

**Programación dramática de escenas co-creativas:
fundamentos desde la teoría lúdica para diseñar interacciones responsables**

Constanza Blanco Jessen

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=ca>

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=es>

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>



Facultat de Filosofia i Lletres
Departament de Filologia Catalana
Doctorado en Estudios Teatrales

***Programación dramatúrgica de escenas co-creativas:
fundamentos desde la teoría lúdica para diseñar interacciones corresponsables.***

Tesis doctoral de Constanza Blanco Jessen

Director: Dr. Roberto Fratini Serafide

Tutor: Dr. Carles Batlle i Jordà

Mayo 2023

*Juegan a un juego.
Juegan a que no juegan un juego.
Si les muestro que veo lo que hacen,
romperé las reglas y me castigarán.
Tengo que jugar su juego,
el juego de no ver que veo el juego.*

R. D. Laing, *Nudos*.

RESUMEN

El diseño de una dramaturgia que tenga como fin la intervención de la audiencia sobre la acción de la obra en distintos grados consiste principalmente en inventar un marco de reglas e instrucciones para construir un contexto escénico de creación colectiva e interacción presencial. En términos formales, este tipo de dramaturgias—coloquialmente asociadas al teatro participativo y al arte relacional—, se configuran como manuales de instrucciones, mapas, programaciones, rutas o arquitecturas de la información; y se caracterizan por pre-configurar a nivel de dispositivo las relaciones entre la obra/sistema —entendida como la experiencia escénica potencial— y el ambiente contextual donde esta sucederá en tiempo presente. El ejercicio de «escritura» de este tipo de propuestas, se aleja de la dramaturgia en términos convencionales en la medida en que es necesario contemplar una serie de variables impredecibles, entre ellas: el rango de acción de la audiencia y los distintos niveles de “implicación” en que esta puede tomar parte del devenir de la experiencia a co-construir. A efectos prácticos, se trata de configurar un tipo de experiencia escénica puntual que tiene como material creativo las relaciones posibles entre audiencia y obra. Pero ¿cómo se crea una propuesta de esta naturaleza?, ¿qué herramientas podrían ser de utilidad para configurar dispositivos capaces de generar estructura y a la vez ser lo suficientemente flexibles para integrar la emergencia de las relaciones en tiempo real?; y ¿cómo se podría “implicar” a las audiencias en este proceso co-creativo sin que su participación se reduzca a una intervención instrumental o ideológicamente decorativa?

A partir del vínculo supuesto entre las prácticas teatrales relacionales y la dimensión semántica y empírica del juego, la presente investigación indaga en las posibles aplicaciones que pueda tener el diseño de juegos (*Game Design*) —especialmente los videojuegos y los juegos de rol—; y el diseño motivacional (*Gamification*), en la programación dramática de un dispositivo escénico de naturaleza co-creativa y relacional. El objetivo principal de este estudio es encontrar ciertas analogías conceptuales entre la construcción formal de un sistema de juego o de un sistema ludificado (y en la configuración de interacciones lúdicas), con la *puesta en acción* de una propuesta escénica que requiera “implicar” a sus audiencias de manera material y corresponsable en la evolución de la experiencia a desarrollar.

Palabras clave: Dramaturgia contemporánea - Estética relacional - Teatro performativo - Diseño motivacional (*Gamification*) – Diseño lúdico (*Game Design*) - Participación lúdica.

ABSTRACT

The design of a dramaturgy that aims to involve the audience in the action of the play to differing degrees is based mainly on inventing a framework of rules and instructions to build a scenic context of collective creation and face-to-face interaction. In formal terms, these types of dramaturgies, colloquially associated with participatory theater and relational art, are configured as instruction manuals, maps, schedules, routes or architectures of information and are characterized by pre-configuring the relations between the play/system, understood as the scenic experience, to develop at a device level and in the contextual environment where it happens in the present time. The exercise of “writing” such proposals departs from dramaturgy in conventional terms to the extent that it is necessary to contemplate a series of unpredictable variables, among them the range of actions of the audience and the different levels of "involvement" in which it can take part in the becoming of the experience whilst taking the role of co-constructor. For practical purposes, it is a question of configuring a type of specific scenic experience that has the possible relationships between the audience and play as creative material. But how do you create a scenic experience of this nature? What tools could be useful for the design of devices capable of generating structure and at the same time capable of being flexible enough to achieve the integration of the emerging relations in real time? And how can audiences really be “involved” in this co-creative process without their participation being reduced to an instrumental or simply decorative intervention?

Based on the supposed link between relational theatrical practices and the semantic and empirical dimension of the game, this research mainly investigates the possible applications that game design may have (Game Design) - especially video games and role-playing games; as well as motivational design (Gamification), in the dramatic programming of a stage device of a co-creative and relational nature. The main objective of this study is to find certain conceptual analogies between the formal construction of a game system or a "gamified" system (and in the configuration of playful interactions) with the implementation of a scenic proposal that requires the "involvement" of their audiences in a material and co-responsible manner for the evolution of the experience to be developed.

Keywords: Contemporary Dramaturgy - Relational Aesthetics - Performative Theatre - Motivational Design (Gamification) - Game Design - Playful Participation.

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	4
ÍNDICE.....	5
1. INTRODUCCIÓN.....	13
1.1 APORTES DE LA <i>GAMIFICACIÓN</i> APLICADA EN LA CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS ESCÉNICAS CO-CREATIVAS Y AUDIENCIAS IMPLICADAS.	13
1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	26
1.3 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.....	27
1.4 OBJETIVOS GENERALES.....	28
1.5 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN Y ÁREAS DE ESTUDIO.....	29
1.5.1 Itinerario del proceso de investigación.	35
1.6 ESTADO DE LA CUESTIÓN: UNA CARTOGRAFÍA DE LAS PRÁCTICAS ESCÉNICAS DE INTERACCIÓN LÚDICA.....	39
1.6.1 Contextualización desde el arte participativo.	40
1.6.2 Contextualización desde la perspectiva dramática.....	44
A) <i>Crisis del drama: historia y contexto teórico</i>	44
B) <i>Ejemplos de dramaturgias que tematizan la relación escenario-platea</i>	51
1.6.3 Contextualización de la relación “teatro-juego”.....	59
A) <i>Antecedentes históricos de la dimensión lúdica de las prácticas teatrales</i>	67
B) <i>El concepto de juego dramático y su relación con la escena “participativa”</i>	70
C) <i>Ejemplos prácticos: co-creación escénica y trasfondo lúdico</i>	72
1.6.4. Referencias teóricas generales y específicas:	77
A) <i>Teatro-jugable y Gameformance (Yoctobit – Lara Sánchez Coterón)</i>	79
B) <i>Pervasive and Transmedia Performance (Elena Pérez / Sophy Smith)</i>	83
C) <i>Theatrical Performance Model (Clara Fernández Vara)</i>	85

2.A. MARCO CONCEPTUAL ESCÉNICO.....	86
2.1 DIMENSIÓN PERFORMATIVA: co-creación en tiempo y espacio compartido....	89
2.1.1 Giro performativo: antecedentes y contexto del cruce teatro-performance.	89
2.1.2 Josette Fèral y Joseph Danan: aproximaciones al teatro performativo.....	100
2.1.3 Realización escénica, acontecimiento y bucle de retroalimentación.....	104
2.1.4 Experiencia presencial conjunta y situación construida.	109
2.1.5 Acción e interacción (personalizada y a la vez colectiva).....	113
2.1.6 Factor impredecible: improvisación y azar.	118
2.2 DIMENSIÓN PARTICIPATIVA: audiencias en calidad interactiva.	121
2.2.1 Aproximaciones a la estética relacional.	122
2.2.2 Arte participativo <i>versus</i> arte practicable.	126
2.2.3 Paradigmas de recepción escénica: de la experiencia del espectador convencional al <i>interactor</i> contemporáneo.	130
2.2.4 Interacción co-creativa: comprometida, implicada y colaborativa.....	138
2.2.5 Capas de realidad: <i>ficcionalización</i> y presentación.	142
2.2.6 Wojtek Ziemilski: 10 problemas comunes en el arte de «participación».	148
2.3 DIMENSIÓN DRAMATÚRGICA: fundamentos para el diseño de textos escénicos que consideren (e integren) la intervención futura de las audiencias.	151
2.3.1 Dramaturgia performativa: una cuestión de perspectivas.....	155
2.3.2 <i>Il Canovaccio</i> de la <i>Commedia dell'Arte</i> : un antecedente dramatúrgico.	162
2.3.3 Texto escénico relacional: fábula y capas de representación.	165
2.3.4 Co-creación y autoría del texto escénico relacional.	170
2.3.5 Aproximaciones a las dramaturgias relacionales: Brian David Phillips (2006), Peter Boenisch (2012), Jean Louis Boissier (2016), Juan Pedro Enrile (2016).	173
A) <i>Interactive Drama</i> - Brian David Phillips (2006)	174
B) <i>Relational Dramaturgy</i> – Peter Boenisch (2012).....	175
C) <i>Toward a dramaturgy of interactivity</i> – Jean Louis Boissier (2016).	176
D) <i>Dramaturgia relacional</i> – Juan Pedro Enrile (2016).	178
2.4 DIMENSIÓN POLÍTICA: (in)visibilidad de las estrategias de control.....	180
2.4.1 Dispositivos y márgenes de libertad.	181
2.4.2 Colectividad efímera: democracia, implicación y autoría pública.	187
2.4.3 Marco institucional, convenciones de públicos y contexto neoliberal.	193

2.B. MARCO CONCEPTUAL LÚDICO.....	197
2.5 DIMENSIÓN LÚDICA: Teorías del juego (<i>Game Studies</i>)	197
2.5.1 Antecedentes etimológicos: <i>ludus e iocus</i>	199
2.5.2 Referencias clave: Johan Huizinga y Roger Caillois.....	201
2.5.3 Hacia una definición base de juego	204
2.5.4 Estructura lúdica y componentes esenciales de un juego.	207
2.5.5 <i>Pervasive Games</i> : dentro y fuera del círculo mágico	211
2.5.6 Experiencia y naturaleza del jugador/a.....	216
2.5.7 Patrones de interacción de los/as jugadores	218
2.5.8 Interactividad e implicación lúdica: Espen J. Aarseth y Gordon Calleja.	221
2.5.9 Tipologías de juegos y de jugadores.....	229
2.6 DIMENSIÓN PRÁCTICA: construcción de juegos (<i>Game Design</i>).....	237
2.6.1 Paradigmas de creación: entre la lógica <i>procedural</i> y el juego creativo.	243
2.6.2 MDA <i>Framework</i> : mecánicas, dinámicas y estéticas.....	248
A) Respecto a las mecánicas:	250
B) Respecto a las dinámicas:.....	256
C) Respecto a las estéticas:	259
2.6.3 Metodologías de diseño centradas en la experiencia del jugador/a:.....	261
A) <i>Game Design a partir de lentes (Jesse Schell)</i>	262
B) <i>Playcenter Approach (Tracy Fullerton)</i>	263
C) <i>Estructura lúdica (Durgan. A. Nallar)</i>	264
D) <i>Emotion Engineering (Stéphane Bura)</i>	267
2.6.4 Elementos básicos para la construcción de la <i>jugabilidad (Gameplay)</i>	272
A) <i>Necesidades, deseos, placer y diversión</i>	274
B) <i>Diseño de objetivos</i>	275
C) <i>Reglas e instrucciones</i>	278
D) <i>Construcción temática y propuesta ficcional</i>	285
E) <i>Sistemas de progresión: desafíos, consecución de objetivos y recompensas</i> . ..	288
F) <i>Recursos y atributos</i>	293
G) <i>Fronteras físicas y conceptuales: espacio y tiempo</i>	294
H) <i>Mecánicas y elementos del azar</i>	302
I) <i>Estrategias del diseño iterativo</i>	306

2.6.5 Recursos y estrategias desde el guion videolúdico (<i>Video Games</i>).....	308
A) ¿Qué es un videojuego?	310
B) Antecedentes: narrativas interactivas, literatura ergódica y cibertexto	311
C) Paradigmas de diseño: retronarratividad y jugabilidad.....	318
D) Esquemas destacados de construcción narrativa videolúdica.	323
E) Experiencia videolúdica implicada.	335
F) Diagramas de flujo, selectores de escena y GDD	337
G) Análisis de caso I: <i>Detroit Become Human</i> (2018).....	341
2.6.6 Recursos y estrategias desde los RPG's (<i>Role-Playing Games</i>) y el LARPs (<i>Live Action Role-Playing Games</i>)	346
A) Características básicas de un juego de rol.....	347
B) LARPs: <i>Live Action Role Playing Games</i>	352
C) Principales diferencias entre una partida de LARP y una obra de teatro.	359
D) Mecanismos de interacción e implicación participante.	363
E) <i>Escape Rooms</i> y otras experiencias liminales.	365
F) Análisis de caso I: <i>Teatro de la mente – Vampiro la Mascarada</i>	368
2.7 DIMENSIÓN PSICOLÓGICA: diseño motivacional (<i>Gamification</i>)	371
2.7.1 Antecedentes: <i>Serious and Persuasive Games</i>	374
2.7.2 El mundo <i>jugable</i> : una actualización a la teoría de la <i>gamificación</i> cultural. ..	379
2.7.3 Construcción de experiencias <i>gamificadas</i> : elementos básicos.	380
A) Tipología de sistemas de motivación	384
B) Pirámide de elementos de <i>gamificación</i>	386
C) Un sistema de retroalimentación: <i>PBL</i>	388
D) Formatos de aplicación de estrategias <i>gamificadas</i>	389
E) Estructuras de recompensas	391
F) Teoría de la autodeterminación y proceso de integración de la motivación. ..	392
G) Diseño emocional y diversión.	395
2.7.4 Diseño de conducta y ética: retórica de la persuasión.	396
2.7.5 <i>The 6D Framework</i> de Kevin Werbach y Dan Hunter.	400
2.C. MARCO CONCEPTUAL COMPLEMENTARIO: TGS y UX Design	403
2.8 Respecto a la Teoría general de sistemas (TGS)	403
2.9 Respecto a la construcción de experiencias: diseño UX (<i>User Experience</i>).	407

3. ANÁLISIS ESCÉNICO-LÚDICO: APLICACIÓN DEL MARCO CONCEPTUAL EN ESTUDIOS DE CASO..... 409

3.1 MARCO REFERENCIAL: CRITERIO DE ANÁLISIS ESCÉNICO-LÚDICO ...	411
3.1.1 Glosario Específico.....	412
3.1.2 Marco Conceptual Escénico	416
A) <i>Dimensión Performativa:</i>	416
B) <i>Dimensión Participativa:</i>	417
C) <i>Dimensión Dramatúrgica:</i>	417
D) <i>Dimensión Política:</i>	418
3.1.3 Marco Conceptual Lúdico (<i>Game design & Gamification</i>)	419
A) <i>Dimensión Teórica: (Game Design).</i>	419
B) <i>Dimensión Práctica: (Guion Videolúdico Y LARP)</i>	423
C) <i>Dimensión Psicológica: (Gamification)</i>	424
3.1.3 Marco Conceptual Complementario (TGS – <i>UX Design</i>):.....	425
3.2 CASOS DE ESTUDIO.....	426
3.2.1 <i>The Boomerang Kid</i> (2007) Chris Econn.	426
A) <i>Aplicación Marco Escénico</i>	429
B) <i>Aplicación Marco Lúdico</i>	431
C) <i>Aplicación Marco Conceptual Complementario</i>	440
3.2.2 <i>Pendiente de voto</i> (2012) FFF - Roger Bernat – Roberto Fratini.	441
A) <i>Aplicación Marco Escénico</i>	445
B) <i>Aplicación Marco Lúdico</i>	448
C) <i>Aplicación Marco Conceptual Complementario</i>	459
3.2.3 <i>Gertrudis Möhippa</i> (2016) Dramaten Stockholm.	460
A) <i>Aplicación Marco Escénico</i>	464
B) <i>Aplicación Marco Lúdico</i>	467
C) <i>Aplicación Marco Conceptual Complementario</i>	474
3.2.4 <i>Game Of Kin – Gok</i> (2017) Colectivo (LPL)	475
A) <i>Aplicación Marco Escénico</i>	478
B) <i>Aplicación Marco Lúdico</i>	481
C) <i>Aplicación Marco Teórico Complementario</i>	488
3.2.5 <i>Bonus Track: Can You See Me Now? y Flores a quien corresponda</i>	489

