqueda de la práctica y la competencia es lo primero, y en consecuencia, estos tipos de videojuegos son creados en base a esta premisa; mientras que para un jugador que esté en sintonía con experiencias vivenciales o sensibles, videojuegos narrativos o posibles vías para realizar una apropiación del mundo jugable son sus opciones. Nosotros queremos centrarnos en este segundo tipo de jugadores, ya que pensamos a esta vinculación con el juego de una manera donde los diferentes elementos, tanto representativos como jugables, están colocados con el propósito de mostrar una reflexión, un signo o una experiencia.

### **Actor y jugador, actor/jugador y jugador/actante: encontrando la poíesis en el videojuego.**

El actor cuando se le es asignado un rol o un personaje, elabora un proceso de creación complejo que abarca desde la creación de un universo y una cotidianidad al personaje, hasta diferentes problemas, ventajas, habilidades, modismos, entre otras posibilidades expresivas, que configuran la idea de “personaje”. A este proceso se le llama *creación de personaje*, y existen diversidades de métodos para trabajar esto. Podemos encontrar desde actores metódicos, que elaboran una serie de preguntas al respecto de la sociedad donde vive su personaje, el contexto histórico donde se encuentra, con quién se relaciona, si estas personas con las que se relacionan están en

---

<sup>108</sup> Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 112.

<sup>109</sup>Ruth García Martín, «Los videojuegos en el mundo del arte...», 113.

la ficción o debe crearlas; hasta actores con procesos mecánicos, que aprehenden principalmente los modismos de su personaje a través de la observación y el análisis de las acciones y comunicaciones de sujetos en su cotidianidad que se acercan a lo que le pide la dirección de la obra donde trabaja.

Independientemente de los procesos que puedan tener actores al crear a su personaje, el común denominador es el resultado de estos trabajos: una interpretación actoral de un determinado tipo de personaje. Si analizamos esta interpretación, podemos encontrar una serie de patrones reconocibles para el espectador dentro de una representación escénica típica:

- ◆ Los actores tienen una plena consciencia de su espacialidad, lo que les permite movilizarse por el sitio donde está ocurriendo la obra con total naturalidad, dándole verosimilitud al espacio como ente separado de la realidad (dígase un espacio extracotidiano que existe dentro de un territorio del cotidiano, como una escena naturalista de una sala dentro de un gran teatro nacional, por ejemplo).
- ◆ Ellos también poseen un control de sus acciones, que están marcadas acorde a los diferentes eventos que van aconteciendo en la obra: una respuesta violenta ante una discusión, un determinado tipo de caída, o una coreografía dentro de un musical.
- ◆ Los diálogos están naturalizados a pesar de que se sabe que han sido ensayados y memorizados, sobre todo en situaciones donde existe una adaptación teatral, como una representación de una obra de teatro clásica.

A estos tres puntos, podemos añadir otros dos cuando las representaciones teatrales se salen de las convencionalidades típicas y exploran otros medios, algo que Dubatti llama “teatralidades” o “liminalidades”, entendidas como el «pensar fenómenos del teatro actual o del pasado reciente que no se encuadran en el marco de un teatro convencionalizado/reducido por la Modernidad como teatro de representación de una historia (con personajes, ficción) o teatro dramático.»<sup>110</sup> En este tipo de propuestas escénicas, más cercanas a la escena expandida que al teatro convencional, el actor tiene un rol más de accionador que interpretador; su poética actoral está más dirigida a relacionarse con el espacio y los espectadores en tanto entes participativos del acto escénico, no observadores o herramientas de expectación. Se establece un vínculo activo tanto con el lugar donde ocurre el acto, como de la

---

<sup>110</sup> Jorge Dubatti et al., *Poéticas de liminalidad en el teatro*, (Lima: Servicios Uribe, 2017), 21.

participación de los espectadores dentro de esta, y allí, los actores y actrices complementan su trabajo con un par de puntos extra interesantes, que si bien forman parte inherente de un proceso de creación actoral, son más notables en la escena expandida: su poética son fundamentalmente acciones físicas, enfocadas en proponer una potencialidad simbólica más que una representación formal, y la fuerte relación que hay entre esta acción física y la expectación como entidad pasiva, ya que esta última desaparece en la mayoría de los casos, permitiendo la inserción del espectador en el encuentro escénico.

El jugador, en cambio, no genera un proceso de creación o elaboración de personajes, ni tampoco busca darle una potencialidad a sus acciones físicas. Su principal función es ser el activador del videojuego, darle un sentido al realizar su acto lúdico, ya que sin este, no puede ocurrir el acto jugable. Entonces, su papel es de accionador base, en el sentido de que es el jugador quien inicia la experiencia jugable, pero no para que sea él, el objeto de expectación, o la entidad que genera dentro del *gameworld* el proceso de *gameplay*, sino que es el *medio* por el cual esto ocurre. En otras palabras, existe otro agente, el cual sí tiene esta potencialidad que es a su vez, funcional con el mundo jugable.

El jugador como entidad del mundo real no puede “entrar” al *gameworld* para crear una serie de acciones. Hasta lo que la tecnología nos ha permitido en nuestros días, lo máximo que se puede hacer es utilizar mecanismos para que nuestros movimientos se reproduzcan en un videojuego a través de dispositivos de realidad virtual, pero nuestro cuerpo y nuestros sentidos más directos, no pueden interactuar con el mundo jugable.

En *Half Life Alyx* por medio de gafas y controles de realidad virtual podemos hacer que el personaje principal repita al pie de la letra nuestras acciones, pero nosotros como entidades humanas no podemos sentir con el tacto los objetos que Alyx, la protagonista, toca con nuestro comandos; tampoco podemos “oler” el humo de la ciudad, el plástico o la carne quemada, y tampoco “probar” los alimentos que ella prueba. En toda la franquicia *Far Cry* no podemos recibir el dolor de una astilla o el ataque de un animal salvaje aunque gráficamente el personaje, desde una perspectiva de primera persona, haga notar ese dolor, ni recibir los olores y sensaciones alucinógenas de las experiencias sensoriales que reciben los personajes de estos juegos en determinados momentos.

Como podemos ver, existe una limitación importante en el jugador como “sujeto” accionador del videojuego para recibir las sensaciones que un videojuego busca hacernos sentir. Sin embargo, cualquier jugador constante que se le pregunte si alguna vez sintió alguna sensación física que haya sido causada por una acción en el videojuego responderá que sí, definitivamente sí, y de una manera diferente de la que, por ejemplo, el cine a través de la pantalla nos hace sentir.

Ver una película de terror, y jugar un videojuego de terror, generan sensaciones iguales en base, pero reacciones diferentes en el momento en que ocurren. Cuando observamos una película de terror, sabemos que la situación es ficticia y segura, y que además somos espectadores de lo que está sucediendo, no tenemos el control sobre la situación y esta misma no se puede cambiar por la naturaleza propia de una película: está grabada. Nuestra sensación de “terror” se basa en qué tan bien realizado este el momento de suspenso, o qué tan naturalizada está la actuación de los personajes en el filme, mientras que en un videojuego de terror, las mecánicas son totalmente diferentes.

Cuando jugamos, por ejemplo *Resident Evil VII*, se nos coloca en una casa abandonada con una familia psicópata, y tenemos que seguir una serie de pasos, además de superar una serie de obstáculos para que la experiencia termine. Pero las situaciones de terror están generadas por nuestras propias acciones, y por ende, nuestras reacciones son más naturales, debido principalmente a que nosotros somos quienes causamos, o evitamos, estos momentos de terror. A través del personaje virtual Ethan Winters, el protagonista de la historia, somos llevado a un viaje interactivo donde nuestras decisiones en el mando determinan cómo reaccionará Ethan: podemos hacer todo bien y él recibirá las tensiones puntuales propias de la narrativa, o podemos hacer todo mal y él tendrá en consecuencia una serie de problemas y nosotros, como respuesta, recibiremos muchos momentos de tensión. Aquí, las mecánicas jugables lo son todo, y la ambientación, la atmósfera y la aleatoriedad son la clave para que tengamos una experiencia sensorial diferente, y nos sintamos en consecuencia “en peligro”, aunque somos totalmente conscientes de que no nos pasará nada. Aún a pesar de que sabemos que es una ficción, la sensación de peligro que tenemos es real: sudamos frío, estamos atentos a cualquier sonido extraño, decidimos o no seguir avanzando en función de qué nos podamos encontrar, y eso genera en consecuencia una serie de emociones dentro de nuestra experiencia jugable.

