

Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego

Geovanny Chávez^(*)

Resumen: Dentro de las artes escénicas, la tecnología presenta un reto interesante al momento de reflexionar sobre producciones artísticas que hagan uso de ellas y sean consideradas íntegramente como una obra teatral o similares. La conceptualidad más convencional del arte teatral, donde los actores, espectadores y espacio escénico debe formar parte de la realidad, suele presentar discusiones con respecto al cómo se puede hacer uso de nuevos medios como el *streaming*, las redes sociales, las grabaciones en línea, entre otras herramientas. En este sentido, los videojuegos también representan un espacio de producción artística que puede significar un territorio idóneo para que dialoguen los supuestos teóricos teatrales con la experimentación y práctica escénica. Este artículo busca indagar esta proposición, por medio del diálogo entre las consideraciones teóricas que ofrece Jorge Dubatti sobre el acontecimiento teatral, el convivio y el tecnovivio, con una propuesta de expansión conceptual denominada “ludovivio”, exclusiva del videojuego, y dirigida hacia la producción de propuestas escénicas en videojuegos, a través del uso de la partida, el jugador, el sujeto controlable, y el *gameworld*.

Palabras clave: Tecnovivio - Ludovivio - teatro - videojuegos - gameworld - jugador

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 97]

^(*) Licenciado en Creación Teatral por la Universidad de las Artes en Guayaquil, Ecuador. Colaborador del Observatorio de Políticas y Economía de la Cultura de Mz14 en Guayaquil, cofundador del colectivo multidisciplinar de artes y videojuegos Dot_go, y artista escénico en su ciudad. Sus líneas de investigación en artes cruzan los videojuegos y las artes escénicas en términos de producción, indagación conceptual y validación de nuevos medios en la institucionalidad teatral.

Introducción

Los videojuegos, dentro de la producción artística, se han destacado como herramientas que pueden generar procesos que invitan a reflexiones, experimentaciones o miradas alternativas al uso de las tecnologías contemporáneas en la creación artística. A pesar de que comúnmente se vean como una forma de entretenimiento más que un espacio para el arte, es indudable su aporte al respecto de la interactividad tecnológica, sobre todo en disciplinas artísticas como las artes visuales, la música o la literatura. Aunque se pueda reconocer que los espacios de enunciación del videojuego corresponden a lógicas del entretenimiento y su relación con el arte sea en muchos casos instrumental o dirigida hacia el diseño artístico de niveles y escenarios, existen campos del arte que problematizan con el videojuego a nivel de producción y teoría, como puede ser el caso de las artes escénicas. Si bien existen, de manera similar a las otras artes, ejemplos de su implementación en espacios escénicos, la discusión sobre el uso de las tecnologías digitales, para teatralizar una escena, o trabajar escénicamente una obra, suele ser conflictiva fuera de la experimentación. Las condiciones teóricas por las cuales una acción se puede considerar como “acción escénica”¹ tampoco ayudan a dialogar con el uso de tecnologías digitales, ya que la presencia física de los actores, así como del espacio donde se trabajará artísticamente, pueden limitar las miradas hacia otro tipo de teatralidad. En este texto pretendemos exponer, a través del diálogo entre conceptos teóricos teatrales de Jorge Dubatti, y conceptos del videojuego como la partida, el rol del jugador, y la noción de sujeto controlable, una opción teórica/práctica que proponemos como *ludovivio*, el cual pretende funcionar como una expansión a conceptos previos trabajados por Dubatti, como el *tecnovivio*. Consideramos, que algunos puntos conceptuales de la filosofía teatral del autor para explicar el acontecimiento teatral se pueden aplicar a las características que posee una partida en un videojuego, a través de esta premisa, proponer un espacio de producción escénico donde la intermediación tecnológica se de a través/con el videojuego. Los primeros puntos por tratar tienen que ver con los conceptos clave de la teoría de Dubatti: el convivio, el tecnovivio o la poiesis que, en su conjunto, construyen el acontecimiento teatral. Este autor expone que existen algunas características relevantes para considerar una intervención humana o social como una propuesta escénica, específicamente teatral. En este sentido, el acontecimiento teatral depende de unas *coordenadas* espacio-temporales claras, así como una territorialización del espacio para volverlo extracotidiano². El rol de actor, a través de su poiesis (es decir, la producción de acciones simbólicas a través de la acción física) también es importante para esta validación. Del mismo modo, la experiencia que obtendrá el espectador funciona como cierre de un proceso vivencial único e irrepetible al que llamamos “teatro”. Dentro del videojuego, la experiencia jugable que se genera dentro de una partida, independientemente del producto, puede generar similares efectos, así como un proceso de validación parecido. Esto se debe a la intermediación generada por el *streaming* o el uso de videojuegos en línea masivos, como los MMORPG's o similares, que pueden ayudar a darle un sentido “extracotidiano” a una partida. Tomando como referentes a Garret Lynch o Joseph Delappe, se puede encontrar que a nivel práctico hay producciones que ya dialogan con estos puntos³, por lo que la propuesta *ludovivial* se dirige hacia una

categorización que permita generar discusiones dentro de contextos escénicos sobre el rol que poseen los videojuegos en el presente, y las posibilidades futuras que puedan llegar a tener en procesos de producción teatral, más que reinterpretar una producción escénica previa. Esta propuesta, además, también ha tenido experimentaciones prácticas, dadas a través de dos obras presentadas en Guayaquil, Ecuador, que hacen uso de los elementos que se expondrán a lo largo del documento, y que han permitido encontrar diferentes observaciones, logros, limitantes y resultados que ayudan a reflexionar sobre la aplicación del *ludovivio* fuera del campo teórico.