3.3 CONCLUSIONES PRELIMINARES DE LA APLICACIÓN DEL MARCO ESCÉNICO-LÚDICO.	491
4. PROPUESTA POÉTICA PERSONAL: PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA DE ESCENAS CO-CREATIVAS Y DIMENSIÓN LÚDICA DE LA INTERACCIÓN CORRESPONSABLE CON LAS AUDIENCIAS.	510
4.1. PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA DE ESCENAS CO-CREATIVAS.....	511
4.1.1 Aproximaciones generales desde el marco conceptual escénico: contexto co- creativo y audiencias participantes.	511
<i>A) Correlaciones desde la dimensión performativa:</i>	<i>512</i>
<i>B) Correlaciones desde la dimensión participativa:</i>	<i>519</i>
<i>C) Correlaciones desde la dimensión dramatúrgica:</i>	<i>527</i>
<i>D) Correlaciones desde la dimensión política:</i>	<i>535</i>
4.1.2 Analogías desde la TGS: programación dramatúrgica de sistemas escénicos co- creativos.	539
<i>A) Obra-sistema interactiva: apertura y permeabilidad.</i>	<i>543</i>
<i>B) Finalidad de la experiencia co-creativa: enfoque ambiental/relacional.</i>	<i>544</i>
<i>C) Planteamiento situacional (situación construida).....</i>	<i>550</i>
<i>D) Dispositivo escénico co-creativo (DEC)</i>	<i>551</i>
<i>E) Niveles generales de influencia interactiva: dimensión performativa, dispositiva y narrativa.</i>	<i>553</i>
<i>F) Grados generales de interacción: cognitiva, funcional y explícita</i>	<i>555</i>
<i>G) Grados de interactividad específicos: función interpretativa, exploratoria, configurativa y tectónica.</i>	<i>557</i>
<i>H) Rangos de adaptabilidad de la obra-sistema.</i>	<i>559</i>
<i>I) Estructura interna de la obra-sistema relacional: situación construida dinámica y/o estática.</i>	<i>562</i>
<i>J) Ficcionalización del planteamiento situacional (capa narrativa de la situación construida).....</i>	<i>565</i>
<i>K) Participación corresponsable: implicada y no implicada.</i>	<i>568</i>
4.2 TRASFONDO LÚDICO DE LA INTERACCIÓN Y CO-CREACIÓN CORRESPONSABLE.....	582
4.2.1 Fundamentación desde el marco conceptual lúdico: correlaciones entre sistemas escénicos co-creativos, sistemas de juego, y sistemas <i>ludificados</i>	582

A) Desde la perspectiva de la relación conceptual entre teatro y juego.....	584
B) Desde la perspectiva de la teoría lúdica (Game Studies) y del Game Design.	588
C) Desde la perspectiva psicológica de la construcción lúdica (Gamification) ...	602
4.2.2 Dimensión lúdica de la interacción corresponsable con las audiencias.	607
A) Corresponsabilidad implicada: audiencias en “condición” de implicación. ..	608
B) Dispositivos Escénicos Implicados (DEI).....	610
C) Connotación lúdica de la implicación: manifestación material de la agencia y corresponsabilidad co-creativa.	612
D) Tipos de participación lúdica: interacciones jugables y ludificadas.	618
E) Rangos de apertura co-creativa: estructuras internas dinámicas o estáticas..	624
F) Ejemplos de DEIs contemporáneos jugables y ludificados.	625
G) Perfiles de “interactores” relacionales (complacientes, testigos, exploradores, protagonistas, jugadores y artífices).	629
H) Formatos de mediación e impacto interactivo.	634
4.3 PROPUESTA METODOLÓGICA.	635
4.3.1 Ejemplos de DEI propios (Ars Dramática):.....	636
A) Ejercicio de puesta en acción 1: Coliseo (2017- a la fecha).....	636
B) Ejercicio de puesta en acción 2: Los asesores (2019).	643
4.3.2 Selección de aplicaciones útiles para la creación de un DEI.....	648
A) Aplicaciones generales: recursos desde el Game Design.	649
B) Aplicaciones generales: recursos desde el diseño motivacional.....	653
C) Aplicaciones generales: recursos desde la TGS y el UX Design.	655
D) Aplicaciones específicas: desde el guion videolúdico y el LARP.	655
E) Aplicaciones específicas: estrategias y conceptualizaciones propias.	658
F) Conclusiones prácticas y pauta metodológica tentativa.	660
5. CONCLUSIONES	663
5.1 HIPÓTESIS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN: RESOLUCIONES GENERALES.....	663
5.2 EL POTENCIAL DE LA ESCENA JUGABLE: PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA, CO-CREACIÓN, INTERACTIVIDAD LÚDICA, Y DISPOSITIVOS ESCÉNICOS IMPLICADOS.	669

5.3 DESAFÍOS PENDIENTES E INTERROGANTES.	691
5.4 POSIBLE IMPLEMENTACIÓN DE FUTURO.....	694
6. BIBLIOGRAFÍA	695
7. ANEXOS.....	732
ANEXO A: <i>Ars dramática</i> : laboratorio de investigación y experimentación de escenas de co-creación lúdica.	732
ANEXO B: Programación dramatúrgica de: «Coliseo» y «Los asesores».	732
ANEXO C: Manuales/dossieres de LARP y fichas de personajes referenciales.	732
ANEXO D: Programación dramatúrgica de <i>Pendiente De Voto</i> de Roger Bernat/ Fratini. Registro sesión 03-01-2013, Santiago de Chile.....	732
ANEXO E: Transcripción extractos de entrevistas y autorizaciones de uso.....	733
ANEXO F: Fichas artísticas casos de estudio y tablas de análisis comparativo del ejercicio escénico-lúdico.	733
AGRADECIMIENTOS.....	734

1. INTRODUCCIÓN

1.1 APORTES DE LA GAMIFICACIÓN APLICADA EN LA CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS ESCÉNICAS CO-CREATIVAS Y AUDIENCIAS IMPLICADAS.

Los efectos de la tecnología y la digitalización en el contexto del arte contemporáneo no solo han significado alteraciones vertiginosas en términos materiales, sino también cambios considerables en las lógicas creativas que presiden a la creación de una experiencia artística: las relaciones convencionales entre la audiencia y las obras de arte se han alterado en el marco de la *ludificación*¹ cultural, la virtualización y la hibridación *transdisciplinar* —e interdisciplinar— que caracteriza a la creación artística contemporánea. En este sentido, el contexto de la cultura digitalizada, las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y la experiencia interactiva mediatizada han ampliado como nunca las posibilidades de interacción “convencional” con las obras y procesos artísticos; hacia la implicación personalizada y la colaboración co-creativa.

Aplicado al terreno de las artes escénicas, en las últimas décadas se observa el renacimiento de un sinnúmero de manifestaciones artísticas que persiguen envolver, sumergir, involucrar y hacer partícipe a las audiencias tradicionalmente “pasivas”. Este fenómeno, está directamente influenciado por performatividades sociales de corte político y/o de carácter comunitario que potencian la acción directa, la participación colectiva y la intervención material. Se recuperan así, modelos y formatos escénicos que enfatizan en el aspecto lúdico de la experiencia conjunta en tiempo presente y se diseñan acontecimientos y situaciones teatralizadas inspiradas en fiestas, ceremonias, asambleas, y rituales comunitarios. La influencia de la cosmovisión posmoderna y las posibilidades de la tecnología, han devuelto a la audiencia teatral un trasfondo lúdico —y supuestamente atávico— que trasciende la condición “pasiva” que históricamente la caracteriza. Este fenómeno, se desarrolla de manera progresiva y constante, ya sea invocado adrede por las artistas; o bien como consecuencia de la generación *Millenial* (y la incorporación de fenómenos como el *Do It Yourself* o la oferta de contenido *On Demand*) que permite a las audiencias nuevos márgenes de decisión, inimaginables hace unas pocas décadas.

¹ Traducción al castellano, del concepto anglosajón *Gamification*. A lo largo del texto, el concepto aparecerá indistintamente referido tanto a su traducción literal (*ludificación*) como a la castellanización coloquial del término original (*gamificación*), para expresar la misma idea.

A raíz de este contexto cultural y social que procura inscribir en *cada* fenómeno vivencial o de consumo una experiencia interactiva y mediatizada, las artes vivas relacionales se suman a la corriente imperante; bien haciendo uso de los nuevos recursos tecnológicos a su disposición o justamente apelando al «convivio» (Dubatti, 2015) colaborativo analógico como ejercicio de resistencia a las exigencias de la digitalización y la virtualidad. Indistinto de los incentivos que han impulsado esta necesidad de activar y hacer partícipes a las audiencias en estos contextos creativos, la influencia directa de la tecnología y de la cultura digital han marcado un antes y un después radical en materia de prácticas escénicas relacionales.

Desde una perspectiva histórica, en las últimas décadas han proliferado diversos referentes creativos en distintos lugares del mundo que indagan en las posibilidades de la acción escénica “participativa” en un intento genuino por involucrar a las audiencias en distintos niveles, y con diversas motivaciones y resultados. Sin embargo, este resurgimiento en las carteleras y en los laboratorios de creación de este tipo de prácticas escénicas, posee un itinerario de larga data que usualmente se vincula a las vanguardias o a los movimientos teatrales comunitarios de la década de los sesenta y setenta. Ahora bien, siendo rigurosos, al mencionar manifestaciones teatralizadas donde audiencia y obra “desdibujan” sus límites recíprocos de competencia y despliegue en entornos lúdicos, rituales o festivos, podríamos perfectamente remontarnos hasta los orígenes mismos del teatro en las fiestas dionisiacas; o a las manifestaciones teatrales precolombinas de los Mayas o Aztecas; o por ejemplo a los *canovacci* renacentistas característicos de la *Commedia dell’Arte*, donde si bien la participación de las audiencias no estaba tematizada, la relación escenario-platea operaba de manera no tradicional, y permitía cierto grado de intervención por parte del público.

En cuanto al trasfondo común de este tipo de prácticas, gran parte de las propuestas académicas que analizan las teatralidades participativas las asocian de manera directa con los principios de la estética relacional y con la creación de experiencias escénicas de dimensión performativa. En función de esto último, en las últimas dos décadas se generaliza la noción de *escena relacional*² para referirse de manera amplia a la influencia del ideario relacional en las prácticas escénicas y/o efímeras, enmarcadas tradicionalmente en el quehacer del teatro, la performance y de la danza (y sus posibles hibridaciones).

² Termino que será utilizado de aquí en adelante en este exclusivo sentido, para referirse a cualquier práctica escénica (de danza, teatro o performance) que priorice desde su génesis, el diseño de las relaciones que emergerán en el tiempo presente de la “puesta en acción” de la propuesta creativa; y que donde el motor y finalidad de la propuesta a desarrollar tenga que ver con la vinculación entre experiencia/obra y audiencia.

En el marco de esta investigación, se acota el campo de observación a las últimas dos décadas, —desde inicios del año dos mil—, en función de la coincidencia de este período con el auge de las tecnologías mediales y de la cultura digital que ha amplificado a límites insospechados las posibilidades de la interacción en el ámbito del arte (Atkins et al, 2008). Este contexto específico, sirve para delimitar un terreno de análisis que autorice a elaborar una distancia crítica con los principales referentes históricos —como por ejemplo las vanguardias—, que se asocian tradicionalmente a la influencia del arte participativo en el teatro. La selección de este período tiene relación con el influjo de la tecnología y de la cultura de la *Web 2.0* en los procesos artísticos que abogan por generar instancias de participación o colaboración co-creativa, puesto que se trata de un contexto sin precedentes, donde tanto las formas de crear contenidos artísticos como los mecanismos de recepción de estos se han desarrollado a gran velocidad, ofreciendo cada vez nuevas maneras de pensar y de configurar las interacciones entre artistas y audiencias.

Con el propósito de delimitar los conceptos que se utilizarán a lo largo de este trabajo, se vuelve necesario tomar decisiones respecto al uso más acorde de las taxonomías posibles e incluso, proponer ciertas categorías nuevas para poder organizar la información en función de los objetivos particulares de este estudio. A modo de recuento, en las últimas décadas han surgido varios intentos de nomenclatura académica, dirigidos a aglutinar en la categoría de lo “relacional” cualquier tipo de práctica escénica —con finalidad artística— cuya materia prima poético-formal sean las relaciones surgidas en el *hic et nunc* de la *performance* (Fischer-Lichte, 2011). En el marco de estos contextos creativos, existen una serie de elementos comunes a considerar: el potenciamiento del factor lúdico y del uso de recursos de juego; la necesidad de subvertir la relación con la audiencia en términos políticos o estéticos; la generación de relaciones de “inmersión” sensorial o vías de comunicación físicas; la creación de comunidades efímeras improvisadas; el desarrollo de procesos de creación territoriales o comunitarios; y el uso de recursos tecnológicos que faciliten la manifestación de la agencia de las audiencias en el tiempo presente de la realización escénica. Algunos de los referentes teóricos más representativos de este tipo de propuestas, abordan estas ideas desde enfoques diversos dando pie a una serie de conceptualizaciones asociables a este tipo de prácticas, como la *dramaturgia relacional* (Boenisch, 2012); la noción de *sistematurgia* (Antúnez, 2009; 2016); las *prácticas de lo real y dramaturgias expandidas* (Sánchez, 2007; 2010); la noción de *escena expandida* (Ortíz, 2015); las *dramaturgias de lo público* (Cornago, 2013); o las *liturgias de la impaciencia* y la fundamentación teórica de las *dramaturgias silenciosas* (Fratini, 2019).

En resumen, la mayoría de las prácticas escénicas que promueven la interactividad con el ambiente performativo de la realización escénica y con las audiencias, se auto-enmarcan —o la teoría las enmarca— en la categoría de las dramaturgias participativas o de interacción³; y estas a su vez, originan nomenclaturas cada vez más particulares y específicas que se asocian de maneras diversas a la construcción de interacciones relacionales de dimensión lúdica. Ejemplo de ello —además de las anteriormente mencionadas—son perspectivas específicas del fenómeno como la noción de *teatro relacional* postulada por Juan Pedro Enrile (2016); o el concepto de *teatro-juego* de Lara Sánchez Coterón (2012); las diversas propuestas para el término de *Gameformance* (Sánchez Coterón, 2011; Pérez, E. 2013; Smith, 2014); o la idea de las «arquitecturas de la participación» de Carmen Pedulla, (2019), por mencionar algunos referentes.