El principal agente de que esta experiencia jugable se produzca es el sujeto controlable, del que ya hablamos con anterioridad y es el centro de toda la acción dentro del *gameworld*. Tanto Ethan Winters como Alyx, de *Resident Evil VII* y *Half Life: Alyx*, están creados como personajes dentro de la narrativa general de sus obras: tienen una personalidad marcada, unos objetivos, unas relaciones con los demás sujetos del videojuego y un contexto propio creado por los diseñadores del juego, por lo que el jugador no tiene ningún control al respecto en ese sentido; él no puede modificar lo que ya está establecido en la trama del videojuego, pero sí tiene control sobre sus acciones y es esta posibilidad lo que genera toda la experiencia jugable que hemos mencionado.

Aunque el jugador no tenga algún tipo de control directo sobre la creación de su personaje más que en determinados tipos de juegos y solamente a nivel visual (modificación de cuerpo, piel, ojos, etc), sí puede tener control sobre sus acciones, además de que esto es indispensable para que el sujeto controlable pueda entrar en la ficción global del videojuego. Para nosotros como jugadores, el sujeto controlable no es más que un avatar con el cual podemos interactuar con el mundo jugable, pero dentro de la lógica tanto funcional como narrativa, este es quién acciona, justifica y potencia la partida y por ende, al videojuego. El acto de jugar, entonces, no tiene un proceso sensible en sí, porque el jugador no busca con el “jugar” realizar un acto sensible, sino más bien espera recibirlo a partir de su experiencia con el videojuego. Lo importante aquí, es pensar hasta qué punto el sujeto controlable puede lograr este objetivo, ya que como mencionamos, según qué determinado tipo de videojuegos se estén jugando, recibiremos un tipo de experiencia más cercana a la habilidad que a la sensibilidad.

Los videojuegos que poseen, por ejemplo, personajes que no están definidos en su totalidad, o que están desde una perspectiva de primera persona, son más propensos a generar una experiencia sensible en el jugador, principalmente porque sus sujetos controlables o no están visualmente presentes en pantalla, o no están totalmente desarrollados como personajes dentro de la narrativa del juego, ya que a través de estos, la ficción es más directa con el jugador, debido a que no presencia al sujeto controlable, o directamente no necesita de una interacción con el mundo o los personajes para darle un sentido al que está controlando.

En este tipo de videojuego el rol del jugador se vuelve un poco más directo, ya que la libertad que tiene para definir cómo el sujeto controlable va a responder a su

universo le permite expresar todas las posibilidades expresivas que pueden surgir a partir de las mecánicas jugables. Evidentemente, un jugador normal no está pensando en buscar estas potencialidades, sino en jugar, y es aquí donde encontramos un punto de relación interesante entre el actor y el jugador. Si pensamos que el trabajo del actor es, a través de una serie de herramientas físicas y ficticias, crear e interpretar a un personaje, mientras que el del jugador es accionar las interacciones del sujeto controlable en el gameworld, encontramos un punto en común clave: ambos roles generan como consecuencia un segundo ente, separado de los sujetos, que es quien realiza sus respectivas funciones: el personaje dentro de la *poíesis* teatral, y el sujeto controlable en la experiencia jugable. Aunque se podría rebatir esto comentando, por ejemplo, que en el videojuego, el sujeto controlable está separado del sujeto jugador por el medio electrónico remedial y por ende, no existe una *poíesis* en este proceso (que ciertamente, es así), una comparación sencilla con otros medios expresivos digitales como el cine nos mostraría desde una perspectiva que a pesar de que no haya una *poíesis* física, si puede haber «poética»<sup>111</sup> a través del cómo podemos utilizar al sujeto controlable para expresar una idea a través del videojuego.

Nuestra propuesta para lograr esto es pensar al actor como un jugador, o más bien, el actor en su proceso de creación poética debe reconocer y asimilar las relaciones del juego en el videojuego: que un jugador tiene una serie de limitaciones físicas a nivel de presente-territorial (espacio físico de la realidad donde está el sujeto jugador), pero una potencialidad abierta o cerrada a través del sujeto controlable dentro del mundo jugable, a nivel de presente-territorial-virtual (espacio ficticio del *gameworld*). La variación abierta/cerrada que tendrá el jugador para con el sujeto controlable dependerá principalmente de la función de este último con el mundo jugable; es decir, que dependiendo de cuánta libertad tenga en relación a la narrativa o al *gameworld*, habrá mayor facilidad de que el sujeto controlable pueda prescindir de la lógica de jugabilidad, para entrar en la lógica de la poética.

De la misma manera que Dubatti piensa la *poíesis* teatral como un punto de partida donde su «diferenciación (...) y alteridad rítmica, deliberada e insoslayable, de la materia-forma cotidiana, instaura un campo de distinción entre la gramática de la

---

<sup>111</sup> La “poética” con minúsculas, como menciona Dubatti, remite a los «elementos constitutivos del ente poético, en su doble articulación de producción y producto, trabajo y estructura», lo que en otras palabras sería el análisis estructural de los diferentes elementos utilizados para generar una “Poética” con mayúsculas, que sería esta relación convivio-poiesis-expectación que genera el acontecimiento teatral. Para mayor información remitir a *Poética teatral: poíesis, cuerpo poético y prioridad de la función ontológica*, en *Filosofía del Teatro II*, 57-89.

realidad cotidiana y la nueva gramática del ente poético»<sup>112</sup>, nosotros pensamos a la partida como espacio separado de la realidad cotidiana donde se es generada la experiencia jugable, y por ende, el acto de jugar.

Donde Dubatti habla de un campo donde están los «entes en la realidad cotidiana, (...) los entes de la realidad cotidiana afectados por el régimen de la diferencia, (...) la manifestación de una nueva forma y, a través de ella, del nuevo ente poético»<sup>113</sup> nosotros añadimos uno nuevo, que orbita entre el régimen de la diferencia y la nueva forma materializada en el ente poético: el campo de la remediación entre actor y sujeto controlable, que genera dentro del *gameworld* el acontecimiento escénico de carácter tecnovivial. Gracias a la partida, como entidad externa al proceso de creación poético desde los términos de Dubatti, podemos proponer tanto una territorialidad que coincide con los parámetros que propone el autor argentino cuando detalla la *poíesis* teatral, y al mismo tiempo, explicamos a través de esta cómo puede existir un proceso de creación actoral dentro de los videojuegos.

Con estas premisas, podemos instaurar un espacio de creación escénica dentro de la noción de partida, que habilita al actor las posibilidades de producción artística a través de diferentes medios electrónicos y digitales sin perder su potencialidad escénica. Como bien escribe Dubatti, la importancia de la *poíesis*, en tanto producción, está en la manifestación corporal del actor, dígase «la acción iniciada y sostenida por ese cuerpo presente, incluso cuando ese cuerpo se ofrece inmóvil y silencioso a la mirada del espectador»<sup>114</sup>. Como bien sabemos, esta definición nos permite elaborar, teniendo en cuenta la función corporal dentro de la producción poética, una propuesta para el actor: en el juego del videojuego, existe una acción física sostenida y constante, que implica una relación con lo que observa el jugador a través del *output* que esté utilizando para ver el videojuego y vivir la experiencia jugable.

“Jugar un videojuego” conlleva una acción física específica que, diferente a lo que se podría llegar a pensar, implica concentración y enfoque. El canal de remediación nos permite llegar a esta conclusión: solo un cuerpo presente en la experiencia del juego es capaz de aceptar y vivir el pacto jugable de un videojuego. En este sentido, el jugar tiene una fuerza proporcional al actuar, debido a que, si bien son dos campos totalmente opuestos con funciones diferentes, la concentración hacia

---

<sup>112</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del teatro II...*, 64

<sup>113</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del teatro II...*, 64.