Convivio, tecnovivo y ludovivio: diálogos entre espacios y *gameworlds*

Dentro de la cotidianidad, el teatro y las artes escénicas pueden ser resumidas como el encuentro entre unos espectadores que presencian a unos actores en un espacio, comúnmente una sala o un anfiteatro, realizando una actuación. Esta definición, simple desde muchos aspectos, es lo que se podría consensuar como la base conceptual más común del teatro. No por nada, Peter Brook (2015) escribe en las primeras líneas de su texto más reconocido: “Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral” (p. 1). Sin embargo, y como él mismo menciona, “teatro” no es solamente esta definición, sino que implica una serie de planteamientos que conllevan un análisis un poco más complejo del acontecimiento que lleva su nombre. Debido a esto, Jorge Dubatti añade más contenido relacionado en su serie de libros *Filosofía del Teatro*, -libros en los cuales se han basado la mayoría de los elementos de esta argumentación, al ser un referente teórico relevante en la región-, al respecto de la función ontológica del teatro, así como del funcionamiento y proceso de creación del mismo. Para entender el diálogo entre el acontecimiento teatral dubattiano y nuestra propuesta aplicada a los videojuegos denominada *ludovivio*, es necesario comprender primero a *qué* llama Dubatti “teatro”. Para él, no es más que un acontecimiento delimitado por unas características muy concretas y demostrables. En primer lugar, para el autor, no representa más que aquello que *sucede*: “El teatro es vivido, en principio, como algo que sucede en el ámbito de la cultura viviente. (...) Es un conjunto de hechos, es praxis, acción humana, trabajo humano, en las coordenadas espacio-temporales de la vida cotidiana” (Dubatti, 2007). La condición inicial que permite encontrar una definición preliminar del teatro es aquello que sucede en el cotidiano, lo que en consecuencia, hace que todas las acciones que se realicen dentro de la vida común puedan ser potenciales herramientas de creación teatral: el teatro necesita de la acción humana para existir⁴. De esta manera, una discusión, un suceso histórico, una acción que cambia el devenir de los hechos de una persona, pueden convertirse en detonantes del acontecimiento teatral. A partir de esta base centrada en la acción humana y social como catalizador del teatro, Dubatti (2007) formula tres momentos más de este, llamados el convivio, la poiesis y el acontecimiento expectatorial. En el primer caso, el autor vuelve a definirlo con unas características claras y demostrables:

El punto de partida del teatro es, entonces, la *institución ancestral del convivio*: la reunión, el encuentro de un grupo de hombres en un centro territorial, en un punto del espacio y del tiempo, es decir, en términos de Dupont, la “cultura viviente del mundo antiguo”. Conjunción de presencias e intercambio humano directo, sin intermediaciones ni delegaciones que posibiliten la ausencia de los cuerpos (p. 47).

Con esta idea, el teatro es un acontecimiento que usa a la cultura viviente y la coloca en un espacio determinado, a ojos de otros seres humanos. Este “intercambio” que menciona Dubatti dialoga con la condición explícita e inevitable de la presencialidad: el cotidiano se convierte en teatro cuando, en una territorialidad, unos sujetos lo convierten en acción extracotidiana a ojos de otros sujetos, sin ningún tipo de mediación entre las partes. No existe una interferencia entre la ejecución y la recepción del acontecimiento, y al mismo tiempo, tampoco existe posibilidad alguna de ausencia por alguna de las partes dentro del territorio marcado para realizar el acontecimiento: “El convivio implica una asistencia *in praesentia*, es decir que de los teatristas no consideramos en convivio sino sólo a aquellos que se encuentran presentes físicamente en el acontecimiento teatral y en relación directa o indirecta con los técnicos y con el público” (Dubatti, 2007, p. 49). Como ya se ha visto, Dubatti plantea en su argumento condiciones muy claras para la realización de un convivio y por consecuencia, un acontecimiento teatral: entidades con funciones específicas, uso de la cotidianidad como base expresiva para la creación artística, y la presencialidad física absoluta e irremplazable en territorio. La antítesis de esto, planteado por el mismo autor (Dubatti, 2014), es lo que él llama *tecnovivio*, que se define como la intermediación tecnológica del acontecimiento convivial, dado por algún medio digital o analógico que interactúa entre los actores y los espectadores, pero que produce algunas diferencias y limitaciones en comparación al convivio:

(...) en el tecnovivio hay imposiciones en los recortes y la jerarquización de la información, no hay existencia de zona vital compartida, hay desterritorialización y otras escalas para las posibilidades humanas, hay limitaciones en el diálogo (...), límites en los formatos expresivos y en la capacidad de escritura y transmisión de la experiencia (p. 129)