Ahora bien, en un sentido amplio, en los esfuerzos por categorizar de manera específica este tipo de manifestaciones artísticas —ya asociables de forma general a las características generales del *teatro performativo* (Féral, 2017; Sagasetta, 2004; Danan, 2016)—; se identifican teóricamente al menos dos perspectivas principales que resumen la intencionalidad del enfoque relacional en las artes escénicas: por una parte, están aquellas experiencias que consideran de antemano los diferentes factores que puedan incidir en la propuesta a desarrollar en tiempo presente (variables espaciales, climáticas, temporales, o incluso la disposición de la gente); y aquellas que además de considerar estos aspectos, constituyen la finalidad de su ejercicio creativo y productivo en función de generar el marco de relaciones humanas que emergerán en el devenir de la realización escénica (Fratini, 2019). En ambos casos, estamos en presencia de un tipo particular de construcción escénica dispositiva capaz de auto-organizarse en “tiempo real” a partir de los estímulos externos del tiempo/espacio presente. Sin embargo, el segundo enfoque tendría un interés particular a efectos de este estudio, en la medida en que contempla específicamente un tipo de construcción escénica cuyo sentido teleológico radica puntualmente en el diseño y configuración de la relación entre propuesta creativa y audiencias; o sea, donde la emergencia de las interacciones se constituiría como el material creativo a “esculpir” y trabajar; y que, a su vez, otorgaría todo el sentido simbólico y pragmático a la experiencia escénica a desarrollar.

³ El ejercicio de categorización de estas nomenclaturas puede resultar profundamente complejo, puesto que cada perspectiva analiza los distintos fenómenos que hacen parte de una experiencia escénica relacional (lo co-creativo, lo interactivo, la participación, la colaboración, lo situacional, la *fictionalización* del momento presente, etc.) desde enfoques diversos que, al contrastarse, pueden volverse ambiguos, difusos o incluso contradictorios.

Por otro lado, los límites conceptuales se desdibujan de manera aún más radical en la medida en que es posible poner bajo el mismo paraguas de la “escena relacional” o de las “dramaturgias participativas” una serie infinita de manifestaciones tendencialmente “inmersivas” que se encuentran fuera del espectro de la teatralidad normativa. Ejemplo de esto podrían ser ciertas atracciones teatralizadas en parques temáticos (como las casas del terror interactivas); los *Escape Rooms*; o incluso el desarrollo de cualquier LARP (*Live Action Role-Playing Game*) donde se ejecuta en tiempo real una situación dramática que se construye colaborativamente con personas que voluntariamente adquieren roles y accionan para llevar adelante de manera conjunta y sostenida la co-creación de la experiencia⁴. Este último ejemplo es particularmente importante en el contexto de esta investigación, puesto que uno de los principales intereses de este estudio recae en explorar la delgada frontera que separaría una experiencia escénica que configura interacciones lúdicas (y que se podría “parecer” a un juego); con la experiencia de juego (en un sentido estricto) o de un sistema *ludificado*, que ponga en acción un ejercicio de simulacro o tenga un trasfondo mimético, relativo a los códigos del arte teatral. En este aspecto, el fenómeno del LARP es especialmente paradójico puesto que si miramos la experiencia resultante desde la perspectiva de las artes escénicas, esta encajaría perfectamente con ciertas propuestas teatrales que activan mecanismos de interacción donde las audiencias están ficcionalizadas (o sea, donde la audiencia desempeña un rol dramático ficticio dentro de la propuesta escénica); pero que por otra parte, si se analiza desde la teoría lúdica y desde los principios del diseño de juegos (*Game Design*), se trataría de un tipo de experiencia lúdica perfectamente definida y categorizada dentro de lo que se entiende por un MM RPG (*Massively Multiplayer Role-Playing Game*) de formato presencial.

A partir de la identificación de este espacio liminal entre las prácticas escénicas relacionales y los aspectos formales de la construcción de un juego, se propone entonces como hipótesis de partida **la existencia de una correlación positiva entre las principales estrategias creativas del *Game Design* y del Diseño motivacional —entendido como disciplina autónoma (*Gamification*)— con las posibles metodologías creativas tras la construcción de una experiencia escénica que promueva interacciones de dimensión lúdica con sus audiencias; y que requiera de la intervención material de estas últimas para completarse tanto en un sentido simbólico como pragmático.**

⁴ Otro antecedente significativo remite a la realización de cualquier formato escénico alusivo al *Reenactment* histórico, donde se produce y gestiona un tipo de interacción lúdica de connotación masiva.

Esta presunción, se sustentaría además en la suposición de que tanto un juego como una práctica escénica de condición interactiva, requieren de una forma de **corresponsabilidad** creativa por parte de todas las personas involucradas en la experiencia, en función de asegurar su evolución.

En relación con estas similitudes y asociaciones intuitivas, se propone la dimensión lúdica como parámetro principal para organizar el análisis a desarrollar a lo largo de esta tesis; y se definen dos áreas generales de investigación (un marco conceptual escénico y otro lúdico) a modo de ejes teóricos desde donde explorar las características liminales de este tipo de experiencias performativas de interacción. Desde la perspectiva de conceptualización escénica, la taxonomía original que ofrecerá esta investigación resulta imprescindible para analizar y desarrollar herramientas específicas que sirvan para la configuración de experiencias escénicas relacionales que configuren a sus audiencias a partir de **interacciones co-creativas** y que fomenten diversos niveles de “implicación”. Estas conceptualizaciones, (a desarrollar y demostrar en el curso de este estudio) se asociarán de manera exclusiva a ciertos tipos de propuestas relacionales teatralizadas, con presencia de elementos lúdicos (o relativos a la noción de juego) que requieran de una forma de compromiso particular por parte de quienes participan de la experiencia (tal y como sucede a nivel de lógicas de interacción en un juego); y que necesiten de diversas formas (y grados) de intervención material por parte de sus audiencias durante la realización escénica.

A partir de esta focalización puntual, se define la propuesta poética a fundamentar en esta tesis, conceptualizando el gesto creativo tras este tipo de prácticas escénicas entendido como un ejercicio de **programación dramaturgica**. Esta idea, se propone a partir de entender la dramaturgia performativa (que potencie particularmente la interacción entre las personas que habiten el espacio/tiempo de la realización escénica), como una forma de construcción dramaturgica específica que requiere pre-configurar dispositivamente la situación escénica a co-construir con las audiencias. En este sentido, se entiende que una escena performativa puede asumirse como una “obra-sistema viva” que estaría en constante interacción permeable con su entorno (y en una relación más o menos adaptativa —según cada caso—con los distintos factores que lo conforman). A partir de este planteamiento inicial que asume la existencia de un posible influjo recíproco entre obra-sistema y el ambiente performativo de su ejecución presencial; se propone *a priori* que esta relación de condición interactiva puede eventualmente manifestarse en distintos **grados de interacción co-creativa e implicación** por parte de las audiencias, según las exigencias de cada propuesta.

Por otra parte, en función de este contexto investigativo resulta de suma importancia interrogar críticamente el sentido profundo de la categoría de lo *participativo*; abordando el marco teórico desde las dimensiones políticas, performativas y dramáticas que envuelven y dan contexto específico a este tipo de manifestaciones artísticas. Puesto que la finalidad de este estudio, es encontrar conceptos y herramientas de utilidad desde la teoría escénica y lúdica para la **programación dramática** de prácticas escénicas relacionales donde la participación de las audiencias tenga una cualidad co-creativa y corresponsable; el foco de interés radica exclusivamente en los procesos previos que configuran este tipo de experiencias, y en cómo las artistas diseñan y crean los dispositivos que permitirán que se lleve a cabo una *situación construida* — de trasfondo teatral— donde la audiencia intervendrá (narrativa o performáticamente) en el desarrollo de la misma.

En cuanto a la exploración de la dimensión lúdica de este tipo de creaciones escénicas, la búsqueda se centra en identificar conceptos y recursos específicos desde el campo del diseño de juegos aplicado; ampliando la asociación genérica que presupone una relación casi obvia entre el sentido mimético derivado de las clasificaciones de Roger Caillois (2015) y las prácticas teatrales. Respecto a esto último, se promueve especialmente la indagación en las diversas técnicas que utiliza el *Game Design* y el diseño motivacional (*Gamification*) para construir las dinámicas de interacción y fomentar la “motivación” de los participantes de un juego o de un sistema *ludificado*; en cuanto tanto una experiencia escénica de interacción relacional como una experiencia de dimensión lúdica (ya sea estrictamente un juego o un sistema *ludificado*), pueden asumirse de manera general como sistemas de motivación.

Respecto a la noción de **implicación** (o a la idea de una participación por parte de las audiencias de connotación “implicada”), se analizarán diversos parámetros tanto teóricos como prácticos para poder definir de manera específica este fenómeno en el marco de esta propuesta de tesis. En función de este objetivo, se observará la dimensión lúdica de diversas dinámicas de interacción en distintos ejemplos que coinciden con el objeto de estudio a observar (experiencias escénicas que requieran de la intervención material de sus audiencias y que configuren un trasfondo de responsabilidad compartida entre artistas y receptores, sobre el devenir de la realización escénica); así como también, los distintos recursos utilizados para que la **agencia** de las audiencias se manifieste y se transforme en una acción material (expresada físicamente a través de una interfaz humana o tecnológica) capaz de trascender la observación pasiva característica de la puesta en escena tradicional.

Por último, a modo de contexto, esta propuesta conceptual se define concretamente por el intento de dar una respuesta teórica a interrogantes que han surgido de la práctica artística y docente de quien escribe — y que han sido el motor de esta investigación—; asimismo, se centra en resolver algunas de las dificultades concretas encontradas en la creación de experiencias escénicas donde la intervención de la gente puede resultar en modificaciones considerables de las estructuras internas de las propuestas, tanto a nivel dispositivo como narrativo. En este sentido, el énfasis de esta tesis persigue la identificación de los distintos niveles y tipos de interacción que puede tener una audiencia en calidad *co-creativa*; la influencia del factor lúdico y sus posibles utilidades en pos de la configuración de actantes que tomen decisiones *in situ*; la comprensión particular del tipo de trabajo dramático previo que requiere una experiencia escénica que se construye en tiempo real; las posibles diferencias entre un dispositivo co-creativo dinámico o estático a nivel de programación dramática; el enfoque que autoriza (o no) a considerar este gesto de apertura desde los equipos creativos hacia las audiencias como un ejercicio *co-creacional* y *corresponsable*; y finalmente, la importancia del diseño motivacional tras la creación de una propuesta escénica con estas características. La delimitación de este contexto conceptual de estudio y de las principales interrogantes que dan pie a esta investigación, se sustentan primariamente en la identificación de ciertos elementos (Blanco, 2021) que caracterizarían de manera transversal las prácticas escénicas que promueven la interacción relacional con sus audiencias:

- La voluntad de subvertir la naturaleza de la relación tradicional audiencia/obra.
- El factor lúdico como elemento movilizador de la manifestación material de la agencia de las audiencias.
- La utilización del concepto *dispositivo* para referirse a la estructura o sistema de relaciones que organiza la experiencia escénica a desarrollar.
- La *situación construida* y la noción de *acontecimiento escénico* como contextos performativos, articuladores del sentido de la realización escénica a construir conjuntamente.

Respecto a **voluntad de subvertir la relación tradicional entre obra y audiencia**, nos encontramos siempre — teóricamente— frente a un tipo de manifestación escénica que pretende cambiar la configuración tradicional de “audiencia pasiva” que observa desde su butaca cómo sucede el evento teatral, proponiendo nuevos tipos de relaciones de interacción. Se trataría entonces de propuestas artísticas que contienen desde la génesis creativa la voluntad de que la audiencia pueda expresarse desde un rol diferente al convencional. Según la naturaleza de cada propuesta, cada forma de intervención de la audiencia podría eventualmente expresarse en distintos niveles de profundidad y en diversos grados de **implicación** (Anyó, 2016; Calleja, 2007). Sin embargo, las prácticas escénicas relacionales se posicionan desde enfoques diversos respecto a la connotación de participación e intervención de las audiencias. Es por esto, que se propone *a priori* en este estudio, un criterio de análisis único donde el involucramiento por parte de la audiencia se manifieste de manera física; y donde su toma activa de decisiones influya en la realización escénica en distintos niveles de incidencia (narrativa, performativa, contextual, etc.). Se propone en resumen **el grado de involucración material**⁵ de la gente como un criterio básico para poder acotar los referentes teóricos y prácticos necesarios para llevar a cabo esta investigación.

En cuanto a la condición implicada de la interacción de las audiencias, —y con tal de superar el cuestionamiento crítico académico que usualmente se asocia a la idea de “participación” en el arte (Bishop, 2012, 2016)— se propone la idea de una interacción particular de carácter «implicado» (Anyó, 2016; Calleja, 2007) para designar aquellas formas específicas de interacción escena-audiencias que requieran una *implicancia afectiva* singular (Sánchez, 2007); una manifestación material de la *agencia expandida*; o un *estado de compromiso* específico con la acción en curso (Garcés, 2013). En este sentido, los ejemplos de estudio abordados en esta investigación —y los ejercicios de creación escénica realizados en paralelo a este estudio— responden exclusivamente al interés por encontrar mecanismos para programar experiencias donde se pongan en crisis conceptos como “consenso”, “democracia” y “participación”; y que permitan a la audiencia, incluso cuestionar el “manual de instrucciones” del/a mismo/a demiurgo/a programador/a.

⁵ Este criterio físico se constituye como parámetro clave a la hora de acotar y marcar una diferencia con otras formas escénicas relacionales o participativas estudiadas que manejan rangos infinitos y diversos de involucramiento de sus audiencias.

Respecto al **factor lúdico**, —y en términos generales—, la asociación directa del juego con las prácticas teatrales atraviesa y trasciende la historia de las artes escénicas desde sus orígenes. Incontables ejemplos y referentes teatrales han asociado esta disciplina artística de manera directa con la acción literal de jugar al actuar; o la noción de la totalidad de la práctica misma, incluso en niveles productivos como un ejercicio meramente lúdico. Lo lúdico aparece como factor común en todas las prácticas escénicas relacionales en la medida en que en una simple observación directa es factible reconocer *a priori* ciertos elementos básicos que comparten con los juegos. Si nos atenemos, por ejemplo, a la referencia particular del antecedente clásico planteado por el historiador y filósofo holandés Johan Huizinga, en su tratado *Homo Ludens* (2007) a primera vista, las similitudes entre su definición y las prácticas escénicas relacionales son más que evidentes: ambas cosas podrían calzar con la naturaleza de aquello que él asume como dimensión del juego. Ahora bien, la principal analogía de interés para este estudio, entre un juego y una experiencia escénica *co-creativa*, tiene que ver fundamentalmente con la construcción de las dinámicas de interacción que posibilitarán la comunicación entre el sistema y sus potenciales participantes; así como también, con la connotación de *corresponsabilidad* creativa que comparten ambas formas de construcción de experiencias: cuando alguien va a jugar un juego, sabe que su intervención sí o sí influirá en el desarrollo de este; y en este sentido, las maneras en que una persona se involucra en la evolución de una experiencia de juego, van a significar diferencias notables tanto en su vivencia como en la de los demás. Esta última idea se estipula como criterio de análisis trascendental en el proceso de explorar específicamente la dimensión lúdica de la “implicación” de las audiencias, en la medida en que se parte de la base que una interacción de trasfondo lúdico puede tener distintas connotaciones, según cada experiencia a desarrollar. A partir de esto, se define que la identificación de componentes lúdicos en el contexto de una escena de interacción no significaría siempre que se trataría de una experiencia que configura la participación de sus audiencias en una condición “jugadora” o que representa un juego (Sánchez Coterón⁶, 2012). En este sentido, este trabajo profundizará en aquellas diferencias formales que harían posible la configuración de **interacciones co-creativas** de dimensión *jugables*; en contraposición a aquellas que experiencias escénicas que “parecen” juegos pero que no se constituyen, en un sentido estricto, como tales.