<sup>114</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del teatro II...*, 60.

el cuerpo es absoluta, con diferentes perspectivas al respecto de a dónde va esa concentración: el cuerpo presente de un actor estará siempre relacionado con su trabajo poético, con la relación espacial con el escenario, con la verosimilitud dentro de su interpretación en casos convencionales y con la potencialidad simbólica que puede expresar su corporalidad dentro de la escena expandida; el cuerpo presente de un jugador, en cambio, se relacionará con la repetición de la partida, con la atención absoluta al entorno virtual donde está jugando, a la reacción física que necesitará para responder a las interacciones con el *gameworld*, y a la apertura para recibir la totalidad de la experiencia jugable.

Por esto, proponemos un ejercicio de trabajo actoral dentro de los espacios típicos del videojuego, donde la acción física sostenida del actor esté dirigida primero, en el jugar, y luego en el sujeto controlable. Como hemos visto, el sujeto controlable es quién verdaderamente “acciona” la experiencia jugable, ya que es a través de él que recibimos como jugadores toda la potencialidad del videojuego. Con esto en mente, un actor que dirija su poética a trabajar hacia el *gameworld* de un videojuego, sin desprenderse de la importancia física del “jugar”, podría lograr una potencial interpretación dentro de un videojuego, ya que las condiciones comunes del “jugar un videojuego” desaparecen, y entramos en otro espacio.

Siguiendo esta lógica, el actor/jugador sigue presentando una *poíesis* que genera los tres campos mencionados por Dubatti: un campo de la realidad cotidiana, que ocurre fuera del proceso de interpretación actoral, el campo de la realidad cotidiana afectado por el régimen de la diferencia, que se manifiesta tanto para el actor cuando recibe la experiencia jugable como de los espectadores a través del proceso espacio-temporal de la partida, y la manifestación del ente poético, generado a través del sujeto controlable dentro del *gameworld*, a partir de la acción física y sostenida del “jugar” que está proponiendo el actor. Además, por inevitabilidad, se produce el espacio que nosotros postulamos, el generado a través del proceso remedial entre el actor y el sujeto controlable, ya que gracias a este espacio, se produce tanto la experiencia jugable como la expectación en la partida.

Al mismo tiempo, también consideramos pertinente exponer las falencias de esta argumentación, dadas principalmente por la limitación propia de los videojuegos en relación a la libertad que la territorialidad convivial ofrece para el actor. Por norma general, un videojuego tendrá una serie de reglas que funcionan tanto a nivel sistémico, programan y ejecutan el mundo jugable de una manera específica, como a

nivel narrativo, obligando al jugador a dirigirse a cierto punto, a interactuar con ciertos personajes, a limitar las posibilidades que tiene para dirigir al sujeto controlable con otros propósitos que no sean cumplir el objetivo marcado. Todas estas características son normalmente absolutas, en el sentido de que no existe videojuego que no tenga, en mayor o menor medida, estas reglas. Debido a esto, una propuesta actoral estará delimitada por el tipo de videojuego que esté utilizado para su ejecución, y aquí nos preguntamos en consecuencia, si esta limitación se podría considerar un aspecto muy importante a tener en cuenta para realizar o no una interpretación actoral en un videojuego.

Sin embargo, pensamos que si bien existe este obstáculo, no es una razón para sentenciar completamente un rechazo a la posibilidad de creación actoral en un videojuego, ya que existen diferentes géneros y ejemplos donde las limitantes del *gameworld* son más ligeras, y permiten tanto una libre interpretación a nivel jugable, en el propio contexto de la experiencia jugable alejada de una potencialidad artística, como también con esta en cuenta: el avance de la tecnología y la importancia de la comunidad virtual de grandes juegos ha ido permitiendo cada vez más una libertad mayor para el jugador, lo que en consecuencia nos permite llegar a pensar, que el espacio virtual de un videojuego es un potencial campo de creación escénica.

### **Hacia un ¿Ludovivio?: El gameworld como territorialidad virtual.**

*Llamamos convivio (...) a la reunión, de cuerpo presente sin intermediación tecnológica (...) en una encrucijada espacio-temporal.*

(Dubatti, 2010: 34)

*Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo.*

*Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro lo observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral.*

(Brook, 2015: 21)

Cuando vemos una presentación de una obra teatral dentro de un gran teatro, asumimos implícitamente que lo que vamos a presenciar es un acontecimiento teatral. De la misma forma, un evento en la calle, de carácter político, cómico, o dramático que tenga ciertas indicaciones o simplemente, se salga de la lógica del cotidiano (como por ejemplo, un grupo de personas acostadas en plena calle, en un semáforo), nos hace pensar que están realizando algún tipo de propuesta escénica.

Ir a un gran teatro, o reunirse en un espacio para ver una presentación de actores callejeros nos remite a un suceso teatral, y nos habla de la convivencia tanto de nosotros como espectadores, como también de los actores. Este encuentro, y las relaciones simbólicas y poéticas que surgen de la misma, es lo que llama Dubatti un acontecimiento convivial. Como ya hemos revisado con anterioridad, el convivio es uno de los tres elementos necesarios para que el teatro, desde su perspectiva, acontezca, indiferentemente de la calidad del espacio.

Y es que la noción de espacio es bastante diversa, y nos habla de las diferentes posibilidades de *teatralizar* lo cotidiano. A lo largo de las últimas décadas se han ido investigando y experimentando diferentes formas de tanto, representaciones escénicas como de procesos más cercanos a una expansión de las teatralidades: desde las diversas formas de escribir en escena, hasta las propuestas más políticas como el teatro periodístico, el teatro invisible, el teatro foro, provenientes de la sistematización teórica de Augusto Boal; o la creación colectiva, nacida del pensamiento latinoamericano sobre el teatro. Con toda esta diversidad, la pregunta de hasta dónde se podría generar una propuesta teatral se sentiría un poco limitada en su planteamiento, ya que como vemos, mientras haya un espacio y una poética, el acontecimiento teatral puede surgir.

¿Porqué entonces, nos hacemos la pregunta de hasta dónde se podría generar una propuesta teatral? La noción de espacio, según como se entienda, nos habla de territorialidad. De un territorio delimitado primero, por unas coordenadas específicas: yo produzco algo, en un sitio específico; después, nos habla de temporalidad: yo no puedo estar al mismo tiempo en otro espacio. Si habitamos un lugar para producir algún suceso, no podemos hacerlo *ni en otro lugar, ni al mismo tiempo*. Con esta lógica sencilla, Dubatti nos propone pensar al acontecimiento teatral, al convivio, requisito indispensable para que el primero suceda, como una «encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana»<sup>115</sup>. ¿Qué sucede entonces, con una propuesta mediada o intervenida por una separación espacial?

El alcance de los medios digitales como herramientas de creación artística es un hecho presente en nuestra contemporaneidad: todas las artes, en mayor o menor medida, están permeadas por procesos digitales. El teatro, por supuesto, no es una excepción a esto. Sin embargo, por las propias definiciones o más bien, reflexiones en

---

<sup>115</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro II...*, 34.

torno a la característica espacio-temporal del acontecimiento teatral, nos encontramos con algunas dificultades para proponer trabajos escénicos que se salen de la normatividad actor-espacio-espectador. ¿Qué sucede cuando rompemos esta lógica? Cuando por ejemplo, agregamos actor-medio-espacio-espectador. Si lo importante del acontecimiento teatral es la poética del actor, con la respuesta del espectador, en una temporalidad compartida ¿Ocurre algo diferente si ambos no están en el mismo territorio?

Lo interesante de estas preguntas que nos hacemos es, principalmente, expandir las condiciones teóricas del pensamiento sobre el espacio en el teatro. Esto no es algo nuevo, ya que como bien menciona Dubatti cuando define al convivio en sus trabajos, el cotidiano es una constante en el teatro, y por ende, todas las teatralidades son herramientas potenciales para la creación teatral. Hablamos de acciones humanas, de relaciones entre otros, antes de *dónde* hacemos esas relaciones.