Se puede ver cómo el autor expone algunas problemáticas relacionadas al tecnovivio, principalmente generadas por la suplantación del territorio físico del convivio, centrado en el espacio que se genere a través del medio utilizado. Por ejemplo, en una obra de teatro producida a través de alguna aplicación de videollamadas, el acto escénico como tal no se verá afectado, y la transmisión de experiencias será igual, pero esta “mediación” tecnológica que existe entre los actores y los espectadores, dada por la videollamada, produce la invisibilización del territorio, quitándole la condición *convivial* al acontecimiento teatral. Si bien Dubatti mismo menciona que tanto convivio como tecnovivio son lenguajes diferentes de las artes escénicas que pueden dialogar entre sí, mostrando algunos casos notables incluso, deja claro que la territorialización espacio-temporal del convivio no

permite que su opuesto pueda ser considerado claramente una propuesta del campo de lo teatral, ya que como él mismo menciona: “En tanto acontecimiento, el teatro es algo que existe mientras sucede, y en tanto cultura viviente no admite captura o cristalización en formatos tecnológicos” (p. 124). Consideramos que esta argumentación se entiende desde la territorialidad vivencial de un sujeto, más que del posicionamiento físico de un espacio determinado. En otras palabras: el suceso del teatro acontece en tanto el espacio delimitado genere una experiencia, en este caso sensible, con las coordenadas planteadas por Dubatti: espacio-tiempo definidos, actores y espectadores recibiendo la poiesis, y respuesta de estos últimos al suceso. El tecnovivio, por ejemplo, no escapa de esta dinámica, ya que la intermediación tecnológica funciona como un elemento mediador dentro del proceso teatral planteado por el autor. Con esta premisa, el espacio que territorializa el acto de jugar, conocido como una partida, funciona también como mediador en un hipotético proceso teatral. Esto se debe a que los videojuegos, independientemente de su género, jugabilidad o dinámica, “separan” el espacio del cotidiano, y mantienen unos elementos que le permiten al jugador vivir una experiencia jugable. La definición de una partida en un videojuego ayuda a explorar esta argumentación, ya que se considera como un espacio que 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” (Navarro Remesal, 2012). En esta breve definición se pueden encontrar puntos que dialogan con el acontecimiento convivial de Dubatti, como la separación del espacio cotidiano; mientras que en el convivio hay una separación del espacio para producir una obra, en la partida hay una separación para comenzar una experiencia jugable; al mismo tiempo, ambos conceptos plantean un “espacio y tiempo determinado”, caracterizado por las necesidades de cada sujeto: el actor en el teatro, y el jugador en la partida. Además, existen unas reglas marcadas con absoluta validez en los dos: el reconocimiento de la *función* que tiene la *acción* en este espacio separado: *actuar* para los actores, y *jugar* para los jugadores. En la partida, y sobre todo, en el videojuego, las acciones y sucesos que conllevan a que un jugador tenga un proceso de experiencia vivencial sobre lo que está jugando, se dan a través de la relación entre él como accionador, el dispositivo medial (consola, celular o computadora) que permite al juego interpretar los comandos, y el *gameworld* como espacio de representación de las acciones del jugador. En el *ludovivio*, consideramos al *gameworld* como el espacio territorializado de la acción escénica, ya que este funciona como “espacio transicional”: un punto donde las condiciones por las cuales se puede habitar este espacio están delimitadas por herramientas que permiten, no separarlo de lo real como lo podría hacer una intermediación tecnológica como una grabación, sino “reinventarlo” (Cabañes, 2013)⁵, a través de diferentes elementos que están *sucediendo* al mismo tiempo que *sucede* la acción teatral. El *gameworld* como espacio funge de delimitador del acontecimiento escénico, el cual sucede, en tanto espacio y tiempo definido, en una dualidad entre lo real y lo virtual. Los espectadores, habiten ambos espacios o uno de ellos, reciben la experiencia sensible que el o los actores están produciendo, en este caso, a través de una relación entre la realidad y la virtualidad, el *gameworld* se vuelve en un aspecto escénico, un “dispositivo participativo, y acentúa el carácter del suceso escénico como vivencia o acontecimiento” (Grande Rosales, 2020, p. 42). A su vez, este espacio virtual permite establecer reglas y delimita-

ciones claras dentro del acontecimiento como tal. En otras palabras, la separación del territorio también se da en lo virtual y de manera más enfática, ya que los videojuegos, y los mundos que son representados en ellos, generan formas de producción simbólicas, que se producen a través de la territorialización espacio-temporal de la partida, y de la interacción generada a partir de los jugadores, los espectadores y el *gameworld*. La condición de interactividad que presentan los videojuegos, junto a los otros elementos mencionados, es lo que permite diferenciar al *ludovivio* del *tecnovivio*: “en el videojuego, por tanto, siempre somos los protagonistas de la acción simbólica independientemente del contenido en sí o de nuestro papel en él” (Cabañes, 2012, p. 69). El *ludovivio* como tal, planteado como un diálogo/expansión del *tecnovivio* dubattiano, también conversa con conceptos ya establecidos dentro de la teoría teatral y la tecnología, como aquellos expuestos por Grande (2020) y que, en términos generales son similares a los que proponemos: Grande habla de cómo el espectador se vuelve un usuario en un contexto de interactividad, debido a la necesidad que tendrá este, de habitar el *gameworld* donde suceda un acontecimiento escénico. Esta “teatralidad expandida” le permite al espectador ser “interpelado, incitado a entrar en escena, invitado al escenario como voluntario, se le permite manipular el sistema e influir creativamente en él” (pp. 39-40), lo que, a su vez, lo convierte en un accionador activo del suceso escénico⁶. Y esto, como veremos a continuación, también está ligado a la función que tendrá el actor dentro de su *poiesis* como jugador actante dentro de la partida.