⁶ Esta idea es planteada de manera general en la tesis doctoral de la autora y directora escénica Lara Sánchez Coterón (2012); y a lo largo de esta tesis se desarrollará en profundidad una perspectiva particular sobre el asunto.

La siguiente analogía de importancia en lo que concierne la dimensión lúdica de este tipo de prácticas, tiene que ver con la asociación de una experiencia escénica relacional con un juego en la medida en que ambos podrían considerarse —desde el ámbito disciplinar del diseño motivacional (*Gamification*)— como sistemas de motivación. La *gamificación/ludificación* como campo de estudio particular, surge aproximadamente a partir del año 2010 en el contexto de la academia del *Game Theory* y *Game Design* estadounidense, y se define en ese primer momento, a grandes rasgos, como la posibilidad de aplicar elementos extraídos de la teoría lúdica a otras áreas y en disciplinas que no son estrictamente consideradas como juegos. Se obvia entonces la finalidad primordial que caracteriza coloquialmente lo lúdico con relación a su misión de entretener o divertir; y las herramientas se expanden a contextos educativos, comerciales, científicos, políticos o artísticos con la finalidad de convertir cualquier tipo de experiencia relacional en un potencial sistema de motivación. A partir de ahí, la *ludificación* comienza a definirse paulatinamente como disciplina autónoma con numerosos adherentes y detractores; quienes van definiendo las características de las experiencias *gamificadas* o *ludificadas* y configurando, desde la teoría y la práctica, sus alcances en relación con el fenómeno contemporáneo de la *ludificación* de la cultura.

Finalmente, respecto al **factor lúdico**, resulta importante proponer a lo largo de este estudio un enfoque que busque expandir la conexión manifiesta que se suele asociar de manera generalizada entre teatro y mimesis como si esta fuera la única vinculación posible entre el juego y el arte teatral. En este sentido, se explorarán teórica y prácticamente, otras relaciones posibles en función a la clasificación original propuesta por el sociólogo y teórico de la cultura Roger Caillois (1986), de mimesis o simulacro (*Mimicry*) que se ha relacionado convencionalmente al teatro de manera orgánica. Esta investigación propone indagar en cómo las otras tres categorías propuestas por él (*Alea*, *Agon* e *Ilinx*) pueden activarse en el contexto particular de una escena interactiva de dimensión lúdica, donde la audiencia puede asumir perfectamente un rol competitivo (*Agon*); donde se pueden resolver asuntos relativos al acontecimiento escénico haciendo uso del azar, la suerte y el caos (*Alea*); o bien, donde sea posible generar un acontecimiento escénico que comporte una vivencia intensa del vértigo o una sensación de riesgo e inminencia (*Ilinx*) inherente en muchos casos al carácter de no predictibilidad de la experiencia.

El tercer factor para considerar, remite a la comprensión de este tipo de configuraciones escénicas construidas como **dispositivos**. A partir del planteamiento teórico sobre el concepto de dispositivo desarrollado por Foucault (1984), —y posteriormente actualizado por Agamben (2011) y Deleuze (2012), y aplicado al arte contemporáneo por Groys (2008) y Bishop (2012)— se propone en el contexto de esta tesis para referirse al **sistema o configuración de relaciones que va a estructurar la experiencia escénica**; y que permitirá la intervención de las audiencias en distintos niveles de profundidad. En esta conceptualización de la obra teatral relacional entendida como dispositivo, en lugar de configurar productos que se representan frente a un público observador, se construyen los entramados de relaciones *in situ* en el marco de una *situación* escénica que dará vida a la experiencia *co-creativa* conjunta entendida como un «bucle de retroalimentación» (Fischer-Lichte, 2011). La importancia del concepto de dispositivo se relaciona directamente con el cuestionamiento de las estructuras de poder y con el planteamiento ético que supedita la configuración de una audiencia capaz de tomar activamente decisiones en contraste con la intencionalidad del sistema de diseñar premeditadamente la motivación de la gente. El análisis sobre el término indaga particularmente en la dimensión política de su uso, especialmente en los problemas prácticos que pueda encontrarse quien cree un acontecimiento escénico co-creativo respecto a los límites y márgenes de la agencia individual y colectiva. La noción de dispositivo —y la analogía entre experiencia escénica y sistema vivo— resulta útil a los intereses de este estudio, puesto que la idea es crear un contexto situacional donde la audiencia pueda manifestar su voluntad activamente e incidir en el devenir de la situación, pero siempre teniendo en cuenta cuáles son los límites invisibles —y la dimensión ética de estos— que de una u otra manera, condicionarán la experiencia estética y el flujo de las relaciones *in situ*. La exploración respecto al uso práctico de este concepto se limitará especialmente al cuestionamiento sobre la posibilidad real de crear estructuras que permitan la “libre” agencia de las audiencias (y en caso de ser posible, cómo lograrlo); y a la identificación consciente de los elementos y marcos que van (o no) a restringir el actuar espontáneo de las personas participantes.

Finalmente, el último criterio tiene que ver con la comprensión de las escenas co-creativas entendidas como *situaciones construidas* que producen *acontecimientos escénicos*⁷. Estos conceptos —que se definen como conceptos clave de la teoría escénica performativa— heredan de la teoría de la *performance* el trasfondo de una experiencia de carácter escénico que se instala en el contexto del «convivio» (Dubatti, 2015); y se desarrolla de manera fenomenológica, eliminando así la dicotomía presentación/representación asociada a la idea tradicional del teatro donde unas personas “representan” algo sobre un escenario y otras observan en la situación presencial de la puesta en escena. En este sentido, se construyen situaciones donde la “obra de arte” deja de entenderse como resultado y se prioriza su concepción como proceso vivo, de carácter «practicable» (Bianchini & Verhagen, 2016) que se manifiesta como una «realización escénica» de dimensión performativa (Fischer-Lichte, 2011).

Por último, se reiteran dos asuntos que serán clave a lo largo de todo este trabajo: primero, que, con tal de analizar lo más objetivamente posible el grado de *actividad* de la participación de la audiencia, esta investigación se ceñirá a la expresión literal y material de la agencia de las audiencias como criterio básico de selección de referencias prácticas, casos de estudio y propuestas operativas⁸. Se hará valer la interacción o la ejecución de una acción física que represente una decisión o intención concreta por parte de la audiencia, como un baremo que permita distanciarse de diversas corrientes de pensamiento ligadas a la teoría de la recepción, que defienden la tesis de que el mero ejercicio de observación y elucubración que sucede en el espectador cuando se expone a una puesta en escena, sea ya en sí una forma de participación “activa”. Y, en segundo lugar, se define *a priori* que todo el análisis teórico estará basado en la observación y búsqueda de prácticas performativas *teatralizadas*, cuyo lenguaje principal se pueda asociar de manera directa a los códigos y componentes distintivos del arte teatral⁹.

⁷ Para profundizar en ambos conceptos, revisar el apartado 2.1 (dimensión performativa).

⁸ Este criterio se propone a sabiendas que intentar medir el compromiso de un espectador escénico constituye un ejercicio altamente subjetivo: en este sentido, puede no ser posible determinar la “implicación” de un espectador en función de su involucración material, puesto que una persona que no se mueva ni un centímetro de su butaca puede estar profundamente “involucrada” en términos afectivos o intelectuales con lo que sucede; sin embargo, para efectos de este estudio, se vuelve imprescindible generar un parámetro objetivable.

⁹ Esta última categoría —relacionada con la noción de teatro performativo— corresponde al interés principal de este estudio, y por eso se estipulará una diferenciación a la hora de referirse a las escenas relacionales (que pueden asociarse con la danza, con la *performance art* desde las artes visuales, con el circo, etc.) con las escenas teatrales relacionales o la escena relacional teatralizada.

1.2 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

A partir de las inquietudes generales que motivan esta investigación, se desprenden las siguientes preguntas específicas:

1. ¿Qué relaciones posibles hay entre el diseño lúdico y la construcción de dispositivos escénicos co-creativos que promuevan la interacción con sus audiencias?
2. ¿Qué diferencias podría haber entre una audiencia que “participa” y una que se “*implica*” con la acción escénica en curso?
3. ¿Cómo se podría lograr la implicación de una audiencia escénica? ¿Es posible?
4. ¿Qué elementos extraídos desde la teoría de los juegos y desde la *gamificación/ludificación* aplicada, podrían ser efectivos para la configuración exitosa de audiencias *implicadas*?
5. ¿Cómo se puede entender una propuesta escénica teatral en calidad de sistema “vivo”?
6. ¿Por qué y en qué medida, una escena *co-creativa* y una construcción lúdica y/o *gamificada*, pueden entenderse como “sistemas de motivación”?
7. En relación con los soportes escritos de este tipo de propuestas: ¿Es posible crear un soporte textual para el diseño de experiencias escénicas de esta naturaleza¹⁰?
8. Y finalmente, a raíz de la vinculación lúdica: ¿Puede servir de referencia práctica el diseño y creación de guiones videolúdicos y de los juegos de rol en vivo (LARP) en la medida en que ambas estrategias, suponen la configuración de una audiencia que se “*implica*” con la evolución de la *situación a construir* conjuntamente y que tiene capacidad de decisión (agencia) sobre el desarrollo de la experiencia en tiempo presente?

¹⁰ Cuando muchas veces obra y *performer*/ejecutante y artista creativo terminan siendo el mismo sujeto, dejando de lado la necesidad del soporte textual supuestamente imprescindible para que un otro pueda reproducir su pieza, o bien, se tiende a generalizar sobre la idea de que un fenómeno performativo no puede “escribirse” previamente puesto que esto aniquilaría su condición de obra “presente”.

1.3 HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN.

A partir de la posible relación que hay entre la toma de decisiones activa que se da en un contexto lúdico por parte de quienes participan; y la manifestación material de la **agencia** de la audiencia, (que presupone el desarrollo de una experiencia escénica *co-creativa*), esta investigación propone como hipótesis de partida **la existencia de una correlación positiva entre el uso de estrategias propias del diseño lúdico (*Game Design*) y del diseño motivacional (*Gamification*) y la creación de experiencias escénicas que promuevan interacciones de dimensión lúdica con sus audiencias; y que requieran de la intervención material de estas últimas (en distintos niveles de interacción *co-creativa e implicación*) para completarse tanto en un sentido simbólico como pragmático.**

En función de esta idea, se plantea la sospecha de que la condición de “implicación” lúdica (Anyó, 2016; Calleja, 2007) que se da en el contexto de participación de un juego (o de un sistema *ludificado*); puede tener algún tipo de relación con la participación en calidad “implicada” que requiere una experiencia escénica que se construye a partir de las decisiones de la audiencia (agencia). Esta correlación positiva, se centraría en las posibles similitudes que hay, tanto en la construcción de un juego o de un sistema *ludificado* con la noción aquí especificada de una práctica escénica co-creativa (entendida como cualquier manifestación teatral que otorga a sus audiencias diversos grados de corresponsabilidad creativa sobre el devenir de la experiencia a desarrollar conjuntamente).

Esta hipótesis toma prestada al diseño lúdico la noción básica de que un juego puede asumirse en un sentido amplio como un “sistema de motivación”; y propone una posible analogía entre este tipo de experiencias y la construcción de una escena co-creativa que dependa de la agencia de la audiencia para completarse. A partir de esto, la finalidad de este estudio consiste en demostrar la posible correlación positiva entre ambos ámbitos; y en indagar en el potencial aporte que pueda tener el *Game Design* —particularmente, los recursos utilizados en la creación de guiones videolúdicos y el LARP—; y el diseño motivacional (*Gamification*) —cuya finalidad es construir experiencias que involucren a las personas en una toma activa de decisiones “significativas”—; en la construcción de sistemas de motivación de naturaleza escénica y de dinámicas de interacción lúdicamente “implicadas”.

1.4 OBJETIVOS GENERALES

En resumen:

-Analizar y comprobar la posible relación entre la *ludificación* aplicada y el diseño motivacional; con la creación de dispositivos escénicos de interacción que permitan la participación “implicada” de las audiencias en el proceso creativo de la realización escénica.

- Encontrar distintos recursos extraídos de la teoría del juego, —especialmente desde la construcción de narrativas interactivas de los videojuegos y juegos de rol—, que puedan servir de referencias para la construcción experiencias escénicas *co-creativas* que requieran la manifestación material de la agencia de sus audiencias (y que esta última influya de manera directa en la construcción de la vivencia conjunta a desarrollar).

- Proponer un parámetro de intervención de audiencias dividido en tipos, niveles y grados de **interacción co-creativa** y de posible **implicación** con el desarrollo de la experiencia. El objetivo es lograr diferenciar escenas relacionales donde el espectador “participa” sin incidir realmente en el devenir del acontecimiento escénico; de aquellas en donde la relación obra-sistema/audiencia tiene un rango de acción creativa más amplio que puede potenciar el factor impredecible, el riesgo, la competencia o el azar emergente del devenir lúdico de la experiencia.

- Analizar cómo actúa el factor narrativo en la forma y estructura de la pieza, en la medida en que, en este tipo de manifestaciones escénicas, este componente puede (o no) estar presente en el contenido (en términos de fábula o historia), ya que permiten que el mensaje pueda integrarse en la audiencia a través de la experiencia práctica de activar la escena, por sobre (o, además) de recibir el mensaje en términos expositivos, descriptivos o informativos.

-Desarrollar los conceptos de programación dramatúrgica; escenas co-creativa; interacciones co-creativas (*jugables y ludificadas*); obra-sistema y entorno performativo; situación co-creativa ficcional y presentacional; participación corresponsable; dispositivos co-creativos adaptativos y permeables (estáticos y dinámicos); y enfoques de programación dramatúrgica relacional y/o ambiental.

- Crear una pauta para analizar la presencia de elementos escénico-lúdicos en ejemplos prácticos de escenas de interacción “participativa”; y aplicarla en la observación comparativa de experiencias escénicas artísticas que calcen con las características del objeto de estudio.
- Elaborar a modo de referencia una propuesta metodológica para la construcción de escenas *co-creativas* y dinámicas de interacción con las audiencias de trasfondo *jugables* y/o *ludificadas*.
- Compartir a modo de ejemplo, dos propuestas prácticas¹¹ de dispositivos escénicos co-creativos surgidos en el marco de esta investigación que corresponden a dos maneras diferentes de abordar las dinámicas de interacción (de trasfondo lúdico) con las audiencias.