Por supuesto, estas preguntas también se han trabajado en las últimas décadas, remitiendo a por ejemplo, las nociones de *Tecnovivio* y *Liminalidad* que propone Dubatti para desarrollar las respuestas. El tecnovivio, como ya lo hemos comentado, es el encuentro entre actores y espectadores intermediado tecnológicamente: hay una presencia inevitable de una entidad digital (medio virtual o dispositivo medial) entre quienes realizan la *poiesis* y quienes la observan, y a través de esta relación ocurre el acontecimiento tecnovivial. Dubatti menciona además que este proceso es incompatible con el convivio por la separación territorial entre los actores y espectadores: «Como la vida, el teatro no puede ser apresado en estructuras “*in vitro*”, no puede ser enlatado; lo que se enlata del teatro (...) es información sobre el acontecimiento, no el acontecimiento en sí mismo».<sup>116</sup>

Él divide además al tecnovivio en dos facetas: el interactivo y el monoactivo. Para volver a retomar estos conceptos, hablaremos de dos ejemplos sencillos: un tecnovivio interactivo sucede cuando existe, como lo dice su término, una interacción de dos o más personas a través de la intermediación tecnológica: una obra de teatro producida por medio de Skype o Whatsapp, donde los actores estén obligados a comunicarse a través de la videollamada o el texto es un claro ejemplo de este tipo de tecnovivio; mientras que en el monoactivo no existe esta interacción, ni ninguna

---

<sup>116</sup> Jorge Dubatti, *Filosofía del Teatro III...*, 124.

relación con el espectador o con el acontecimiento: Dubatti habla del libro, del cine o la televisión como ejemplos de tecnovivio monoactivo.

La liminalidad, en cambio, y en términos de Dubatti, habla de los procesos fronterizos entre el “teatro-matriz”<sup>117</sup> y las teatralidades ajenas a las formas convencionales de representación. Él también nos habla de que estas “fronteras” son tanto en términos metafóricos como ampliados: «hay fenómenos de fronteras, en el sentido amplio en que se puede reconocer la idea de lo fronterizo, incluso en términos opuestos: límite o lugar de pasaje, separación o conexión (...) fusión o conflicto, tránsito, circulación y cruce»<sup>118</sup>. En la liminalidad está el cruce entre lo que convencionalmente se llama “teatro”, y las experimentaciones que juegan con sus estructuras para crear nuevas interpretaciones del acontecimiento escénico, tanto en la teoría como en la práctica.

Esta liminalidad, sin embargo, desde Dubatti está dirigida a pensar las teatralidades más “ajenas” a los paradigmas de creación teatral: en sus dos textos colectivos, *Poéticas de la liminalidad I y II*, analiza en conjunto con otros autores diferentes formas de asociación colectiva como potenciales espacios liminales, debido principalmente a que desde una lógica teatral, estas no entran en un espacio determinado por las nociones teóricas de su argumentación: convivio, poíesis y expectación no funcionan de la misma manera, pero pueden ser territorios donde aparezcan, espacios *fronterizos*: el café concert, el biodrama, experiencias participativas no escénicas, narración oral, el activismo, el documental, festivales, entre otros acontecimientos sociales que no son precisamente lugares, ni responden a las estructuras del teatro.

De la misma manera, la tecnología y los medios digitales están presentes en estas reflexiones, significando un espacio de teorización sobre los nuevos medios y el tecnovivio frente a las dinámicas liminales más presenciales. Dubatti lo plantea muy bien, complementando el resto de liminalidades, de la siguiente manera:

Si el drama absoluto propone un teatro centrado eminentemente en la palabra, el teatro liminal pone el acento en la ausencia de la palabra, en el cruce de la

---

<sup>117</sup> Teatro-Matriz es un concepto que utiliza Dubatti para referirse a las formas representativas clásicas que se estructuran dentro de las «formas convencionalizadas (teatro de prosa o en verso representado por actores en salas especialmente diseñadas), como al teatro de mimo, de títeres y objetos, de nuevo circo, de papel (...). Toda aquella práctica en la que se verifique, de manera completa o fragmentaria (...) la matriz de acontecimiento convivio + poíesis corporal + expectación» (Dubatti, 2017: 19)

<sup>118</sup> Jorge Dubatti, Paula Ansaldo, María Fukelman et al, *Poéticas de liminalidad en el teatro*, (Lima: Ediciones ENSAD, 2017), 23-24.

palabra con el movimiento, la música, la plástica, los objetos, con otras disciplinas. Ejemplos: el teatro-danza, el teatro musical, la titiritesca, el teatro físico, el *happening*, la instalación, el teatro del relato, la magia, (...) las formas teatrales intermediales o multimediales.<sup>119</sup>

Con esto vemos, por ejemplo, que siguiendo esta lógica, las representaciones y presentaciones escénicas que no estén dentro de una lógica *de la palabra*, como expresa, entran en el espacio de la liminalidad, aunque puedan ser estilos propiamente convencionales como el teatro-danza o el teatro musical, por citar dos casos. Pareciera, en consecuencia, que este concepto busca diferenciar las formas teatrales que prescinden del uso típico de una representación teatral clásica, podríamos decir aquella que basa su trabajo en una lógica espacial y textual, dirigida a presentarse en un teatro y para unos espectadores en una convención clásica de encuentro.

Aunque pueda generar confusión al respecto del porqué hablamos de este concepto de liminalidad, queremos remitirnos a este en primer lugar por seguir la línea conceptual del autor principal de estos estudios, y en segundo lugar para a partir de él, expandir estos conceptos y traerlos a nuestro contexto videolúdico para argumentar sobre un proceso de articulación escénica dentro del *gameworld* de un videojuego. Buscamos, entonces, proponer un espacio de frontera, de carácter liminal, que haga de cruce entre el tecnovivio de Dubatti y la experiencia jugable propia del contexto del videojuego, para explorar una posibilidad escénica a la que denominamos *ludovivio*.

### **El ludovivio en escena: lógica ludovivial, encuentro virtual, ventajas y problemáticas.**

El *gameworld*, como ya hemos revisado en el marco teórico de este texto, es el espacio de representación del videojuego, donde tanto el sujeto controlable como el entorno y las dinámicas de juego ocurren. Además, estos mundos jugables poseen dos características inamovibles que son funcionales y estructurales: el *system*, que determina las reglas de programación y los códigos de funcionamiento del videojuego, además de tener como función principal que se ejecute correctamente todas las mecánicas de juego y al mundo jugable en sí, y *guise*, que remite al espacio ficcional del videojuego: los personajes, la narrativa, las respuestas a las mecánicas por parte del sujeto controlable, etc. Al mismo tiempo, pudimos constatar que existen tres

---

<sup>119</sup> Jorge Dubatti et al., *Poéticas de liminalidad en el teatro*, 29.

modelos de representación de *gameworlds*: el modelo de imitación, que es una representación fiel de un espacio de la realidad, con reglas funcionales y aplicables a nuestro mundo; el de ampliación, que es una *interpretación* delimitada por, primero, un tipo de representación de mundo que, segundo, está dirigida a potenciar la jugabilidad; y el de reducción, que abstrae el mundo jugable y nos limita a centrarnos principalmente en la jugabilidad.

Con este breve repaso, queremos comenzar nuestra aportación al *gameworld* en el campo artístico por medio del *ludovivio*, concepto que utilizamos en esta tesis para hablar de las lógicas de encuentro escénico dentro de los mundos jugables de videojuegos, como expansión al concepto de tecnovivio de Dubatti. De igual manera que este, el ludovivio es una forma de creación escénica delimitada por unas coordenadas espacio-temporales específicas, intermediado tecnológicamente por un dispositivo electrónico de carácter remedial, en donde la participación y ejecución de la *poiesis* y la expectación se da *dentro* del mundo jugable. Buscamos diferenciarnos del tecnovivio en este último punto: si en el tecnovivio la interpelación entre actores y espectadores se da por medio de una intermediación tecnológica, que suele ser monoactiva o interactiva, en el ludovivio la intermediación es absoluta, ya que los actores y espectadores participan del encuentro jugable dado por las lógicas de los *gameworlds* de los videojuegos. En este sentido, no existe una diferenciación entre interactividad o monoactividad porque tanto los actores como espectadores están dentro de un pacto jugable a través de la participación activa de ellos en un videojuego.