El rol del actor en el videojuego: el actor/jugador y la poiesis jugable

La relación existente entre el actor en un contexto teatral, y un jugador dentro de una partida, es más relevante de lo que a primera instancia se puede intuir. El actor, comúnmente, es el rol principal del proceso conocido como acontecimiento teatral: es él, o el colectivo actoral, el que está encargado de generar las acciones, dirigidas o no, para que los espectadores puedan verlos. Es, en gran medida, el partícipe principal de una obra.

De manera similar, el jugador cumple un rol fundamental dentro de un videojuego, ya que es él quien va a ejecutar las acciones que el avatar/sujeto controlable efectuará dentro del *gameworld* en una partida. Sus comandos o acciones, si utiliza interfaces analógicas más relacionadas al movimiento, serán las que permitan que un avatar avance en el videojuego, produciendo tanto la experiencia jugable, como el juego en sí mismo. Para Dubatti, el actor cumple un rol importante dentro de su concepción de acontecimiento teatral. Esto lo denomina “acontecimiento poético” y forma parte del proceso iniciado con el convivio, y terminado con la mirada del espectador. Dubatti (2010) define bastante bien la función del actor en este momento, al exponerlo de la siguiente manera:

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 (p. 61)

El actor, entonces, produce acciones que, derivadas de una intencionalidad sensible por parte de él como sujeto, las eleva, a través de un posicionamiento territorial claro y de la separación de la cotidianidad, y las convierte en un *cuerpo poético* que deriva la “acción escénica” que conforma una obra de teatro, o cualquier otro tipo de producción escénica. Al mismo tiempo, observamos que hay unas condiciones espaciales y temporales claras: el actor precisa *estar* en un sitio y un tiempo claros, para producir el acontecimiento poético. En una construcción típica de personajes, el actor debe tener un universo de acciones, pensamientos, contextos y características que lo separan de su personaje. A esto dentro de las artes escénicas se considera una separación entre el sujeto-actor y el sujeto-personaje. Tanto actor como personaje son entidades diferentes que habitan un mismo cuerpo. En este sentido, el actor es el ejecutor de las acciones que hará el personaje en una obra de teatro. Este proceso es similar al que posee un jugador con el sujeto controlable y es, quizás, el elemento que más performatividad posee en el videojuego, sin llevarlo a un contexto escénico. El rol del sujeto controlable en un videojuego es similar al de un personaje en una obra de teatro: existe en tanto se den las condiciones espacio-temporales de la partida, y es el que permite ver al espectador (sea un jugador o un grupo viendo una transmisión de la partida) lo que *acontece* en un videojuego. Existen diferentes tipos de sujetos controlables en función del tipo de juego que se tenga, algo que enfatiza Manuel Navarro (2012), agregando que mientras mayor libertad tenga un jugador con el sujeto controlable, menos personalidad tendrá este⁷ (p. 243). Esto nos da la posibilidad de pensar en videojuegos donde la función del sujeto controlable sea similar a la que un personaje posee en escena. ¿Cuál es la función de un personaje en una obra escénica? El accionar del mismo, es el que generará la propuesta, y producirá el acontecimiento expectatorial en los espectadores. A su vez, es la entidad que hace que la narrativa de una obra avance, independientemente de su formato: si es una obra de teatro convencional, o una propuesta performativa, el *cuerpo* del actor, es el que, a través del personaje, produce el acontecimiento escénico. Buscamos, entonces, sujetos controlables que cumplan con una función parecida, y sobre todo, que le permitan al actor, como jugador, el accionar desde el espacio de lo real, hacia el virtual. Como menciona Godón (2021), el jugador posee de manera implícita un carácter performativo, en tanto es a través de él que se produce la interactividad en el videojuego: “todo videojuego implica una relación indicial de continuidad entre el cuerpo del jugador y el espacio diegético que construye” (p. 42). La función activa del cuerpo del jugador no está limitada solamente a una interfaz analógica que le permita “replicar” la acción en el *gameworld*, como se podría pensar en primer lugar, sino también por la acción mínima posible mediante el uso de interfaces sencillas, como los mandos o teclados en consolas. Consideramos que, así como el actor puede producir un acontecimiento poético con el mínimo movimiento posible, el jugador también puede producir un acto jugable sensible a través del mínimo uso de una acción, que en el contexto videolúdico se remite a pulsar botones. El no poder presionar un botón, o

pausar el juego inmediatamente después de recibir un susto en un videojuego de terror, por ejemplo, son reacciones físicas causadas a través del mínimo movimiento, y nos permiten *vivenciar*, de manera tangible, lo que está sucediendo en el *gameworld* del juego. Así, el actor/jugador cumple un rol de accionador del sujeto controlable en el *gameworld*, pero también existe como entidad presente en el espacio de lo real, quien acciona, a través del mínimo movimiento, el acontecimiento poético territorializado tanto en la escena física como la escena virtual. Esto nos permite establecer un vínculo entre la función poética del actor y la función performativa del jugador en un videojuego, y nos ayuda a proponer al actor/jugador en una perspectiva similar a la que propone Navarro Remesal (2019):