1.5 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN Y PRINCIPALES ÁREAS DE ESTUDIO

El enfoque metodológico de esta investigación doctoral se enmarca en la categoría de una investigación artística fundamentalmente teórica (de connotación hipotética-deductiva); que contempla a modo complementario, la experimentación práctica de los principales hallazgos del proceso. La razón principal por la que se elige esta forma de trabajo investigativo (que integra la experiencia práctica de manera secundaria), concuerda con la necesidad de abordar el proceso de la manera más coherente y honesta a la inquietud original que motiva esta reflexión académica: la necesidad de encontrar justificaciones teóricas a un proceso de experimentación práctica de índole personal (que comienza el año 2012) sobre dinámicas de interacción escénica.

A partir estos años de experiencia profesional, y tras la participación en diversos procesos escénicos —desde la dramaturgia; la dirección; la interpretación y la experimentación desde la expectación observadora—, surge la necesidad de cuestionar la posibilidad real de “implicar” a las audiencias, más allá de la pretensión discursiva.

¹¹ Ambos dispositivos escénicos fueron estrenados en el marco de esta investigación. *Coliseo* se estrenó en el marco del programa de dirección escénica del LAB escénico del Festival Internacional Santiago a Mil (Chile) en enero del 2019; y *Los Asesores* se estrenó en agosto de 2019 en el centro Cultural Estación Mapocho (Chile) y fue financiado en la convocatoria 2019 de FONDART (Fondo nacional de las artes del Ministerio de las culturas, Chile) en su línea de apoyo a la creación y producción de montajes escénicos. En el capítulo 4 y en el anexo B, se profundiza en estas dos experiencias a modo de ejemplo de los planteamientos teóricos de esta tesis.

En este aspecto, la motivación principal de esta tesis busca la comprensión teórica (y posibles comprobaciones prácticas), respecto a la posibilidad de configurar propuestas escénicas donde la gente pueda “co-crear” de manera explícita y participar del hecho teatral desde una condición de corresponsabilidad; y al mismo tiempo, hacer de este proceso teórico doctoral un espacio de estudio, innovación (Bruneau & Burns, 2007) y experimentación escénica profesional.

En el marco de este proceso resulta fundamental encontrar criterios que permitan aprovechar los conocimientos originados desde la experimentación práctica de las temáticas a trabajar, en vez de anularlos simplemente por asumir su falta de rigor académico. En este sentido, en las últimas décadas, han surgido una serie de propuestas metodológicas referenciales, como por ejemplo las nociones metodológicas derivadas desde la investigación en ciencias PBR a PLR (*Practice Based And Practice Led Research*); o bien, conceptualizaciones específicas que surgen desde el área de las ciencias sociales y del arte, como las nociones de *Practice As Research* (PAR) o *Practice As Research In Performance* (PARIP) —principalmente en el contexto europeo y australiano—; o *Performance As Research* (PAR) —en el marco estadounidense—. Estas diversas terminologías conllevan cierta confusión, al entenderse erróneamente todas bajo un mismo paraguas metodológico (Schroeder, 2015), cuando hay diferencias significativas en cada propuesta.

Es por esto, que, aunque el enfoque es principalmente teórico y el grueso de la reflexión de este trabajo tiene su origen en esta dimensión, igualmente se opta por valorizar la experiencia obtenida desde la práctica, en la medida en que ha constituido igualmente una parte importante del proceso de recopilación y puesta en ejercicio de las distintas conclusiones surgidas a lo largo de estos años. Ahora bien, en un sentido amplio, esta investigación —que ha estado marcada por un proceso de flujo constante entre la reflexión teórica y la práctica escénica— comparte ciertas ideas clave de otros enfoques metodológicos de investigación artística que también involucran elementos desde la experimentación práctica —además de los ya anteriormente mencionados— como las propuestas de Jaume Melendres (2009, 2010); José Antonio Sánchez (2009); Victoria Pérez Royo (2010); Rafael Pérez Arroyo (2012); entre otros. Todas estas referencias mencionadas, analizan de manera particular el abordaje de una investigación artística, pero comparten una visión general respecto a la necesidad de acompañar el proceso, con un diálogo constante entre los elementos teóricos y la experiencia empírica de cada creación (que requeriría siempre de marcos metodológicos específicos según cada caso).

A partir de estas ideas, se seleccionan entonces de manera puntual ciertos enfoques particulares que servirán para fundamentar de manera general las metodologías de investigación tras este estudio: en primer instancia, ciertas nociones desarrolladas por el autor Robin Nelson (2013) respecto al enfoque epistemológico de su propuesta de *Practice as Research* (PaR); también la conceptualización sobre el rol del *investigador reflexivo* de las autoras Monique Bruneau y Sophia L. Burns (2007); y por último, los lineamientos generales propuestos por Brad Haseman (2006) con relación a la investigación desde un paradigma performativo.

La primera referencia, remite a la propuesta del profesor de teatro, académico e investigador inglés, Robin Nelson, contenida en su libro *Practice As Research In The Arts: Principles, Protocols, Pedagogies, Resistences* (2013). El autor crea una pauta epistemológica multi-modal que se sustenta en una comprensión del proceso investigativo artístico como un diálogo constante entre teoría y práctica. Sus planteamientos se basan en la tesis de que el conocimiento práctico precede a las reflexiones teóricas sobre un fenómeno, otorgando la importancia de la reflexión analítica a su capacidad de informar sobre aquello que sucede desde la experiencia pragmática. Para Nelson, teoría y práctica están profundamente relacionadas; y sobre todo en el contexto de un proceso artístico, es imprescindible considerar la praxis como dimensión válida de conocimiento y como espacio posible para la generación de este. Respecto a esto último, Nelson (2013) señala que estos no se caracterizan por construir argumentos racionales, puesto que la esencia orgánica de un proceso creativo en sí mismo no suele basarse en datos o en conclusiones matemáticas, por lo tanto, se cuestionan desde el inicio las metodologías de investigación tradicionales. A la vez, para el autor, el conocimiento en ningún caso es determinante o absoluto, y, por tanto, nunca puede considerarse como algo estático. Por ende, plantea el abordaje de cualquier proceso investigativo desde una perspectiva dialéctica que nutra la teoría con la experiencia, y viceversa, en búsqueda de un equilibrio entre el contenido que puede considerarse netamente subjetivo y la forma académica de su expresión.

Otro elemento importante para Nelson (2013) tiene que ver con el reconocimiento de la particularidad de cada proyecto, asumiendo que el enfoque epistemológico de cualquier proceso de investigación de naturaleza práctica (en este caso, artística) debe crearse según las necesidades específicas de cada caso de estudio.

La esencia de la propuesta de Nelson es resumida irónicamente por el autor en la siguiente frase: «To know how to ride a bike is to ride a bike (...) the example of bicycle riding evidences a kind of practical knowing-in-doing wich is at the heart of PaR» (Nelson, 2013: 9). En este aspecto, esta propuesta valora particularmente la visión de los mismos artistas tras una creación, que poseen una mirada privilegiada y acceso a la observación de la experiencia desde una perspectiva única, distinta a la que puede tener un investigador externo o cualquier otro tipo de observador participante. En este aspecto, esta investigación se alimenta de primera fuente tanto de las miradas de otros artistas y autores asociados a las temáticas que propone este estudio; como de la propia experimentación escénica sistemática y constante. Por último, respecto a las ideas de Nelson (2013), esta investigación se relaciona a nivel de trasfondo metodológico con los tres grandes principios modélicos definidos por él como «modos de saber» — *Know-How*; *Know-What o Reflect On Action*; y *Know-That*— que se desarrollan en esta propuesta de estudio, repercutiendo a lo largo de esta propuesta (de manera independiente o integral) en diversas dimensiones del proceso.

La segunda referencia de relevancia deviene de las autoras Monique Bruneau y Sophia L. Burns (2007), que catalogan las propuestas metodológicas tras la investigación de un proyecto artístico en calidad de una investigación-creación. Para las autoras, el proceso de reflexión teórico de quien investiga un proyecto creativo artístico debe tener una naturaleza “inmersiva”: «en recherche-cr ation, la cr ation est l’enjeu m me de sa recherche et le praticien ne peut r soudre son  nigme sans plonger dans sa propre pratique» (p. 172). Si bien, esta tesis no persigue una creaci n art stica espec fica como resultado, ni tampoco postula la pr ctica misma como fuente principal de informaci n, —puesto que se prioriza la teor a para crear el marco conceptual que sustenta todo el trabajo—, s  aplica la misma necesidad de sumergirse en las ideas y experimentarlas pr cticamente en el escenario para saber qu  pasa cuando dejan de ser solo teor a. En este aspecto, las autoras en su libro (2007) hacen una categorizaci n de cuatro aspectos b sicos que corresponden a distintas motivaciones que suelen darse en procesos de investigaci n-creaci n art stica:

- La primera motivaci n, es hacer de la propia pr ctica art stica un espacio de investigaci n te rica y la manifestaci n de un proyecto de innovaci n o experimentaci n.
- La segunda motivaci n ser a profundizar te ricamente sobre la pr ctica para la elaboraci n de un proyecto art stico en particular.

- La tercera tiene que ver con posicionar la propia práctica artística en torno a una función histórica, cultural o social y asociarla temáticamente a conceptos específicos.
- La última tiene que ver con destacar un fenómeno en concreto que tiene relación con la proyección de una producción artística en particular.

Basándose en estas cuatro motivaciones originales, en esta investigación es posible constatar que se entremezclan varias de ellas: por una parte, calza con el primer escenario que las autoras proponen donde lo que se busca es profundizar e innovar sobre una práctica que ya se venía realizando; y se presenta como desafío a la innovación dentro de una misma área en la que se venía experimentando. En segunda instancia, el segundo escenario de motivación planteado también calza con la motivación de utilizar el proceso investigativo teórico para intentar dar fundamento a la propia práctica creativa. Y finalmente, el tercer escenario tiene como motivación posicionar la práctica artística desde una perspectiva crítica, —que en este caso en particular corresponde a la necesidad de analizar las prácticas escénicas de interacción, en su relación crítica con las ideas de la *ludificación* contemporánea y las implicancias complejas de la dimensión de performativa, política, social y dramática de este tipo de propuestas.

Finalmente, las autoras utilizan el concepto de *practicante reflexivo* para referirse a quienes realizan investigaciones teóricas utilizando la praxis como espacio generador de análisis y conocimiento, en un intento por comprender y explicar la realidad de sus prácticas. Esta última cita resuena particularmente con la motivación original de esta investigación, que tiene que ver justamente con la voluntad movilizadora de poder entender —y sobre todo adquirir la capacidad de explicar— un campo particular de las dramaturgias relacionales o de interacción contemporáneas. Ahora bien, es importante destacar que, aunque las fuentes de información práctica son relevantes para la generación de análisis a lo largo de este estudio, se proponen siempre en consideración de su dimensión subjetiva; y solo se presentan complementariamente, a modo de ejemplificación y de muestra, de ciertas aplicaciones de los planteamientos propuestos por este estudio, (dentro de muchas otras maneras posibles de hacer). Por último, resulta importante situar este trabajo en el marco específico de la *Performance* como trasfondo de reflexión, y tener en consideración sus particularidades esenciales para poder proponer una metodología de investigación coherente. En este sentido, el aporte del autor, investigador y profesor Brad Haseman en su libro *A Manifesto For Performative Research* (2006) resulta especialmente útil.

En este texto, Haseman reflexiona sobre las carencias de los modelos de investigación cuantitativos o cualitativos al intentar teorizar sobre fenómenos que se constituyen a partir del lenguaje y del resultado concreto de su práctica, como lo sería, por ejemplo, un proceso creativo escénico donde el objeto de investigación es la interpretación actoral, o la ejecución de una coreografía en danza, o el estudio de un diseñador de videojuegos sobre la *jugabilidad* de su propuesta. A partir de esta idea, el autor plantea un tercer paradigma de investigación —alternativo al cualitativo y cuantitativo— basado en la dimensión performativa de una determinada experiencia. Haseman construye su teoría a partir de las ideas de los filósofos J.L Austin (1998) y Susanne Langer (1957); y propone una analogía directa entre la teoría de los actos de habla performativos y la naturaleza misma de una investigación sobre un fenómeno presentacional, que en la medida en que transforma sus resultados en una manera de expresión, también está realizando o ejecutando una acción concreta. En estos casos, el proceso de reflexión «It not only expresses the research, but in that expression becomes the research itself» (Haseman, 2006: 6). El autor esquematiza estas diferencias de la siguiente manera:

Figura 1. *Performative Research* de Brad Haseman.

Quantitative Research	Qualitative Research	Performative Research
“the activity or operation of expressing something as a quantity or amount – for example, in numbers, graphs, or formulas” (Schwandt, 2001: 215).	refers to “all forms of social inquiry that rely primarily on qualitative data...i.e., nonnumeric data in the form of words” (Schwandt, 2001: 213).	expressed in nonnumeric data, but in forms of symbolic data other than words in discursive text. These include material forms of practice, of still and moving images, of music and sound, of live action and digital code.
the scientific method	multi-method	Multi-method led by practice

Nota. Descripción comparativa de metodologías de investigación de Brad Haseman. Autor: Brad Haseman. Fuente: Haseman, 2006.

A modo de conclusión, se propone una metodología de investigación mixta que combina estrategias extraídas desde el análisis cualitativo-teórico, con los parámetros anteriormente expuestos de una práctica como investigación —PaR— (Nelson, 2013). Si bien, como se menciona anteriormente, la dimensión teórica se constituye como la fuente principal de reflexión y referencia, se elige este trasfondo metodológico para poder integrar en el cuerpo de texto los principales hallazgos encontrados en el marco del trabajo creativo y profesional del laboratorio escénico de *Ars Dramática*. En este contexto de exploración, se desarrollaron durante cinco años, —desde 2017 a la fecha— diversos ejercicios creativos que estaban en diálogo con los cuestionamientos teóricos de esta tesis, con la intención de poner a prueba ciertas ideas que iban surgiendo. El análisis de los hallazgos y de las experimentaciones escénicas que se destacan, se enmarcan en la conceptualización del proceso en que un *investigador reflexivo* (Bruneau & Burns, 2007) analiza un fenómeno desde una perspectiva teórico-práctica, para luego poner a prueba las preguntas e hipótesis de la investigación en un proceso de laboratorio de ensayo y error. Sin embargo, es importante reiterar que no se considera esta tesis un trabajo basado de manera primaria en los descubrimientos prácticos; puesto que se considera la información teórica como la principal fuente de investigación y reflexión de esta propuesta.

1.5.1 Itinerario del proceso de investigación.

A continuación, se presenta el detalle del recorrido metodológico y argumentativo de la presente reflexión:

En la introducción, se presenta y explora el estado de la cuestión actual de las artes escénicas relacionales y de las dramaturgias de interacción; destacando particularmente la dimensión lúdica de las dinámicas de interacción que caracterizan este tipo de prácticas escénicas. A partir de esto, las temáticas abordadas se presentan desde las siguientes perspectivas de investigación: en primer lugar, se analizan desde una mirada histórica, los principales antecedentes del arte de “participación”; y la evolución dramaturgica de este tipo de prácticas creativas. En segunda instancia, se propone una contextualización respecto a la dimensión lúdica del teatro, en función de analizar sus posibles correlaciones generales a partir de las ideas de autores como los ya citados Caillois y Huizinga, o como Augusto Boal y Guy Débord, entre otros.