Gracias a que los mundos jugables permiten el encuentro entre distintos jugadores, la posibilidad de lograr un acontecimiento teatral se da en el momento en que todos participan dentro del juego. Al mismo tiempo, como vimos en la poética del actor/jugador, la intermediación tecnológica, si bien está presente en el proceso, no es un limitante para el encuentro debido a que el sujeto controlable es quien accionará tanto la acción virtual dentro del *gameworld*, como el proceso de expectación por medio de los demás personajes.

Aquí queremos hacer una pequeña puntualización, a propósito del concepto de partida utilizado en la argumentación del actor/jugador: con el ludovivio no buscamos crear un nuevo concepto que rivalice o enfrente al tecnovivio de Dubatti, sino más bien tratamos de generar diálogos con su concepto a partir de los aportes teóricos del encuentro jugable en el videojuego. Con la partida, y su concepto de espacio-

temporalidad irreplicable del jugar, se dan las condiciones finales para que un ludovivio converse con el tecnovivio, y se genere una relación simbiótica entre ambos.

Llamamos ludovivio, entonces, al acontecimiento escénico virtual ocurrido en el *gameworld*, que de igual manera a un trabajo escénico liminal, se establece en un espacio fronterizo entre el convivio y el tecnovivio: convivio por la condición de territorialidad espacio-temporal, irrepitibilidad y encuentro entre sujetos, representados por sujetos controlables en un mundo jugable, y tecnovivio por la intermediación tecnológica ocurrida entre quienes participan activamente del ludovivio a través de las partidas, y quienes se limitan a observar el acontecimiento a través de una plataforma de *streaming*. Traemos a acotación, como ejemplo, el caso citado previamente del *streamer* POW3Rtv, ya que ocurre un acontecimiento colectivo que podemos asociarlo al tecnovivio con un ejercicio de suposición comparativa:

- ◆ Si la partida de POW3Rtv está dentro de una lógica temporal, como las demás partidas que se realizan con otros streamers, podríamos decir que él como actante de la partida, está generando una acción física que deviene en una acción virtual: el jugar a un videojuego se presenta en el momento en que él acciona los comandos para que su personaje en *Call of Duty: Warzone* accione.
- ◆ Posteriormente, hay una colectividad que observa su partida, que cumplen el rol de espectadores pasivos que vivencian lo que está jugando el *streamer* con él al mismo tiempo, y hay una respuesta activa en el sentido que este responde a lo que los espectadores les comentan, haciendo de su partida un evento participativo.
- ◆ Al mismo tiempo, hay unos jugadores, que no están en el espacio físico que POW3Rtv, pero que comparten el mismo *gameworld* a través de los otros sujetos controlables, y que al igual que POW3Rtv, pueden o no tener partidas con procesos de expectación colectiva, pero que están junto al *streamer* compartiendo una misma temporalidad: un encuentro jugable dentro de un *gameworld*.
- ◆ Aunque no se nota ni en el chat ni en el videojuego, también hay personas cumpliendo el rol de *técnicos* de la partida: son personas que se dedican a revisar que la conexión no falle, que la plataforma de streaming no se quede o que regula el comportamiento de los espectadores (se les denomina *modders*).
- ◆ Por lo tanto, hay cuatro elementos dentro de este ejemplo que pueden ser comparables a los elementos que caracterizan tanto al convivio como al tecnovivio: en el primer lugar, está un actor, que acciona la principal acción por

la cual los espectadores están presentes, que es el jugar; también hay unos técnicos involucrados en todo el proceso técnico para que suceda la partida, y unos espectadores que realizan su propio acontecimiento expectatorial dentro de las lógicas de sus propios contextos. En segundo lugar, hay un componente tecnovivial en el sentido de que los espectadores no están presentes en el mismo espacio (aunque sí en el mismo tiempo) que POW3Rtv, y están intermediados tecnológicamente por la plataforma Twitch.

- ◆ Nuestra propuesta ludovivial comprende el cuarto elemento citado en este ejemplo: gracias a que POW3Rtv está jugando dentro de un *gameworld*, el acontecimiento ludovivial ocurriría gracias a que dentro del mundo jugable están participando activamente los otros jugadores, que son conscientes de las convenciones jugables en las cuales todos se están moviendo (en este caso, 120 personas compartiendo una misma territorialidad virtual/temporal) y en conjunto crean el encuentro jugable.

### **Estudios de caso: demostrando el ludovivio en el videojuego. Joseph Delappe, La torre de Sisífo.**

Como podemos ver, la lógica ludovivial ocurre en el *gameworld in situ*, si se separa este espacio del acontecimiento escénico, este entrará en una lógica tecnovivial. Por esto comentamos el ludovivio genera un diálogo liminal con el propio tecnovivio, ya que para que el primero ocurra dentro de las coordenadas espacio-temporales de nuestra cotidianidad, necesitará del segundo para ser visto por espectadores que no participen activamente en el proceso jugable. Esto lo puntualizamos debido principalmente a las limitaciones que un videojuego puede significar para los espectadores, dadas las dificultades tanto técnicas, en términos de accesibilidad tecnológica, como de aprendizaje, dada la convencionalidad de “entrar al juego”. Por esto, encontramos en el ludovivio una propuesta incipiente pensada a experimentar los encuentros jugables desde una perspectiva escénica, con una poética marcada por los miembros activos en el acontecimiento, y la respuesta de los demás sujetos participantes del mismo.

Un ejemplo que presentamos de una propuesta ludovivial, intermediada por un tecnovivio, la encontramos en *The Salt Satyagraha Online: Ghandi's March to Dandi in Second Life* (2008) del autor Joseph Delappe, donde se utilizó el *gameworld* de

Second Life para realizar una acción performática a través de un dispositivo que replica la acción de caminar realizada por el performer en el videojuego:

En el transcurso de 26 días, del 12 de marzo al 6 de abril de 2008, con una cinta de correr personalizada para el ciberespacio, recreé la famosa Marcha de la Sal de 1930 de Mahatma Gandhi. La caminata original de 240 millas se realizó en protesta por el impuesto a la sal británico; mi actualización de esta marcha de protesta fundamental tuvo lugar en el Eyebeam Art and Technology, Nueva York y en Second Life, el mundo virtual basado en Internet. Para esta actuación, caminé las 240 millas completas de la marcha original en la vida real y en línea en Second Life. Mis pasos en la caminadora controlaron el movimiento hacia adelante de mi avatar, MGandhi Chakrabarti, permitiendo la recreación en vivo y virtual de la marcha.<sup>120</sup>

Lo primero que hay que analizar en este trabajo de Delappe es la poética actor/jugador presente de manera implícita en su acción: él puntualiza que su dispositivo de mediación entre él como sujeto y el sujeto controlable fue una cinta de correr personalizada. Aunque esto dista de los dispositivos convencionales del *gaming*, la condición de personalización y su aplicación como *input* para generar las acciones en el *gameworld* están presentes: él como creador es consciente de que estará mediado por un dispositivo, y entra en la convención para accionar a través del sujeto controlable, MGandhi Chakrabarti, en *Second Life*. Él también es consciente de que su acción de caminar es el medio para generar la acción poética en el mundo jugable, ya que por medio de su sujeto controlable ocurre la *poiesis* del trabajo escénico: la réplica de la marcha de la sal en *Second Life*. Finalmente, está ocurriendo un acontecimiento ludovivial debido a su encuentro con otros jugadores, quienes interactúan con el sujeto controlable en medio de su performance. El encuentro jugable típico de *Second Life* se dirige a uno de carácter artístico, delimitado por las coordenadas de las artes escénicas.