Jugamos dentro y fuera de los avatares. Somos (1) sus *operadores* funcionales, en un sentido de interacción básica, al tiempo que (2) los interpretamos como *actores* (especialmente al rejudar el juego, y por tanto adelantarnos a sus saberes), (3) ejercemos de *espectadores* o testigos de sus lances y (4) nos hacemos *cómplices* (*partners in crime*) de sus acciones. Podríamos añadir una quinta dimensión derivada de la segunda que, pese a lo que pueda parecer, no contradice las demás: la de (5) *improvisador*, como agente con una libertad relevante para el desarrollo de la partida y/o la trama (p. 161)

Con esta dinámica, podemos pensar en propuestas escénicas que tengan al jugador como la entidad principal de una obra, ya que es quien, a través del videojuego y del acto de jugar, permitirá que se produzca el acontecimiento *ludovivial* en el *gameworld*. La relación entre lo que sucede dentro del videojuego, y lo que pasa en el espacio de lo real es relevante, ya que la acción cotidiana de jugar trasciende su función videolúdica y pasa también a ser una generadora del acontecimiento poético. El actor *ludovivial*, entonces, es el que debe ser consciente de la separación sujeto-actor y sujeto-personaje, al que le añadimos también el de *sujeto-jugador*, ya que es relevante la función de este, dentro del proceso escénico. La propuesta *ludovivial* que exponemos se caracteriza por ser una expansión del *tecnovivio* dubattiano, ya que permite dialogar las condiciones teóricas por las cuales el autor postula un acontecimiento teatral intermediado tecnológicamente, con un recurso videolúdico muy cercano al funcionamiento de la escena: el videojuego. Es a través del *ludovivio* que este se separa de la condición de “intermediación tecnológica” y se dirige más hacia un acercamiento convivial, a través del uso de la partida y del rol del actor como jugador del momento. Es, como el convivio, una territorialización espacio-temporal específica, que separa al cotidiano y lo lleva al extracotidiano de una partida, y dónde, a través de un actor/jugador y de un *gameworld* separado de su función jugable, se permite que ocurra un acontecimiento escénico que es observado, tanto dentro como fuera del videojuego, por espectadores en el mismo momento en que está ocurriendo y que, de manera similar al convivio, no ofrece la posibilidad de una recreación del mismo a través de un registro tecnológico: es, en su funcionalidad, un momento irreplicable por medio de la partida.

Prácticas videolúdicas escénicas: casos de aplicación ludovivial

Hemos enfatizado en este artículo dos elementos que son fundamentales para la creación de un acontecimiento ludovivial: la partida y el rol del actor/jugador. Gracias a estos, podemos separar una experiencia jugable de su espacio cotidiano, y llevarla a un contexto escénico, ya sea por medio de una narrativa dramática o una intervención en los espacios de lo real y lo virtual. Esta propuesta, después de su elaboración teórica inicial, tuvo la oportunidad de aplicarse en dos momentos gracias a la creación de un colectivo artístico dirigido hacia el análisis de las posibilidades escénicas que existen en el videojuego: Dot_go. Este presentó, dentro de la Minga Multimedia de Arte y Tecnología (mMat) del 2020, en la Universidad de las Artes, una cyberperformance llamado “La torre de Sísifo”. La cyberperformance fue la culminación práctica de una serie de elaboraciones y laboratorios personales que tuvimos, en relación con el uso de *Minecraft* en contextos artísticos. La motivación principal se remite a la utilización de un texto dramático generado en la propuesta escénica, tomando como referencias las vivencias de los performers y los participantes de la obra. En este sentido, La torre de Sísifo fue una cyberperformance participativo que requirió de la gestión de un servidor público y de un pequeño laboratorio de introducción a las mecánicas jugables de *Minecraft* para los participantes.

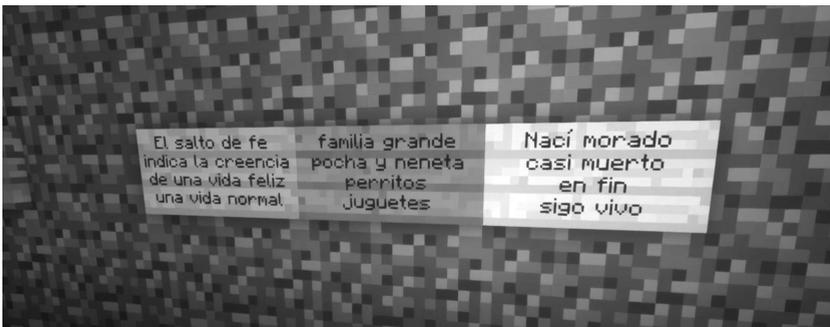


Figura 1. Registro de “La Torre de Sísifo”.

El uso del mito de Sísifo sirvió como base para la construcción del espacio donde iba a suceder la propuesta. La narrativa presentada en el relato mitológico, donde Sísifo se ve obligado a levantar una piedra eternamente a la cima de una montaña, para luego volverla a subir, se usó como premisa para implementar tanto la torre de 25 pisos construida como la dinámica de juego que permitió la construcción del texto colectivo: el participante, en una tabla de madera, relataba un tema de su interés, basado en sus vivencias o en lo que deseara (fig. 1), para luego saltar desde el piso donde estuviera hasta el suelo, para volver a repetir el proceso. Llegados a un piso específico, el avatar del participante inevitablemente perdía todos sus corazones, reiniciando su partida y repitiendo todo. De esta forma, el objetivo de

la cyberperformance consistió en una partida con múltiples participantes, que hacían uso de la muerte como mecánica jugable para repetir constantemente un objetivo: escribir un texto grupal. Al finalizar la obra, y llegar al último piso, todos en conjunto se debían lanzar hasta el suelo, dando por finalizada la propuesta (fig. 2).