En este marco, se indaga también en los principales ejemplos contemporáneos de prácticas escénicas de interacción; y se exploran los principales vínculos entre estas últimas y la construcción de una experiencia de dimensión lúdica. Finalmente, se presentan a modo de referencia general —y de antecedentes a considerar— las principales investigaciones dentro del ámbito de estudio que vincula el diseño lúdico con la creación escénica de connotación relacional.

A partir de esta revisión panorámica del estado de la cuestión, se presentan los contenidos teóricos a explorar, divididos en dos marcos conceptuales generales: el primero se aborda desde una **perspectiva escénica** y el segundo desde una **perspectiva lúdica**. En el bloque conceptual **escénico** se posicionan los principales postulados teóricos de esta investigación, distribuidos en cuatro contextos particulares (dimensión performativa; dimensión participativa; dimensión dramática, y dimensión política). Respecto a la dimensión performativa, el análisis de conceptos se basará en la idea del contexto de co-creación *in-situ* que caracteriza este tipo de propuestas escénicas y se fundamentará a partir de las principales reflexiones de la teoría de la *Performance* moderna y contemporánea (Schechner, Taylor, Dubatti, Diéguez, Turner, Phelan); y en las nociones específicas de conceptos como *acontecimiento* y *realización escénica* (Fischer-Lichte); *experiencia* (Nancy, Dewey, Varela, entre otros); *acción pragmática y epistémica*, (Kirsh & Maglio); y de *situación construida* (Debord, Boal). Respecto a la connotación “participativa” de la relación con las audiencias, se abordarán conceptos comunes a la construcción de dispositivos de interacción y a la expectación contemporánea (Sánchez, Fratini, Bernat, Sagaseta, Ortiz, Pedullà, entre otros); y los principales postulados de la *estética relacional* (Bourriaud) o del *arte contextual* (Ardenne); los paradigmas de audiencia (*activa/pasiva*); otras definiciones relativas a la noción de *interactividad* (Zimmerman & Salen, Murray, entre otras); el análisis crítico de los conceptos de *participación*, *colaboración*, *compromiso* e *implicación* (Bishop, Córnao, Garcés, Groys, Ziemiński, entre otros); el binomio *presentación/representación*; y las características de recepción en una experiencia escénica de interacción relacional (Rancière, Sofia). Respecto a la dimensión dramática se analizarán los principales postulados sobre las dramaturgias performativas (Danan, Fèral, Boenisch, Antúnez, Córnao) a partir de las consecuencias de la *crisis del drama* moderno y contemporáneo (Szondi, Sarrazac, Batlle, Carnevali). En último lugar, respecto a la dimensión política, se estipularán los planteamientos relativos al concepto de *comunidad* en torno a la experiencia escénica (Córnao, Bishop, Enrile); la noción de dispositivo (Agamben, Deleuze, Foucault); la connotación *democrática* de la participación artística

(Laclau, Mouffle, Bishop); las características del marco institucional de la experiencia escénica co-creativa; y la relación de esta última con el contexto económico neoliberal (Groys, Etchells, Fratini entre otros).

Una vez establecido el marco conceptual escénico, se propone el segundo bloque de estudio contextualizado desde **la teoría y el diseño lúdico**: este se estipula en función a los aportes generales y específicos desde el diseño de juegos (*Game Design*) y del diseño motivacional (*Gamification*) asumidos como disciplinas autónomas; y a la dimensión estético-filosófica del fenómeno de la *ludificación* cultural actual. En este apartado, se exploran recursos teóricos y prácticos desde la teoría lúdica (con potencial escénico *co-creativo*) a partir de una revisión desde el diseño de juegos; la creación guiones videolúdicos; la construcción de narrativas interactivas; y los aspectos constituyentes de un RPG (*Role-Playing Game*). Al igual que el marco conceptual escénico, este se aborda dividido en dimensiones: la primera analiza las teorías del juego desde la perspectiva disciplinar de los *Game Studies*; la segunda indaga en el trasfondo práctico de la construcción y diseño de juegos (*Game Design*); y la última, aborda la dimensión psicológica del diseño motivacional (*Gamification*) tras la creación de una experiencia lúdica, a partir de las ideas de autores como Bogost, Sicart, Werbach, Deterding, McGonigal, Zimmerman, Salen, entre otros. Esta búsqueda, se complementa de manera secundaria — y a partir de un análisis superficial — en el marco conceptual complementario, con ciertos aspectos básicos de la teoría general de sistemas (TGS) desde el punto de vista de la biología y la sociología; algunos conceptos relevantes desde la programación de sistemas computacionales; y finalmente, con ciertos elementos puntuales del diseño de experiencias de usuario (UX/IU).

A partir de la exploración de todos los ámbitos anteriormente expuestos, se propondrá un glosario básico que defina los principales criterios a utilizar en el desarrollo de la propuesta teórica original de esta tesis; y se seleccionarán una serie de definiciones extraídas desde los bloques conceptuales de la investigación, para la creación de un marco escénico-lúdico comparativo que sirva para analizar la dimensión lúdica de la interacción en el contexto de una práctica escénica *co-creativa*. Para este fin, se estudiarán cuatro experiencias escénicas¹² que serán seleccionadas en función de los parámetros que limitan el objeto de estudio particular de esta investigación (asociado principalmente a formatos de interacción donde la agencia material complementa el sentido pragmático y simbólico de las propuestas).

¹² En función de acotar temporalmente el marco de investigación, las propuestas escénicas analizadas con esta pauta referencial (Capítulo 3) se reducen mayoritariamente a un contexto temporal limitado a los últimos veinte años.

Una vez resueltas las conclusiones preliminares de la aplicación del marco escénico-lúdico sobre las experiencias seleccionadas; y consideradas las aportaciones extraídas desde la exploración desarrollada en el contexto del laboratorio escénico de *Ars Dramática*¹³; se fundamentará la propuesta poética original que plantea esta tesis sobre la **programación dramatúrgica** como ejercicio creativo específico; y se profundizará en las diversas nomenclaturas propias que derivan de este proyecto de investigación. Se propondrá entonces, una fundamentación básica de la noción de programación dramatúrgica a partir de las vinculaciones posibles entre la TGS y la construcción de una experiencia escénica performativa que establezca relaciones interactivas con el entorno directo de su ejecución escénica o *puesta en acción*; se estipularán las principales características que designarían la dimensión lúdica de una *interacción co-creativa* en el marco de una escena que se desarrolla de manera *corresponsable* entre todas las personas involucradas en su construcción conjunta; y se definirá la condición *implicada* de un dispositivo escénico relacional y dos enfoques diferentes de abordar la dimensión lúdica de la *interacción co-creativa* con las audiencias (en un sentido *jugable* o *ludificado*).

Por último, las conclusiones de este trabajo comprenderán el análisis de la aplicación teórico-práctica de los distintos recursos escénico-lúdicos estudiados; así como también, los desafíos pendientes, obstáculos e interrogantes que han surgido a lo largo del proceso de investigación. Por último, los anexos concluirán con un recuento general de la experiencia desarrollada en el laboratorio de *Ars Dramática* (anexo A); la presentación de dos propuestas de dispositivos escénicos co-creativos “implicados” propios: *Coliseo* (2017-) y *Los asesores* (2019) (anexo B); materiales de apoyo adjuntos relativos a la creación de sistemas de LARP (anexo C); un registro cedido por Roger Bernat de una sesión de *Pendiente de Voto* (anexo D); la transcripción de las entrevistas realizadas en el marco de esta tesis y sus respectivas autorizaciones de uso (anexo E); y por último, las fichas artísticas de los casos de estudio observados y el detalle de las tablas creadas para el análisis comparativo del marco escénico-lúdico (anexo F).

¹³ *Ars Dramática* es el nombre del laboratorio de experimentación escénica que se formaliza en 2017 a partir de esta investigación; y que desde entonces se desarrolla paralelamente como espacio para la exploración constante y sistemática de las interrogantes planteadas por este estudio.

1.6 ESTADO DE LA CUESTIÓN: UNA CARTOGRAFÍA DE LAS PRÁCTICAS ESCÉNICAS DE INTERACCIÓN LÚDICA.

*Queda entendido que el hombre sólo juega en cuanto que es plenamente tal,
y sólo es hombre completo cuando juega.*

(Friedrich Schiller, *Cartas sobre la educación estética del hombre*).

A continuación, se presenta de manera general, el contexto histórico del arte participativo; y las principales consideraciones y antecedentes de las escenas de interacción desde la perspectiva de la creación dramaturgica. Se contextualiza también, la vinculación entre teatro y juego abordando las principales corrientes¹⁴ de pensamiento desde las cuales es posible respaldar esta conexión en un sentido amplio (Huizinga, Caillois, Gadamer, y otros) hasta llegar al contexto específico de esta investigación donde la relación entre juego y escena teatral se vincula con los parámetros del arte relacional y el aporte potencial del factor lúdico en la creación de audiencias “implicadas”. En este marco, se presentan diversos antecedentes escénicos enmarcados en el contexto de la producción artística latinoamericana y europea, que proponen interacciones lúdicas en los procesos de comunicación con sus audiencias y en el desarrollo de sus prácticas creativas previas.

Además, se presentan también, ciertos estudios previos que vinculan el teatro con el juego en términos generales; y se define el enfoque desde el cual se aplicará a lo largo de este estudio el concepto de *ludificación* de experiencias aplicadas a las artes escénicas; finalmente, se presentan a modo de antecedente tres propuestas de investigación específicas que vinculan la influencia del factor lúdico a las prácticas escénicas relacionales contemporáneas: el concepto de *teatro-juego* o *Gameformance* desarrollado por Lara Sánchez Coterón; la propuesta de *Theatrical Performance Model* de Clara Fernández-Vara; y finalmente dos aproximaciones diferentes al concepto de *Pervasive Theatre* a partir de las ideas de las investigadoras Elena Pérez y Sophy Smith.

¹⁴ Para profundizar en esta información revisar las definiciones de juego y los principales conceptos clave en el apartado 2.B. Marco conceptual lúdico.

1.6.1 Contextualización desde el arte participativo.

Una de las características clave del arte contextual (Ardenne, 2002) o relacional (Bourriaud), tiene que ver con el reposicionamiento de las audiencias que pasan de tener un rol «pasivo» a ser consideradas parte fundamental de la cadena creativa de la experiencia artística: «El espectador ya no está ante una obra; se encuentra sumergido en su zona de influencia, por decirlo de algún modo, arrollado, absorbido incluso a su pesar» (Fèral, 2017:201). En el contexto de la discusión sobre la participación en el arte, —que ha resurgido con fuerza como consecuencia de la interactividad digital actual—, este tipo de temáticas han sido dilemas recurrentes de diversos artistas desde finales de los años 1950, indistinto de si se hacia uso (o no) de tecnología computacional (Bianchini & Verhagen, 2016). En esta época, los artistas comenzaron a experimentar una serie de inquietudes que se tradujeron en nuevas formas de entender las relaciones entre objeto (obra de arte) y sujeto (productores y receptores de esta). Estas alteraciones tuvieron sus principales antecedentes en las contribuciones filosóficas de autores como Jean Paul Sartre, Foucault o Maurice Merleau-Ponty que pusieron en la palestra el debate sobre la mirada del *otro* y la hegemonía de la cultura de la observación. Desde una perspectiva histórica, el traspaso estético desde el arte moderno al arte contemporáneo tiene directa relación con la condición de la mirada externa: en el arte moderno el/la artista produce y exhibe, mientras el público observa y evalúa lo expuesto (Groys, 2008). Mientras que el arte contemporáneo intenta evidenciar estas relaciones modificando las convenciones de la recepción y subvirtiendo las condiciones de la producción creativa. Sin embargo, todas estas reflexiones, han estado presentes a lo largo de la historia del arte en mayor o menor medida: ya Bernini, en pleno renacimiento, era consciente de que la Plaza de San Pedro no tenía valor por sí misma, sino que adquiría todo su potencial en la medida en que el «peregrino la veía llena de otros peregrinos» (Marzo, 2018: 72).

Muchas propuestas artísticas de principios del siglo XX —como el futurismo italiano o los dadaístas de Zurich— apostaron por llevar al extremo ideas previas surgidas tímidamente en décadas anteriores, relativas a los cambios de percepción de las obras de arte y de sus condiciones de producción, así como la «disolución de la individualidad artística, (...) y de la autoridad en muchos niveles de sus respectivas prácticas» (p.28). Para el autor, filósofo y crítico de arte Boris Groys (2014), el punto en común de las principales manifestaciones vanguardistas que buscaban revertir la código relacional convencional entre obra y audiencias (con ejemplos como el movimiento *Fluxus*, el *Situacionismo* o el futurismo

italiano), tiene que ver justamente con que resignificaron la importancia de la presencia física del/la artista y la gente en el mismo espacio material y tiempo; y esto promovió un auge en los intentos por difuminar los límites entre creadores y observadores. En este sentido último, esta disolución crea un espacio intermedio donde la colaboración y la experiencia colectiva se hace posible, y la autoría se dispersa (Kluitenberg, 2016). Desde esta mirada, las experiencias artísticas participativas son performativas por naturaleza, puesto que se cambia el énfasis desde los modos de presentación individual hacia la primacía de las redes de relaciones que se desarrollan en tiempo real. Esta transición ha estado influenciada por diversos factores, siendo el trasfondo activista y político que caracteriza el arte contemporáneo uno de los más importantes; pero también el contexto cultural de la época ha jugado un rol trascendental en la puesta en marcha de las prácticas participativas en la medida en que la brecha entre los espectadores tradicionales de televisión o radio con los jugadores de videojuegos o las/los consumidores de realidad virtual, hoy es inmensa (Burzynska, 2016).

Desde una perspectiva crítica, la integración de procesos participativos en la historia del arte no siempre cumplió en la práctica con los ideales teóricos de comunidad y apertura que los artistas enunciaban (Bishop, 2016). Las motivaciones y las perspectivas han sido diversas: desde la aproximación “segura” que experimentaban los *situacionistas* al invitar mayoritariamente a sus experiencias participativas a personas conocidas; pasando por las prácticas provocativas de los futuristas que a veces incluso bordeaban lo invasivo y ofensivo; hasta los esfuerzos del teatro de masas ruso por subvertir la convención escenario-platea e intercambiar funciones entre audiencias y creadores, pero que mirado desde los parámetros de hoy: «sus respectivos roles siempre permanecieron bastante claros» (p.91). De hecho, la necesidad de “remover” o directamente *movilizar* a las audiencias tenía en la mayoría de los ejemplos mencionados un fundamento de carácter político y social. Mientras que hoy en día, en el marco de las TIC’S y de las redes sociales, la participación social se ha ido convirtiendo en un proceso comunicativo estandarizado — incluso *mainstream*— cuyos patrones de conducta son definidos por el ágora digital y por un código interactivo de carácter eminentemente individualizado (Prensky, 2001).