Hablamos de encuentro jugable típico a las colectividades generadas en los videojuegos que tienen como característica común la capacidad de generar encuentros con otros jugadores y no con personajes virtuales del *gameworld*. En los videojuegos, sobre todo en los multijugador, la posibilidad de encontrarse con otros jugadores es

---

<sup>120</sup> «The Salt Satyagraha Online: Gandhi's March to Dandi in Second Life». Joseph Delappe. Trad. Geovanny Chávez. Acceso el 17 de agosto del 2021. <http://www.delappe.net/game-art/mgandhis-march-to-dandi-in-second-life/>

una herramienta fundamental para la construcción de mecánicas jugables que prioricen el apoyo y trabajo grupal para cumplir objetivos. En el caso de *Second Life*, la principal función colectiva se basa en la socialización, permitiendo que el encuentro jugable se dé desde una perspectiva relacional: yo juego con otros jugadores para relacionarme con ellos, no para competir ni para explorar el mundo jugable<sup>121</sup>, sino para crear vínculos tanto a nivel virtual con la cotidianidad entre los sujetos controlables involucrados en la socialización, como los sujetos jugadores en nuestra realidad, entablando amistades a distancia o locales. En el caso del trabajo de Joseph Delappe, la condición de *socializer* se dirige más hacia el encuentro con un sujeto controlable poético, que a partir de la intencionalidad de su sujeto jugador, está creando un encuentro jugable con otras coordenadas, y en consecuencia, haciendo que el acontecimiento ludovivial ocurra en el momento en el que los otros *socializers* entran en la convencionalidad generada por el cyber-performance.

Otro aspecto relevante a tener en cuenta para pensar al ludovivio como una expansión del tecnovivio recae en la mecánica jugable de un videojuego. Si bien en el juego existe un *system* determinado en unas reglas de juego, sea físico o virtual, en el videojuego estas reglas o mecánicas están colocadas de una manera funcional, con una lógica y un objetivo prefijado, por lo que alejarse de esta lógica terminará normalmente en un error: el sujeto controlable estará delimitado por unas reglas concretas que le permitirán interactuar con el *gameworld* de una manera puntual, sin alejarse del mismo. En el caso de los videojuegos de mundo abierto o los *walking simulator*, estas reglas son mucho más amplias y nos permite como actores/jugadores elaborar poéticas más complejas dadas las libertades que hay, pero en otros con reglas más cerradas, como pueden ser multijugadores competitivos o *single players* narrativos, la creación se ve delimitada por las mismas reglas que condicionan a las mecánicas.

---

<sup>121</sup> Aquí hacemos alusión a la clasificación de jugadores postulada por Richard Bartle para hablar de gamificación: existen cuatro tipos de jugadores según la función que cumplen: *explorers*, que buscan aprender o explorar el mundo jugable o las mecánicas; *achievers*, que son aquellos jugadores centrados en el reto y la resolución de puzzles; *socializers*, a los que nos referimos en nuestro análisis y son los jugadores que buscan socializar más que aprender las mecánicas jugables, y *killers*, que son aquellos centrados en la competición. Para más información véase *Análisis del jugador y estilos de juegos*, en la tesis de Víctor Navarro utilizada en esta tesis, páginas 131 - 136.

Nuestra propuesta para enfrentar esa problemática está en la *transgresión de la jugabilidad*, idea pensada a partir de nuestras experimentaciones con videojuegos junto al análisis de los trabajos de Joseph Delappe. Transgredir la jugabilidad se refiere a enfrentar a las mecánicas jugables a una lógica diferente, con el objetivo, valga la redundancia, de que no cumplan el objetivo pre-fijado con el que están construidas. De esta manera, la mecánica jugable es puesta en tensión sin dañar el *system* del juego: no buscamos romper las reglas del *gameworld* para crear una poética, ya que eso es algo típico del *Game Art* y no representaría más que una exposición de lo que ya se realiza en este campo, sino buscar, dentro de la lógica del *system*, un punto en donde podamos utilizar sus reglas sin que se cumplan los objetivos fijados por estas.

El ejemplo que utilizaremos para explicar esta idea es *dead in Iraq* (2006-2011) del mismo autor, Joseph Delappe. En esta obra, que realizó en intervalos entre las fechas expuestas, él utilizó el videojuego *America's Army* para hacer una serie de cyber-performances a partir de un modo de juego específico. En el videojuego, se simulan varias características típicas de un entrenamiento militar a través de mapas multitudinarios con máximo 31 jugadores simultáneamente. Joseph Delappe realizó su performance de la siguiente manera:

Entro al juego de reclutamiento en línea del Ejército de EE. UU., "America's Army", para escribir manualmente el nombre, la edad, la rama del servicio y la fecha de muerte de cada miembro del servicio que ha muerto hasta la fecha en Irak. El trabajo es esencialmente un memorial fugaz en línea para el personal militar que ha muerto en este conflicto en curso. Mis acciones también pretenden ser un gesto de advertencia. Entro al juego usando como mi nombre de inicio de sesión, "dead-in-iraq" y procedo a escribir los nombres usando el sistema de mensajes de texto del juego. Me coloco en posición y escribo hasta que me matan. Después de la muerte, coloco el cursor sobre el cuerpo de mi avatar muerto y continúo escribiendo. Al reencarnarme en la siguiente ronda, continúo el ciclo. A partir del 18/12/2011, la fecha oficial de retiro de las últimas tropas estadounidenses en Irak, completé la entrada de los últimos 200+ nombres en el juego, para un total de 4484 nombres.<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> «Dead in Iraq», Joseph Delappe. Trad, Geovanny Chávez. Acceso el 17 de agosto del 2021. <http://www.delappe.net/project/dead-in-iraq/>

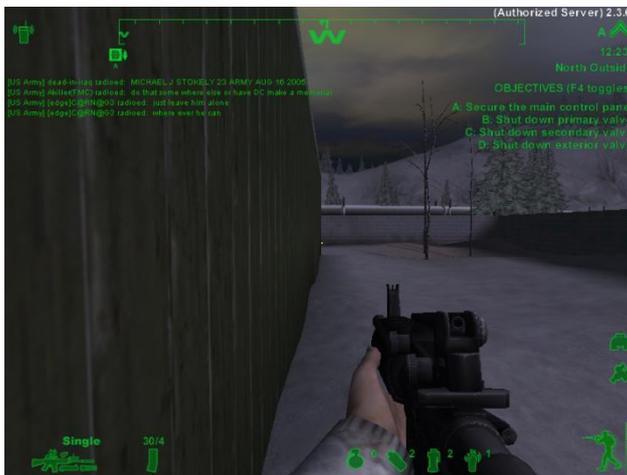
Como menciona Delappe, su acción en el *gameworld* de *America's Army* consistió en escribir en el chat global del juego el nombre, la edad, la rama militar y la fecha de muerte de un soldado de los Estados Unidos, una acción que nada tiene que ver con la mecánica jugable de un simulador militar desarrollado por el Ejército de los Estados Unidos. Nuestra propuesta de transgresión de la jugabilidad dialoga con esta acción performática en tanto Delappe como actor/jugador está realizando una acción virtual con una intencionalidad, en este caso simbólica, que se aleja de la convencionalidad del videojuego. Luego, él como jugador no sigue la mecánica jugable establecida, sobre todo en un videojuego con reglas muy estrictas como el que utiliza, sin que el *system* se vea afectado: mientras los otros jugadores cumplen con los objetivos marcados por el videojuego, él se queda quieto, sin realizar las mismas acciones que los demás, utilizando esta mecánica no para cumplir los objetivos, sino para potenciar su obra.

El resultado queda vigente cuando se ve en el chat global las respuestas de los jugadores, así como lo que menciona en su descripción: cuando su sujeto controlable muere, sigue escribiendo más nombres, en vez de apurar el reseteo del sujeto controlable para seguir "jugando". La intencionalidad poética de Delappe como actor/jugador se ve potenciada por la transgresión de la jugabilidad de *America's Army*, que a su vez se ve fortalecida a través de las reacciones de los demás jugadores, como se ve en las siguientes imágenes:

- ◆ En la primera imagen, el user *-oz-zelptic* le responde: *dead... whats your point?* Demostrando que la acción que está realizando Delappe va en contra de los objetivos marcados por el videojuego, dejando confundido a sus compañeros.
- ◆ En la segunda imagen, el user *Akiller(FMC)* le dice: *do that some where else or have DC make a memorial*, haciendo alusión a que no es el espacio para realizar su acción performática. Al mismo tiempo, el user *edgeC@RN@G3* responde: *leave him alone, where ever he can*, interpelando a *Akiller*, notando indiferencia sobre lo que Delappe realiza.
- ◆ Finalmente, la tercera imagen es la más reveladora: los users *-hk-burritoman#1* y *BgRobSmith* entran en la convención creada por Delappe e infieren lo simbólico de su acción: el primero dice *i think they are dates of deaths of soldiers*, haciendo una interpretación correcta de la acción del performer, mientras el otro pregunta *are those real people?*, configurando nuevamente la dimensionalidad del trabajo de Delappe.