Figura 2. Registro de “La Torre de Sísifo”.

En la torre de Sísifo se puso en análisis las dos condiciones que permiten un acontecimiento ludovivial: la partida como momento estuvo separada tanto en el espacio de lo real, territorializando los sitios donde se estaba haciendo la acción de jugar, como también en el *gameworld* de Minecraft, separando esa zona del resto del servidor. Todos los jugadores que se encontraban en el momento de la cyberperformance podían ingresar al mismo y participar, entrando en la convención videolúdica que presentaba la obra. Del mismo modo, los participantes, al comunicarse previamente para el laboratorio por Discord, entraron en una dinámica de trabajo escénico intermediado, ya que nuestras acciones al jugar estaban permanentemente alineadas con la propuesta escénica. En otras palabras, tanto los performers, como los participantes, cumplieron con el rol de actores/jugadores, participando en la partida, y convirtiendo sus acciones en el espacio de lo real en acciones poéticas que realizan sus respectivos sujetos controlables en el servidor: la acción de lanzarse al suelo de cada piso, referenciando el mito de Sísifo, y la de escribir el texto colectivo hasta el final de la obra.

El diálogo con el tecnovivio y el convivio también se da a través de la intermediación tecnológica dada por los dispositivos de juego (computadoras), como también la plataforma de *streaming* utilizada para emitir, en el mismo tiempo, el suceso, convirtiendo la propuesta ludovivial en un acontecimiento tecnovivial en tanto el registro y el suceso están mediados, física y virtualmente.

Además, el diálogo que se puede producir con conceptos dubattianos como el convivio y tecnovivio se da a través del registro de la obra, y la territorialización real/virtual, del espacio escénico propuesto. Coincidiendo con Dubatti en cuanto a la territorialización de espacios, se puede mencionar que en el *gameworld* de la cyberperformance esta condición de “separación” espacio-temporal se presenta de manera más clara: el espacio que conformó la torre de Sísifo no solo estaba en un servidor de libre acceso al público, sino que formaba parte de una serie de construcciones de otros jugador del servidor, por lo que mientras sucedía la obra, ellos jugaban partidas diferentes, hacían *streaming* de las mismas o estaban en canales de voz en la misma temporalidad en la que ocurría el acontecimiento escénico. En consecuencia, el espacio virtual quedó separado, manteniendo una dinámica de trabajo escénico en todo momento, el cual se representó de igual manera en el directo emitido. Adicionalmente, cabe mencionar que, de manera similar a como ocurre en el teatro, las grabaciones que se tienen de la obra representan solamente un registro del acontecimiento ludovivial compartido por los participantes, los *performers* y los espectadores en el momento de ejecución⁸. Esto permite pensar a esta cyberperformance dentro de las coordenadas teóricas dubattianas, expandiendo la definición de *tecnovivio*, permitiendo dialogar con nuestro acercamiento ludovivial. La otra obra que trabajó, quizás de una manera más presente, el diálogo entre el *tecnovivio* y el *ludovivio*, fue *(Re)creaciones 04: Galería CIE*, propuesta presentada dentro del marco de exposición de los ganadores de fondos concursables para producción artística de Mz14, en Guayaquil. El trabajo, englobado dentro de un gran proyecto de recreación virtual del espacio público guayaquileño, consistió en utilizar elementos estructurales de las artes escénicas (acción performática, instauración de un espacio escénico, acontecimiento convivial), con las lógicas de producción y exhibición de las artes visuales (curaduría, museografía y exposición), generando una performance introductorio que conectaba los dos espacios en un solo acontecimiento: el intervenido por los dos performers de la Galería CIE, y la recreación virtual en Minecraft del mismo espacio con dos avatares. El resultado quedó expuesto como un proyecto visual en permanente construcción, a partir de la interacción posterior de los visitantes en las tres semanas que duró la exposición. El componente ludovivial que se trabajó en esta propuesta fue principalmente la relación del actor *en presencia* con el sujeto controlable *en presencia virtual* dentro del performance. En este caso, el uso del espacio de lo real fue pertinente por la necesidad de representar el concepto y uso del “sujeto controlable”: los espectadores, al intervenir en el espacio virtualizado de la galería, hacían que los performers, a través de una transmisión de la acción generada en Minecraft, puedan replicarla, de tal manera que la galería virtual y la real eran manipuladas al mismo tiempo. De esta forma, buscábamos que la condición interactiva que propone Dubatti en el *tecnovivio* se haga presente, pero dirigiéndola al elemento videolúdico de la partida, y ludovivial del acontecimiento en el *gameworld*, ya que, a diferencia de lo que explica al respecto de la interacción, la cual está representada con dispositivos de chats o transmisiones en directo, en el ludovivio se interactúa en tanto se “juega” dentro del *gameworld*. Similar a lo acontecido con la torre de Sísifo, se realizó un pequeño laboratorio actoral para que los performers y el “operador”⁹ pudieran estar en una convención grupal sobre el

objetivo de la obra: relacionar los dos espacios, y el concepto de sujeto controlable dentro de un performance que acontece tanto en la realidad, como en la virtualidad a través del videojuego. Para esto, se hizo uso de un circuito conformado por una red específica para los performers y el operador, así como también extensiones que permitían a los primeros, colocar un teléfono que proyectaba en tiempo real las acciones de sus avatares en Minecraft (fig. 3). Al momento en que un espectador comenzara a jugar e intervenir la galería en el servidor, el performer se movilizaba con cada acción realizada, respetando la velocidad, altura y escritura, así como cualquier otro movimiento que el jugador deseara hacer (fig. 4).