Respecto a esto último, la crítica e historiadora del arte británica, Claire Bishop¹⁵ (2012), analiza lo que ella considera el giro social del arte contemporáneo y destaca durante las vanguardias tres hitos que considera antecedentes fundacionales del arte participativo: en primer lugar, el futurismo italiano, sus esfuerzos por quebrar las convenciones de la contemplación artística tradicional y la instauración de la performance como nicho a explorar; en segundo lugar, la cultura artística rusa post revolución donde proliferaron manifestaciones colaborativas y co-creativas como el teatro *Proletkult* y los espectáculos de teatro de masas¹⁶; y finalmente, las prácticas realizadas por los dadaístas parisinos. Todos estos ejemplos analizados por Bishop, tienen un trasfondo de acción asociado inherentemente a las causas políticas que se profesaban o combatían en cada contexto creativo: como sucedía por ejemplo con la cultura de la participación artística rusa que estaba directamente relacionada con el ideario de la revolución bolchevique; o en el caso de los dadaístas franceses, donde todas sus prácticas tenían que ver con negar los impulsos nacionalistas surgidos en el marco de la posguerra. En términos puramente históricos, la autora destaca la influencia general de la revolución rusa de 1917 en las prácticas colaborativas en el arte europeo; la revolución de mayo de 1968 en Francia, como otro hito histórico que posicionó a los artistas a producir discursos críticos contra los sentimientos alienados y las autoridades; y 1989, como punto de quiebre que instauraría el discurso contemporáneo de la posmodernidad en el arte. Tras el auge de las vanguardias, el hito más significativo tiene que ver con el surgimiento del *Happening*¹⁷ como formato asociado al *Performance Art*; y su voluntad de quebrar las barreras entre audiencias y obra. Desde finales de la década de 1950, surgen entonces una serie de referentes¹⁸ artísticos que buscaban directamente transformar los formatos de relación tradicional con las audiencias.

¹⁵ Claire Bishop es una teórica, investigadora y docente inglesa. Algunas de sus publicaciones más destacadas son: *Installation Art: A Critical History* (2005), *Participation* (2006) y *Artificial Hells: Participatory Art and The Politics of Spectatorship* (2012).

¹⁶ Bishop (2016) pone como ejemplo para graficar la dimensión y alcance de las prácticas colaborativas del teatro de masas ruso, la recreación teatralizada de la toma del Palacio de Invierno, dirigido por Nikolai Evreinov. La “puesta en escena” contempló más de ocho mil participantes y cerca de cien mil espectadores, en un montaje que duraba poco más de una hora. Bishop cita al historiador teatral František Deák, quien al respecto afirmó que la dirección del proyecto escénico fue mucho más eficiente y coordinado que la toma real del Palacio de Invierno.

¹⁷ La primera pieza considerada como tal, *18 Happenings In 6 Parts* (1959) del artista Allan Kaprow, sirvió de antecedente para toda una generación venidera de artistas de diferentes disciplinas motivados a reestructurar los procesos creativos tras sus obras.

¹⁸ Como John Cage, George Brecht, Andy Warhol, Miejo Shiomi, Abramovič/Ulay, Janet Cardiff o movimientos creativos de carácter colectivo como el GRAV (*Groupe de Recherche d'Art Visuel*), *Fluxus*, o *Living Theater* (Atkins et al, 2008). O referentes latinoamericanos como Augusto Boal, Hélio Oiticica o Lygia Clark.

En las décadas de 1960 y 1970, distintos pensadores contribuyen teóricamente a la causa, siendo Umberto Eco¹⁹ (1979, 1989) y su propuesta de la *obra abierta* un hito trascendental que aportaría a fundamentar el enfoque *practicable* de la creación artística de la época. Aparecen entonces una serie de propuestas que configuran a las audiencias como “cómplices” de sus acciones y que requieren por su parte, distintos niveles de intervención material: desde formatos donde los artistas les transforman improvisadamente en asistentes parciales de sus *performances* —que en ciertos casos pueden incluso llegar a ser cuerpos subcontratados de manera específica para realizar las acciones planeadas²⁰ (Fabio, 2019); hasta experiencias escénicas donde las audiencias son las protagonistas absolutas de toda la acción a desarrollar. El siguiente cambio trascendental, vendría de la mano de la incursión experimental del arte interactivo²¹ y los aportes de la ingeniería computacional a partir de la década de 1980, cuando aún las posibilidades de la interrelación entre seres humanos y máquinas era algo novedoso e intrigante (Penny, 2016). En este período de tiempo, la interactividad como concepto (asociada a su origen informático y computacional), influyó en el campo de las artes a nivel epistemológico y filosófico ampliando las reflexiones sobre la utilización del archivo, las capacidades de la memoria y el uso de códigos; así como también, implicó un cambio en relación con el discurso político y social que significaba su instauración en el cotidiano de la gente (Boissier, 2016). En este sentido, el discurso cultural dominante contemporáneo está esencialmente ligado a la *web 2.0* y a la digitalización de nuestras sociedades: donde el consumo y los medios de comunicación dependen totalmente del involucramiento individual y de las relaciones personalizadas (Bishop, 2016); y donde la participación en los procesos colectivos digitales se asume como un derecho a poner en práctica de manera automática (Pickels, 2016). Aplicada al terreno del arte contemporáneo, esta condición cultural se ve manifestada en la medida en que la «obra ya no puede existir sin el usuario y el público se ha convertido en personaje activo» (Soler, 2016:98).

¹⁹ En sus ideas, Eco reflexiona sobre el trasfondo dinámico de las obras de arte entendidas como “obras abiertas” que incorporan a las audiencias receptoras en calidad co-creativa; y propone una nueva relación entre la contemplación tradicional de un objeto artístico y su utilización.

²⁰ Un ejemplo de esto es el caso de *Rimini Protokoll* y el uso artístico de sus “expertos del cotidiano”.

²¹ Es importante destacar que el término arte interactivo se asocia académicamente a un tipo de práctica artística mediada por la tecnología, —como el arte electrónico o el *Media Art*— que son englobables todos en lo que se entiende comúnmente por arte digital. Hay autores que consideran que todo arte interactivo tiene que sí o sí ser de naturaleza tecnológica y digital. El enfoque de esta tesis se sustenta en entender la interactividad desde una perspectiva simbólica en cuanto a la creación de relaciones entre sujetos y experiencia artística y contexto, más que a la mediación necesaria de elementos computacionales o tecnológicos.

1.6.2 Contextualización desde la perspectiva dramatúrgica.

A continuación, se plantea un recorrido contextual por la evolución de la puesta en escena desde una perspectiva dramatúrgica, en relación con la integración de la audiencia como elemento activo y co-creador del fenómeno teatral. Primero, se contextualiza la evolución del texto dramático convencional a partir de los principales planteamientos respecto a la *crisis del drama moderno y contemporáneo* (Szondi, Lehmann, Sarrazac, Batlle, entre otros). A continuación, se analizan las implicancias a nivel de texto que ha tenido la hibridación escénica entre teatro y performance, en cuanto esta mixtura ha modificado los procesos creativos tras el diseño de las experiencias escénicas contemporáneas. Finalmente se puntualiza en las principales características teóricas que identifican las prácticas dramatúrgicas performativas, y las ideas preliminares que definen particularmente los formatos escénicos que promueven la interacción y participación de las audiencias.

A) Crisis del drama: historia y contexto teórico.

Si todavía se montan piezas, es porque todavía se las escribe.

(Joseph Danan, *Entre teatro y performance*)

Históricamente, la relación entre puesta en escena y texto dramático está profundamente influenciada por el legado de Aristóteles (2004) que ha condicionado este vínculo «hasta el punto de que el texto dramático se ha considerado el núcleo de la teatralidad, y su representación, una condición secundaria y contingente» (Carnevali, 2017: 42). Esta premisa ha configurado la idea que comúnmente tiene el público general respecto a qué debe esperarse al asistir a una representación teatral; y a la asociación genérica que presupone que toda obra teatral está de una u otra manera, vinculada a un texto dramático previo. Esta vinculación comienza a mutar a principios del siglo pasado, en la medida en que la figura del/a director/a teatral comienza a ganar autonomía, anunciando así el fin de la relación causal entre la literatura dramática y la práctica de la puesta en escena.

Este momento es crucial en cuanto deja de percibirse el texto dramático como una suerte de “biblia” o “manual de instrucciones para la representación escénica”; y por el surgimiento de distintos intentos por categorizar el ejercicio de la escritura dramática, entre los que destacan dos perspectivas clave: por una parte, entender (y crear) el texto dramático como un soporte textual (ya sea virtual o material) —definido clásicamente como texto dramático o bien en su denominación contemporánea como *partitura*, *arquitectura dramática*, *texto-tejido*, etc.—, asumiéndolo como una “guía” para la escenificación que incluye un trayecto de sentido pre-diseñado para tal propósito; o bien, entender el texto dramático como un conglomerado de signos (imágenes poéticas, acciones, ideas, o frases) que no representan un trayecto de sentido pre-diseñado; y que pueden utilizarse en calidad de *texto-material* (en el sentido posdramático) a libre disposición para la puesta en escena.

A partir del análisis del desarrollo de la dramaturgia moderna y contemporánea, históricamente se acepta la idea de un *cambio paradigmático* —relacionado con los alcances de la posmodernidad— que se ha visibilizado en el desarrollo de las artes escénicas tanto a niveles prácticos como teóricos. Este *cambio paradigmático* se sustenta en la teoría de la *crisis* del drama moderno²², planteada por el filólogo y teórico Húngaro Peter Szondi (1994), quien sostiene que la forma dramática tradicional (relativa al contexto moderno) se relacionaba con una serie de criterios asociados a la idea de dramaturgia clásica y con la noción particular de *drama absoluto*²³. En su tesis²⁴, Szondi desarrolla las razones por las cuales afirma que la dramaturgia de finales del siglo XIX y de comienzos del siglo XX, no logra dar respuesta ni contención a las necesidades que manifestaba la sociedad en aquél entonces, y es por esto, que entra en un proceso de “crisis²⁵” en el que se ve obligada a reinventarse en términos de formas.

²² El autor emplea la palabra «drama» para definir un fenómeno histórico-literario en concreto y en particular, a una manera específica de literatura escrita con la finalidad de ser representada. El concepto, tiene un origen histórico en el Teatro Isabelino inglés, y continúa desarrollándose en la producción escénica del teatro francés del siglo XVII y en el período clásico alemán.

²³ La principal característica de esta clasificación radica en su naturaleza de construcción “cerrada” que se relaciona parcialmente con las ideas de estructuras dramáticas propuestas por Aristóteles en la poética (2004); con la noción de la forma dramática entendida tradicionalmente; y con las características de la *Pièce bien faite*.

²⁴ La teoría de Szondi se instaura desde una postura materialista-marxista (Carnevali, 2010) de la sociedad, aplicada a los fenómenos escénicos y se basa concretamente en función de la estética Hegeliana; en los principales planteamientos de la poética de Emil Staiger; en el estudio del filósofo Georg Lukács sobre los aspectos de la sociología del Drama Moderno y en la filosofía de la nueva música de Theodor Adorno.

²⁵ El análisis de Szondi (1994), se limita a los cambios estructurales que experimenta la literatura dramática en términos formales respecto a los contenidos y a las configuraciones internas del texto, sin detenerse a problematizar sobre las consecuencias del ejercicio de su traspaso a la escena, puesto que se trataría de un conflicto teórico posterior a la discusión de su época. Otra característica, es que concentra sus esfuerzos analíticos en la producción teatral hegemónica de occidente, principalmente en la escena europea.

Szondi considera esto como una “crisis²⁶” puesto que las formas tradicionales y los alcances del *drama absoluto* serían superados por el contexto histórico, y ya no estarían en condiciones de asimilar las nuevas problemáticas estéticas, sociales y culturales de la sociedad occidental: en este sentido, la forma dramática que hasta ese entonces es comprendida como algo estático²⁷, entra en conflicto con su contenido (Carnevali, 2010). Es a partir de este momento, en que el drama comenzaría a perder su carácter absoluto al asimilar su relación con una realidad fuera de su forma, para comenzar a relativizarse y ceder a las necesidades del contexto. Szondi concluye su teoría afirmando que la modificación de la relación objeto-sujeto tendría un asidero histórico, que, por consecuencia, no solo implica alteraciones en las formas dramáticas, sino que también, en toda la tradición misma; y respecto al teatro, apostando por la poética Brechtiana como una posible «superación o salida a la crisis supuesta en la época del naturalismo» (Sarrazac, 2013:22).

A partir de las ideas de Szondi, el dramaturgo, teórico y docente francés Jean-Pierre Sarrazac²⁸, hace una revisión actualizada desde una perspectiva crítica donde cuestiona la utilización del concepto de *crisis* y de su pertinencia en el contexto posmoderno; así como también, la conclusión de Szondi que considera la poética brechtiana (Sarrazac, 2013) como una salida posible a su noción de *crisis del drama*. Sarrazac en cambio, señala que esta última debe considerarse como una crisis *en devenir*, donde la forma dramática está constantemente mutando y transformándose a partir de un proceso dialéctico permanente y sin solución. A pesar de ciertas diferencias con Szondi, Sarrazac (2013) concuerda en términos de trasfondo e identifica junto al grupo de investigación que dirige, cuatro puntos de quiebre principales que justifican y explican la noción de *crisis* dentro de la evolución de la forma dramática moderna y contemporánea:

²⁶ Desde finales del siglo XIX, el autor identifica tres dimensiones particulares en las que se manifiesta la idea de crisis del drama: en su carácter de actual, en su naturaleza interpersonal y en su construcción como suceso. Para clarificar estas categorías, el autor estudia propuestas de la época donde identifica elementos que comprueben su hipótesis, como los cambios en la temporalidad dentro del drama visibles en el teatro de Ibsen y Chejov donde el pasado se transforma en un conflicto del tiempo presente; mutaciones en los usos de la *unidad de acción* como por ejemplo señala en el *drama estático* de Maeterlink o en Strindberg donde ya la acción no se entendería más como el eje principal de la construcción dramática, sino como el de la construcción del yo del personaje central, dando paso a una noción donde «lo interpersonal quedaría subyugado a la observación subjetiva de un yo central» (Szondi, 1994: 80).

²⁷ Sin embargo, según Patrice Pavis (1998) este tipo de dramaturgia “tradicional” ha evolucionado desde sus orígenes sobreviviendo en el siglo XIX a través de la influencia de la *Pièce Bien Faite*, y en la concepción tradicional del melodrama, siendo incluso identificable hasta el día de hoy en formatos como la *comedia ligera* o la *telenovela*.

²⁸ Esta investigación está sintetizada en el texto *Léxico del drama moderno y contemporáneo* (2013), escrita por el autor, pedagogo y dramaturgo, Jean-Pierre Sarrazac junto al grupo de investigación en Estética del Drama Moderno del Instituto de Estudios Teatrales de la Universidad de París III.

- **Crisis de la fábula:** alteración en la concepción tradicional de la acción y división de esta. Esto se instalaría como el origen de las dramaturgias contemporáneas, caracterizadas por surgir a partir de *materiales, discursos o fragmentos*.
- **Crisis del personaje:** surgen nuevas perspectivas de construcción de personajes, a partir de conceptos como la *figura*, el *recitante* o la *voz*.
- **Crisis del diálogo:** a través de la cual se instaura una producción teatral basada en la palabra como elemento principal y las consecuencias y alcances de esto.
- **Crisis de la relación escenario-platea:** cuestionamiento que se origina desde y en el texto en sí mismo.