Fuente: [www.delappe.net](http://www.delappe.net)



Fuente: [www.delappe.net](http://www.delappe.net)



Fuente: [www.wired.com](http://www.wired.com)

Finalmente, para poner en ejecución nuestra argumentación sobre el ludovivio, la transgresión de la jugabilidad y la poética actor/jugador, realizamos un proyecto escénico catalogado como cyber-performance como trabajo final de la materia *Laboratorio de Montaje*, en el séptimo semestre de la carrera de Creación Teatral de la Universidad de las Artes, proyecto que posteriormente fue presentado en la Minga Multimedia de Arte y Tecnología (mMAT) del 2020 en la misma universidad. El proyecto se llamó *La torre de Sisífo*, y lo realizamos en un servidor local del videojuego *Minecraft*, junto a unos compañeros del semestre y el apoyo de José Medina, estudiante de Producción Musical de la Universidad de las Artes, y de Christian Guevara Vargas, egresado de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. El trabajo consistió en realizar una torre de aproximadamente 25 pisos con una plataforma exterior para saltar. A través de los diferentes sujetos controlables que realizaron el trabajo, los jugadores escribían una frase en unos tableros (la cual podía ser absolutamente abierta, desde una broma a un poema corto, etc) y después de colocarlos en las paredes de cada piso, procedían a saltar hasta el piso, provocando la muerte del sujeto controlable. Al resetearse, este realizaría la misma acción, repitiéndose hasta que todos los participantes llegasen a la cima y realizaran un último salto colectivo.

El eje de este trabajo consistió en hacer una alegoría a Sisífo, el personaje mitológico griego que es condenado a levantar una roca por una montaña hasta la cima, donde le es lanzada nuevamente a la base para que la vuelva a levantar, generando un ciclo infinito de esta acción. En este proyecto trabajamos dos nociones que para aquel entonces, estaban bosquejadas en la práctica y no en la teoría: la poética actor/jugador por parte de los participantes, quienes realizaron previamente un pequeño laboratorio tanto para aprender las mecánicas jugables de *Minecraft* como para ensayar, de igual manera que en un laboratorio físico, el trabajo a través de la repetición de las estructuras básicas del trabajo; de esta forma, todos los participantes principales tenían claras las nociones del encuentro jugable y la intencionalidad que tendríamos. También tenía una propuesta incipiente de ludovivio, reproducida a través de un tecnovivio, ya que teníamos acordada la participación de seis personas aparte de los performers principales, dentro del *gameworld* del juego, así como también teníamos técnicos tanto a nivel real, con personas que ayudaron en la conexión y la transmisión del cyber-performance, como a nivel virtual, con Christian ayudándonos con la estabilidad y funcionamiento del server del videojuego, y espectadores pasivos

dentro del *gameworld* materializados en los otros integrantes del server que estaban en ese momento, realizando sus actividades cotidianas dentro del videojuego y viéndose enfrentados a la propuesta cyber-performática. El tecnovivio, a su vez, se formó gracias a la proyección en tiempo real del cyber-performance a través de Zoom, Instagram y Twitch, debido a ser el trabajo final del laboratorio de montaje.

Nuestra intención, entonces, partió primero por utilizar una poética donde los jugadores entren en la convención del actor, y por medio de un pequeño laboratorio, ayudarlos a dirigir sus jugabilidades a pensarlas desde una perspectiva artística. En consecuencia, quienes participaron del laboratorio siguieron las consignas de dirección y convirtieron a sus sujetos controlables en generadores de la acción virtual, ya que en el transcurso del proyecto muchos jugadores ajenos al mismo entraron a replicar las acciones que realizábamos sin saber a ciencia cierta qué era lo que hacíamos. Podíamos encontrar una distinción clara entre dos jugadores: el jugador típico de un videojuego, y el actor/jugador que proponemos.

A nivel ludovivial, también encontramos algunos puntos interesantes. El primero fue que la generación de este encuentro escénico virtual generó en quienes no formaban parte del mismo unas interpretaciones sobre lo que hacíamos, y en consecuencia, participaron en mayor o menor medida del cyber-performance. Queremos recalcar sobre todo la participación de jugadores totalmente ajenos a los contextos artísticos, que entendieron nuestro propósito y formaron parte sin que tengan plena consciencia del suceso. Se creó exitosamente un acontecimiento de carácter ludovivial en todo el proceso, debido principalmente a la interacción colectiva que tuvimos quienes participamos activamente como performers dentro del server de *Minecraft*, como también del proceso de expectación de los jugadores ajenos al proceso. Además, por medio de la intermediación tecnológica, hubieron espectadores fuera del videojuego que presenciaron la obra y entraron en la misma convención que aquellos que estuvieron dentro de la misma: no estaban viendo un videojuego, sino una propuesta artística basada en un videojuego.

### **Conclusiones preliminares y resultados encontrados.**

A lo largo de esta tesis hemos podido encontrar diferentes conclusiones al respecto del uso de videojuegos en la creación artística. Viniendo desde los antecedentes, constatamos que esta práctica no es algo nuevo, y que lleva haciéndose desde hace ya varios años. Sin embargo, los usos a los que se han dado los

videojuegos dentro de un contexto artístico ha sido como herramienta, más no como un *espacio* de creación.

Con este documento y sus argumentaciones esperamos que se pueda pensar en un punto de partida teórico para reflexionar justamente sobre las formas de acceder al espacio del videojuego, utilizando sus propias reglas para poder definir metodologías o posibilidades de trabajo o laboratorio. Aunque la perspectiva está centrada exclusivamente en las artes escénicas, también esperamos que los contenidos se puedan aplicar de manera inter y transdisciplinaria a través de encuentros o jornadas de trabajo investigativo y participativo, ya que todos los puntos, desde el marco teórico teatral y de los videojuegos, hasta nuestras propias argumentaciones, están pensadas para este propósito.

Es por eso que en primer lugar, y después de haber realizado tanto un repaso histórico del videojuego como una introducción a los contenidos teatrales de Dubatti, también propusimos dos tipos de antecedentes: unos ligados a prácticas interdisciplinarias como *Super Mario Clouds* de Arcangel como los cyber-performance de Joseph Delappe, pensando en dirigir al lector desde un marco general hacia las especificidades de las artes escénicas.

Así mismo, en el marco teórico elaboramos una breve introducción a los contenidos teóricos del videojuego, más conocido como *game studies* para delimitar nuestros puntos de argumentación, pensando constantemente en el contexto escénico donde íbamos a trabajar. Es así como los contenidos referentes a la remediación, al jugador, a la avataridad, al pacto jugable y al *gameworld* están definidos, o dirigidos, hacia una interpretación que tenga relación con la noción de representación, espacialidad, acción y creación escénica.

Con el concepto de *gameworld* por ejemplo, pretendimos tanto introducir sus definiciones como posicionarlo dentro de una lógica donde el performance o el espacio puedan dialogar, desde las artes escénicas hacia el videojuego y viceversa. De la misma forma, el jugador y la avataridad cumplieron un rol fundamental para escribir sobre el posible papel del actor dentro de estos contextos, ya que definir qué es un jugador, con sus respectivas características así como el concepto de avataridad en los videojuegos y en consecuencia, el tratamiento del sujeto controlable en este fueron puntos cruciales para comenzar a reflexionar en la poética del actor dentro del videojuego. El pacto jugable, a su vez, representa la coordenada inicial donde buscamos posicionarnos a la hora de proponer el *ludovivio* como expansión del

tecnovivio de Dubatti, debido a que en él, las convenciones a la hora de jugar pueden funcionar dentro de las lógicas teatrales.

Ya con nuestra argumentación, el concepto de partida fue fundamental para lograr relacionar con éxito tanto la poética del actor/jugador como del ludovivio, ya que su carácter espacio-temporal irrepetible concuerda con las coordenadas espacio-temporales del acontecimiento poético y convivial de Dubatti. Gracias a esto pudimos elaborar una argumentación donde el actor, a través del pacto jugable, entra en la convención del juego y asume su posición como detonador poético del sujeto controlable, siendo este último quien generará toda la *poiesis* en el *gameworld* del juego. Al mismo tiempo, este proceso de creación poética se valida en un sentido escénico gracias a la importancia de la partida, ya que por medio de ella el jugador de videojuegos entra en su propio espacio de acción, delimitado por sus propias coordenadas.