Figura 3. Registro de *(Re)creaciones 04: Galería CIF*.



Figura 4. Registro de *(Re)creaciones 04: Galería CIF*.

Conclusiones: punto de partida para pensar el acontecimiento escénico en videojuegos.

Nuestra propuesta del *ludovivio* no pretende establecer un nuevo concepto escénico aplicado a los videojuegos, ya que, como hemos comentado, son prácticas artísticas ya presentes en el *game art*, y que se han categorizado en esta propuesta teórica a través del estudio teórico teatral de un autor. Los aportes teóricos que ofrecemos responden a un diálogo/expansión de la condición *tecnovivial* presentada por Dubatti, pensando particularmente al videojuego como el principal dispositivo de creación escénica. El aporte de la partida en tanto espacio-tiempo territorializado y separado de su cotidianidad nos permite pensar en un lugar idóneo, escénicamente hablando, para presentar prácticas artísticas que manejen los elementos teatrales y escénicos contemporáneos: performance, acción escénica, o directamente teatro representado virtualmente, sin una intermediación tecnológica de carácter contemplativo, sino participativo. El ludovivio, desde las condiciones interactivas de una partida, invitará constantemente al espectador a formar parte del acontecimiento, debido a la inherente jugabilidad que está presente en el videojuego. Consideramos que este punto es el que diferencia a una propuesta escénica tecnológica del videojuego: su condición de dispositivo medial, así como de medio de representación virtual de un espacio, un tiempo y unas reglas determinadas, ayudan a pensarlo como el espacio de referencia para que las artes escénicas puedan ser representadas, tanto en la teoría como en la práctica, a través/con los videojuegos, siendo también los espacios de institucionalización del arte, aquellos que permiten asumir a estas propuestas con videojuegos como dispositivos de acción escénica. En pocas palabras, la territorialización del videojuego, de manera similar a los espacios cotidianos, se da gracias a todos estos elementos mencionados. De igual manera, el pensar al actor como un jugador implicado en tanto acción/reacción en el espacio de lo real y de lo virtual, complementa lo mencionado sobre el espacio del videojuego, debido a que el sujeto controlable, principal elemento que permite tanto la experiencia jugable como la jugabilidad en sí entra en una convención escénica, en tanto el actor así lo disponga. Queremos ser claros en esta argumentación: el actor, en tanto accionador, estará jugando permanentemente, gracias a la interacción con el dispositivo analógico que utilice; sin embargo, al llevar su acción poética y su intencionalidad al sujeto controlable, este en el *gameworld* producirá una experiencia jugable que no se dirige hacia el objetivo común de una partida, sino a una potencial propuesta escénica. Hemos analizado, tanto teórica como prácticamente, si los dos elementos que comentamos pueden aplicarse de manera funcional, así como también si pueden dialogar con los dos conceptos teatrales base de la propuesta: el convivio y el tecnovivio. Hemos concluido, a partir de los trabajos, que es pertinente elaborar laboratorios previos que permitan a los participantes, actores y jugadores entrar en la convención por la cual se establecerá un acontecimiento ludovivial. Comprendemos que propuestas tecnológicas que implican un aprendizaje complejo como una mecánica de juego pueden distanciar a determinados públicos, por lo que los laboratorios, así como el asumir en que las presentaciones se desmarcan de las teatralidades convencionales hacia campos

como el *game art* o la cyberperformance, ayudan a que los espectadores y los participantes logren entrar tanto en el pacto escénico, como en el pacto jugable del ludovivio. Finalmente, esperamos que la propuesta teórica presentada pueda funcionar para pensar a los videojuegos como dispositivos de producción escénica, enmarcando lo escénico desde la diversidad de posibilidades de prácticas artísticas: teatro, performance, acción escénica, intervención, instalación, proyectos inter o transdisciplinarios en relación a las artes escénicas, etc; y que se permita pensar a lo videolúdico como una alternativa potencialmente dirigida a futuro, gracias a la cada vez mayor accesibilidad a medios digitales que se presenta en nuestros días.