En el caso del ludovivio, buscamos expandir el concepto del tecnovivio y dialogar con él, proponiendo que a través de la poética del actor/jugador, ocurriría un encuentro jugable de carácter escénico, alejado de las convencionalidades de los encuentros jugables en videojuegos. Es gracias a la poética, como a la partida, y al modelo de imitación de *gameworld* que expone Navarro que podemos proponer esta expansión dentro de las lógicas de Dubatti: de igual manera que el convivio y el tecnovivio, el ludovivio es un encuentro escénico entre actores, técnicos y espectadores dentro de un *gameworld*, que a su vez, y gracias a la intermediación tecnológica, dialoga con el tecnovivio en cuanto este último es el medio de expectación de quienes no participan en el acontecimiento ludovivial.

Para no quedarnos solamente con el campo teórico, propusimos una serie de análisis tanto a un *streamer* dentro del rol de jugador típico de videojuegos (esto para explicar el funcionamiento de la partida), así como dos cyber-performance de Delappe que encajan con nuestros acercamientos teóricos, ya que están relacionados tanto desde la poética del actor/jugador como del encuentro ludovivial a través de *America's Army* y *Second Life*. Finalmente pensamos elaborar nuestra propia experimentación con el trabajo que realizamos previamente por motivo del final de la materia de Laboratorio de Montaje: un cyber-performance titulado *La torre de Sísifo*, donde utilizamos los conceptos trabajados para analizarlo, teniendo en cuenta que el mismo se realizó como prueba previa para la elaboración de esta tesis.

Con todos estos antecedentes buscamos primero, explorar las potencialidades que existen al momento de pensar a los videojuegos como un medio de expresión artística, y también en segundo lugar, proponer una alternativa incipiente dentro de las artes escénicas, buscando siempre un diálogo que permita tanto asentar como expandir los conceptos de teatro, convivio, y poética expresadas tanto en este documento a manera de marco teórico, como a nivel académico.

Hemos encontrado, a su vez, una serie de indicadores como resultado de nuestras experimentaciones que nos ha permitido establecer un marco de referencia a nivel de producción personal a la hora de plantearnos el ludovivio, pensando que el mismo, con la tecnología actual, sigue necesitando del diálogo con el tecnovivio para poder ser presenciado a un nivel escénico, dentro de los marcos convencionales por los cuales se comprende y expresan normalmente las producciones escénicas. A pesar de esto, nuestra propuesta inicial busca, tanto a modo de conclusión como de reflexión a futuro, buscar la independencia del tecnovivio y existir como expresión autónoma, funcionando dentro de las coordenadas de reproducción de los videojuegos, buscando que tanto el contexto escénico, como el de los videojuegos expandan sus posibilidades, y se pueda hablar de artes escénicas en los videojuegos.

## **Bibliografía**

- Altozano, José. 2019. *Cómo Spectrum Dominó Europa | La Leyenda Del Videojuego [Episodio 5]*. Video. YouTube.
- Aristoteles, trad. Lucas, Donald W, 2001. *Poética: Aristóteles*. Oxford: Clarendon.
- Belli, Simone, and Cristian López Raventós. 2008. "Breve Historia De Los Videojuegos". *Athenea Digital. Revista De Pensamiento E Investigación Social* 14: 159-179. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>.
- Bolter, David Jay, and Peter Grusin. 2011. «Inmediatez, Hipermediación, Remediación.». *CIC. Cuadernos De Información Y Comunicación* 16: 29-57. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93521629003>.
- Bosma, Josephine. 1998. "<Nettime> Excerpt Net.Art Article". *Nettime.Org*. <https://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-9807/msg00084.html>.
- Brice, Mattie. 2013. "The Dadification Of Video Games Is Real". *Mattie Brice*. <http://www.mattiebrice.com/the-dadification-of-video-games-is-real/>.
- Cadet, F., n.d. *SweetPad - France CADET*. [online] Francecadet.com. Available at: <[https://www.francecadet.com/index\\_e\\_sweetpad.html](https://www.francecadet.com/index_e_sweetpad.html)> [Acceso el 14 Mayo 2021].
- Candil, Dani. 2008. "El Padre De Los Videojuegos. William Higinbotham, Su Historia, Su Leyenda". *Vidaextra.Com*. <https://www.vidaextra.com/industria/el-padre-de-los-videojuegos-william-higinbotham-su-historia-su-leyenda>.
- Dubatti, Jorge. 2007. *Filosofía Del Teatro I. Convivio, Experiencia, Subjetividad*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, Jorge. 2010. *Filosofía Del Teatro II. Cuerpo Poético Y Función Ontológica*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, Jorge. 2014. *Filosofía Del Teatro III. El Teatro De Los Muertos*. Buenos Aires: Atuel.
- Dubatti, Jorge. 2010. «Filosofía Del Teatro: Fundamentos Y Corolarios.» *GESTOS: Revista De Teoría Y Práctica Del Teatro Hispánicos* 25 (50): 53.

<https://link.gale.com/apps/doc/A256931638/AONE?u=anon~f904b6bb&sid=googleScholar&xid=68acc79a>.

- Dubatti, Jorge. 2017. *Poéticas De Liminalidad En El Teatro*. 1st ed. Lima: Servicios Uribe.
- Ebert, Roger. 2010. "Video Games Can Never Be Art | Roger Ebert | Roger Ebert". *Rogerebert.Com*. <https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art>.
- García Martín, Ruth. «Los Videojuegos En El Mundo Del Arte: Del Juego En El Arte Al Arte Del Juego.» Tesis doctoral, Universidad de Castilla-La Mancha, 2019.
- García Martín, Ruth, and Horacio Maseda. 2020. "Sobre El Arte Del Videojuego: La Ambigüedad De Los Términos Game Art Y Estética". *Start*. <http://www.startvideojuegos.com/sobre-el-arte-del-videojuego-la-ambigüedad-de-los-terminos-game-art-y-estetica/>.
- Gutierrez Licerias, A., 2019. *Arquitectura Narrativa en la ciudad virtual*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.
- Krieger, Peter. 2013. "Nam June Paik. La Muerte Del Maestro De Los Monitores". *Anales Del Instituto De Investigaciones Estéticas* 29 (90): 261. doi:10.22201/ie.18703062e.2007.90.2485.
- Maiberg, Emanuel. 2020. "The Not So Hidden Israeli Politics Of 'The Last Of Us Part II' - VICE". *Vice.Com*. <https://www.vice.com/amp/en/article/bv8da4/the-not-so-hidden-israeli-politics-of-the-last-of-us-part-ii>.
- Navarro, Víctor Manuel. «Libertad Dirigida: Análisis Formal Del Videojuego Como Sistema, Su Estructura Y Su Avataridad.» Tesis doctoral, Universidad Rovira i Virgili, 2012.
- Martín Prada, Juan. 2015. *Prácticas Artísticas E Internet En La Época De Las Redes Sociales*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Pérez, E., 2018. 'GRIS': así se han transformado los dibujos de este artista español en uno de los videojuegos más bonitos del año. [online] Xataka.com. Available at: <<https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/gris-asi-se-han>

transformado-dibujos-este-artista-espanol-uno-videojuegos-bonitos-ano>  
[Acceso el 11 May 2021].

Pérez Latorre, Óliver. «Análisis De La Significación Del Videojuego Fundamentos Teóricos Del Juego, El Mundo Narrativo Y La Enunciación Interactiva Como Perspectivas De Estudio Del Discurso.» Tesis doctoral, Universidad Pompeu Fabra, 2010.

Villamiel, J., 2017. *Jugando en los museos. Aproximaciones artísticas al videojuego.* - *Presura.* [online] Presura. Available at: <<http://www.presura.es/blog/2017/01/21/jugando-museos-aproximaciones-arte-videojuego/>> [Acceso el 13 May 2021].

Zorita Aguirre, Itziar. «La Experiencia Perceptiva En La Performance Intermedial.» Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona, 2015.