Notas

1. Se le puede llamar acción escénica, desde una definición propia, a todo acto del ser humano que pasa de un contexto cotidiano a otro extracotidiano a través de la intencionalidad del actor en escena. De esta manera, todo tipo de acción, por más sencilla que sea, tiene una potencialidad escénica dentro de un contexto específico.
2. En un contexto escénico, la extracotidianidad se da en el momento en que una acción común es “separada” de su espacio de ejecución; es decir, que se distancia de su componente cotidiano, manteniendo el mismo proceso y características. Esta definición, de autoría personal, se explica mejor en la práctica teatral, ya que en la construcción física de un personaje, así como en el estudio de su comportamiento, se debe tomar en cuenta las acciones físicas normales de cualquier persona, para llevarlas a un espacio escénico.
3. Como referencia de los propios ejemplos citados, se puede mencionar *Dead-in-Iraq* (2006-2011) o *Elegy: GTA USA Guns Homicide* (2018-2019), de Joseph Delappe, ya que sus propuestas performáticas toman como espacio de representación y de acción a *Counter Strike* y *GTAV*, respectivamente.
4. Esta conclusión posteriormente desarrolla el autor a más profundidad en su sección dedicada a la poíesis teatral, que en este texto se tratará de manera sintetizada. Para más información recurrir a Dubatti en *Filosofía del Teatro I. Convivio, Experiencia, Subjetividad. Acontecimiento poético: poíesis teatral*.
5. Cabañes especifica que esta habitabilidad se da únicamente de forma transitoria, y de allí su condición de transicional. En palabras de la autora: “lleva a una reinención constante y de una producción simbólica que permite ir más allá, que permite generar un nuevo espacio poblado de nuevos símbolos” (Cabañes, 2012).
6. En el acontecimiento expectatorial propuesto por Dubatti, los espectadores pueden tener diferentes actitudes frente al acontecimiento poético del actor. Ellos pueden estar pasivamente observando la obra, como también participar en ella desde las reglas planteadas por la obra.
7. Esto se da, por ejemplo, en los videojuegos donde el sujeto controlable es un personaje que transita en la trama global, como puede ser en los casos de MMORPG's como *World*

of Warcraft (2004) o también en videojuegos donde la personalidad de este depende de nuestras decisiones, como The Outer Worlds (2020), donde si bien existe una personalidad, el nombre, y las características del sujeto controlable dependerán de nuestras acciones en el juego.

8. El registro de la obra se puede encontrar en la página web de evento: <https://mmat53.wixsite.com/mmat2020/sisifo>

9. El operador de la obra fungió como el guía y como el jugador de uno de los performers en toda la partida. Él fue quien explicó el funcionamiento y la mecánica del performance, para que los espectadores pudieran hacer uso de ella.

Referencias bibliográficas

Brook, P. (2015). *El Espacio Vacío*. Península.

Cabañas, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: La evolución de los espacios de producción simbólica. *Revista de Estudios de Juventud. Videojuegos y Juventud*, 98, 61-76.

Cabañas, E., Méndez Rubio, M. (5 – 8 de junio de 2013). Placer, poder, juego, experimentación: Las coordenadas del cuerpo-avatar. *50vo Congreso de Filosofía Joven, Horizontes de Compromiso*. Granada.

Dubatti, J. (2007). *Filosofía del Teatro I. Convivio, Experiencia, Subjetividad*. Atuel.

Dubatti, J. (2010). *Filosofía del Teatro II. Cuerpo poético y función ontológica*. Atuel.

Dubatti, J. (2014). *Filosofía del Teatro III. El teatro de los Muertos*. Atuel.

Godón, L. (2021). Escenas virtuales, cuerpos reales. La gestualidad en la era de la realidad virtual. *Cuadernos del Instituto*, 6, 39-46.

Grande Rosales, M. Á. (2020). El espectador digital y el teatro diseminado. *Bulletin of Spanish Studies*, 97(1), 27-49. <https://doi.org/10.1080/14753820.2020.1734754>

Navarro Remesal, V. (2012). *Libertad dirigida: Análisis Formal del Videojuego como Sistema, su Estructura y su Avataridad* [tesis doctoral]. Universitat Rovira I Virgili.

Navarro Remesal, V. (2019). Ser todo, ser nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 31, 156-174.

Abstract: Within the performing arts, technology presents an interesting challenge when reflecting on artistic productions that make use of them and are fully considered as a theatrical work or similar. The more conventional conceptualization of theatrical art, where actors, spectators and scenic space must be part of reality, usually presents discussions regarding how to make use of new media such as streaming, social networks, online recordings, among other tools. In this sense, video games also represent a space of artistic production that can mean an ideal territory for the theatrical theoretical assumptions to dialogue with experimentation and scenic practice. This article seeks to investigate this

proposition, through the dialogue between the theoretical considerations offered by Jorge Dubatti on the theatrical event, the convivium and the technovivium, with a proposal of conceptual expansion called “ludovivium”, exclusive of the video game, and directed towards the production of scenic proposals in video games, through the use of the game, the player, the controllable subject, and the gameworld.

Keyword: Thecnovivium - Ludovivium - theater - videogames - gameworld - player

Resumo: Dentro das artes performativas, a tecnologia apresenta um desafio interessante ao reflectir sobre produções artísticas que a utilizam e são consideradas na sua totalidade como uma obra teatral ou semelhante. A conceptualização mais convencional da arte teatral, onde actores, espectadores e espaço de palco devem fazer parte da realidade, apresenta frequentemente discussões sobre como fazer uso dos novos media, tais como streaming, redes sociais, gravações em linha, entre outras ferramentas. Neste sentido, os jogos de vídeo representam também um espaço de produção artística que pode ser um território ideal para o diálogo entre pressupostos teóricos teatrais e experimentação e prática cénica. Este artigo procura investigar esta proposta, através de um diálogo entre as considerações teóricas oferecidas por Jorge Dubatti sobre o evento teatral, o convivio e o tecnovivio, com uma proposta de expansão conceptual denominada “ludovivio”, exclusiva do videojogo, e dirigida à produção de propostas cénicas em videojogos, através da utilização do jogo, do jogador, do sujeito controlável, e do mundo do jogo.

Palavras-chave: Tecnovivio - Ludovivio - teatro - videojogo - gameworld - jogador

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