La importancia de estas categorías, radica en que las prácticas escénicas de naturaleza relacional se contextualizan en esta última “crisis”, en cuanto se caracterizan por subvertir los códigos tradicionales de la observación por parte de las audiencias. En este sentido, la dimensión anunciada por Sarrazac, se propone como contexto estético-histórico particular ya que otorga valor a la dimensión presentacional de la interacción entre propuesta escénica y audiencias; sirve además como fundamento particular para entender el trasfondo performativo que caracterizaría cualquier operación dramática que intente “predecir” el momento futuro de la *realización escénica*.

Otra reflexión clave respecto a las mutaciones que ha sufrido el teatro en términos generales en las últimas décadas corresponde a los planteamientos del crítico alemán y teórico teatral Hans-Thies Lehmann; quien en sus reflexiones sobre el *Teatro Posdramático* (2006) desarrolla una serie de teorías en torno a la influencia estético-filosófica de la posmodernidad en las artes escénicas. En sus postulados, el autor posiciona las textualidades dramáticas al mismo nivel que el resto de los componentes que generan significado en un proceso creativo de puesta en escena, originando la discusión académica sobre la naturaleza de los *textos materiales*; la prevalencia de la fábula como hilo articulador del sentido interno de una obra dramática; y el rol del autor/autora teatral en el contexto de la creación escénica contemporánea.

Lehmann, emplea la definición de «teatro posdramático»²⁹ (2006) con el fin de crear un marco histórico-conceptual³⁰ para agrupar diversas manifestaciones teatrales surgidas a partir de la segunda mitad del siglo XX, centrando su análisis principalmente en el contexto europeo y norteamericano. El autor, cuestiona la creencia generalizada de que el origen de la creación experimental contemporánea tenga su asidero en las vanguardias, argumentando que a pesar de la innegable renovación que estas conllevaron en materia de creación teatral, se «siguió preservando lo esencial del teatro dramático a despecho de todas las innovaciones revolucionarias»³¹ (p. 317).

En términos temporales, el autor sitúa los inicios de la década del setenta como el punto de quiebre³² respecto a la percepción convencional de los modelos de representación escénicos. A partir de aquí, se inauguraría un nuevo contexto productivo donde el texto dramático dejaría de ser el componente central; y la audiencia tendría una nueva relevancia asociada a su incidencia performativa sobre la evolución de la acción escénica a desarrollarse. En este sentido último, el *Teatro Posdramático*³³ de Lehmann puede entenderse como un teatro de “presentación” más que un teatro de “representación” en la medida en que se incorpora la importancia de la dimensión performativa del fenómeno teatral y se visibiliza el trasfondo fenomenológico que caracteriza la dimensión co-presencial de cualquier forma de puesta en escena.

²⁹ El autor desarrolla teóricamente la categoría de lo *Posdramático* —vinculando el concepto específicamente a una problemática estética teatral— con el objetivo de diferenciarla de la noción de lo posmoderno, correspondiente a un contexto histórico en particular.

³⁰ Lehmann divide la historia del teatro tres grandes momentos: una época *Predramática* (desde la Grecia clásica hasta finales de la Edad Media); *Dramática* (desde el Renacimiento hasta finales del siglo XIX) y *Posdramática* (en la época de tránsito desde el surgimiento de las vanguardias en el siglo XX hasta la actualidad). Esta última estaría influenciada por los aspectos estético-filosóficos característicos del discurso posmoderno, así como también por las posibilidades que aportan la inter y multi disciplinariedad de la época, y que han contribuido a desvanecer paulatinamente las fronteras entre las artes (Lehmann, 2010).

³¹ Para Lehmann, las manifestaciones teatrales relacionadas con las vanguardias, —aunque exploraban en nuevos formatos—, seguían manteniéndose al servicio de los códigos convencionales de la mimesis y de la representación tradicional.

³² Lehmann (2013) destaca que este cambio vendría suscitado principalmente por una alteración en la comprensión de los distintos signos que componen una puesta en escena, y por la influencia vertiginosa de la evolución de los procesos comunicativos contemporáneos (Carnevali, 2010).

³³ A pesar de que usualmente es fácil encontrar detractores de las propuestas de Lehmann y que se tiende a malinterpretar mucho de lo que el autor plantea, la teoría sobre el *Teatro Posdramático* en ningún caso anuncia la anulación total del texto dramático (como dispositivo discursivo), sino que enfatiza en el reposicionamiento de este elemento a la par con los demás componentes de una producción teatral. A raíz de las distintas interpretaciones sobre este asunto, el teórico teatral José Antonio Sánchez (2013) profundiza en el prefacio de la edición castellana del texto de Lehmann y hace una aclaración sustancial para entender el contexto de la aparente negación *posdramática* a la noción convencional de drama, argumentando el trasfondo político que influye en esta situación ya que el *teatro posdramático* no niega de plano la naturaleza del drama como elemento constitutivo fundamental del quehacer teatral, sino que cuestiona la relación jerárquica donde este —y por consecuencia el texto dramático— ha sido posicionado (y validado) desde la valorización del *teatro burgués*, por sobre la puesta en escena.

Este fenómeno, —definido comúnmente en las artes escénicas como *crisis de la representación*—, se origina en el momento en que lo “real” irrumpe en un contexto ficcional cambiando la idea moderna del arte (en este caso el escenario) como “reflejo manifiesto de nuestra realidad; por una especie de equivalencia con la vida misma. Esto permitiría asumir una experiencia teatral como una *performance* de naturaleza dramática en tiempo presente o como un «acontecimiento teatral» (Fischer-Lichte, 2011). Para el autor este proceso anuncia la transición desde un teatro dramático—identificable en función de tiempo/espacio reducible a lo que suceda sobre el escenario— hacia un *teatro posdramático* que califica el texto como un material “más” entre todos los otros componentes del fenómeno de presentación/representación teatral (Ryngaert & Sermon, 2015). Lehmann relaciona este proceso donde el texto dramático deja de constituirse como eje central de la práctica teatral (o al menos, como innegable punto de partida en términos históricos) con el fin del predominio de la concepción clásica de coherencia interior propia de las estructuras dramáticas derivadas de la *poética* aristotélica. En el marco del teatro clásico —en un sentido general del término— el texto dramático prácticamente siempre contenía el modelo de representación a utilizar para la escenificación. Hoy en día, esto no tiene por qué necesariamente ser así. Respecto a esto último, el dramaturgo, teórico y docente francés Joseph Danan —quien ha desarrollado una importante producción analítica respecto al rol del texto dramático en la escena contemporánea—, señala que los autores “clásicos” como «Sófocles, Shakespeare, [o] Corneille sabían por su posición de escritores de teatro, cómo iba a ser representada la pieza que escribían, puesto que la puesta en escena en el sentido moderno, es decir como práctica autónoma, no existía» (Danan, 2012:25). Esta situación cambia de manera definitiva con la irrupción de la escenificación entendida como ejercicio creativo independiente y en la medida en que el texto pierde su carácter determinante de las condiciones de la representación; y se “libera” a la fábula de su responsabilidad “histórica” de articular la coherencia al interior de la obra.

A modo de síntesis, la estética *posdramática* podría identificarse a partir de las siguientes condiciones (Schmutz, 2016): la co-presencia física entre elenco/equipo creativo y audiencias entendida como un gesto fenomenológico; la transgresión de géneros e hibridación interdisciplinar; la separación entre significado y significante; la inclusión de la acción activa del espectador (en términos físicos); y la superación de la función representacional del teatro entendida como condicionante histórica de la práctica escénica.

En el marco contemporáneo europeo, dentro del análisis de la evolución de la forma dramática, la actualización más reciente corresponde al planteamiento del dramaturgo y teórico catalán, Carles Batlle, quien aporta un nuevo punto de vista a la discusión con la concepción de *drama intempestivo* (2020) definido como aquel gesto creativo que «acepta un abordaje libre por parte de la realización escénica sin preocuparse de que sus textos sean o dejen de ser obras de teatro» (Batlle, 2020:35) pero teniendo siempre la consideración de aclarar que uso se le está dando a las estrategias originales del texto en cuestión. En este aspecto, Batlle emplea la noción de *partitura dramatúrgica* entendida como un ejercicio dramatúrgico que recupera el “control” sobre el modelo de representación a desarrollar, pero particularmente sobre la «hipótesis que se debería derivar de ella» (Carnevali, 2020:22) en oposición al uso del *texto-material* posdramático.

Sobre esto último, —siguiendo la línea de Sarrazac, y en oposición a ciertos postulados del *teatro posdramático*—, Batlle profundiza respecto a la naturaleza posdramática de los *textos materiales*, argumentando que por muy estallada, heterogénea o no lineal que pueda ser la configuración interior de una pieza dramática, esta siempre contendría desde su génesis un **trayecto de sentido** propuesto por quien escribe, e incluso, en muchos casos, instrucciones implícitas para la creación de un molde de representación. El autor ilustra esto en relación con el ejercicio de puesta en escena: si en el traspaso desde el texto dramático a la realización escénica, se considera la estrategia de construcción del receptor implícito y los trayectos de sentido creados por quien escribe, podríamos considerar entonces el soporte textual como una *partitura*. En el caso de que esto no suceda, se trataría el texto como un “material” más a utilizar (y en una condición no jerárquica dentro de los componentes que configuran la puesta en escena).

A partir de esta afirmación, el autor sostiene entonces que sería perfectamente posible poner en práctica estrategias propias de la categoría de lo posdramático en la escenificación de un texto dramático (clásicamente entendido), y para tal propósito, solo haría falta «deshacer la plantilla y los modelos de representación implícitos en el texto; es decir, utilizar la palabra como material» (Batlle, 2020:141). Sobre el asunto, Danan (2016) considera la gran mayoría de los textos dramatúrgicos actuales reformulan las formas internas tradicionales al mismo tiempo que niegan los modelos de representación clásica, afirmando que si bien, muchas veces el ejercicio dramatúrgico tiene como finalidad la producción de una puesta en escena teatral, no siempre estas se pueden clasificar en lo que se entiende “tradicionalmente” por una obra dramática.

Por su parte, el teórico teatral Patrice Pavis (1998 b) se refiere a este asunto, afirmando que el texto dramático ha dejado de ser un componente estable o condicionante del ejercicio de presentación/representación, puesto que «está sometido a discusión a partir de las diferentes fuentes de enunciación; el espacio, el comediante, el ritmo de la interpretación, lo fraseado, etc.» (p.20). A partir de estas ideas, sería posible afirmar que hoy en día el factor performativo de la puesta en escena influye de manera determinante en los orígenes de la creación misma y que la época del «textocentrismo» (Casella, 2015) ha evolucionado, suponiendo para las artes escénicas nuevas posibilidades de experimentaciones en diversos formatos y lenguajes, cada vez más fuera de la obligación de categorías o etiquetas.

Teniendo todo lo anteriormente expuesto en consideración, la dramaturgia contemporánea puede entenderse en términos amplios como un procedimiento que afecta «tanto a la composición textual como al tránsito del texto a la escena» (Batlle, 2020:154). En este aspecto, indistinto del tipo de manifestación escénica; de los cruces performativos o del tratamiento narrativo de la propuesta, la dramaturgia cumple una función de ordenamiento de la información prevista a suceder en el acontecimiento escénico que se plasma textualmente de manera previa (Batlle, 2020); y puede proponer una forma específica de llevar a cabo la presentación/representación, o bien puede plantearse como una ruta flexible de hitos o ideas. Según esta perspectiva, la dramaturgia tendría como función primordial: ordenar, englobar e identificar todos los componentes que se activarán en la realización escénica, tanto en el plano narrativo (entendido como aquél al que corresponde el mensaje a entregar); como en el plano performativo (proponiendo formas de “liberar” la presencia y de “estar” en la situación escénica).

B) Ejemplos de dramaturgias que tematizan la relación *escenario-platea*.

Resulta importante enunciar sobre el asunto de las dramaturgias relacionales, que la mayoría de los análisis teóricos que se han hecho en las últimas décadas corresponden a reflexiones respecto a aspectos formales de la obra dramática —entendida como una manifestación literaria en particular— que se encasillan generalmente en planteamientos relativos a conflictos estructurales o de estilo, o discusiones de corte estético-filosófico sobre la naturaleza de la autoría dramática o la necesidad (o no) de “contar historias”.

En este sentido, la mayoría de las teorías ponen énfasis en la dramaturgia y sus operaciones en cuanto a la práctica de escritura y a las modificaciones contemporáneas sobre aspectos internos que configuran un texto dramático y se encasillan en la lógica convencional de la representación de algo que se ha escrito para ser llevado a la puesta en escena; pero no consideran que en las dramaturgias performativas (y especialmente aquellas de naturaleza relacional), el texto dramático literalmente “cobra vida” en el intercambio entre la obra y la audiencia; y que esta última, tiene una intervención de dimensión *co-creativa*. En este contexto, es imprescindible cuestionarse en términos de formato, qué estrategias y recursos pueden ser útiles para una dramaturgia que se “escribe” en tiempo presente entre la audiencia y los ejecutantes de la obra, y qué tipo de obstáculos y conflictos se pueden presentar.

A modo de síntesis, podría desprenderse a modo de afirmación general que nos encontramos experimentando un contexto creativo donde el *modelo de puesta en escena implícito* (Batlle) dentro de un texto dramático —y las instrucciones de su posterior *realización escénica* (Fischer-Lichte)—, se configuran siempre como relaciones particulares que deben analizarse caso a caso en función del contexto de cada producción. A raíz de la infinidad de formatos y propuestas que emergen continuamente en este ámbito creativo, el autor, pedagogo y teórico teatral José Sanchis Sinisterra (2020), reflexiona respecto al devenir del texto dramático contemporáneo señalando un aspecto clave que sintetiza las discusiones académicas actuales sobre el tema: la importancia de la dramaturgia hoy radica en «qué historias contar y, sobre todo, cómo contarlas» (p.14). La pregunta por el “cómo”, es la que atañe particularmente a esta investigación, que busca profundizar en las condiciones necesarias para crear realizaciones escénicas donde la audiencia tenga potestad interactiva y se posicione desde un trasfondo de co-creación.

En el contexto de las dramaturgias relacionales, es posible conglomerar una serie de piezas escénicas de naturaleza teatral que empiezan a interrogar el rol tradicional de la audiencia que desde distintos ángulos y perspectivas persiguen un mismo fin: situarla dentro de la construcción de las ficciones en plena consciencia de su situación de «expectación». Un antecedente relevante de esto es el efecto del *distanciamiento* brechtiano que trae consigo una reflexión profunda sobre la *crisis de la representación*, y que busca constantemente recordarle al espectador desde la ficción misma, su condición fenomenológica y su naturaleza situacional como parte de un colectivo de gente que comparte un mismo espacio/tiempo y que se expone a observar un mismo acontecimiento escénico en el marco de una representación teatral.

A modo de ejemplo, un caso referencial para el análisis histórico de la integración conceptual de este asunto en las prácticas escénicas tradicionales, es la trilogía meta teatral del dramaturgo italiano Luigi Pirandello (2019) compuesta por las piezas *Questa sera si recita a soggetto* y *A ciascuno il suo*; —y la más reconocida de las tres— *Seis personajes en busca de un autor*³⁴, donde si bien, el autor no integra a la audiencia en términos participativos o de interacción directa, sí problematiza a nivel de temática respecto a la naturaleza de la observación teatral. En esta misma línea, el dramaturgo y poeta español Federico García Lorca escribe alrededor del año 1933, la obra teatral *El público* (2006) enmarcada dentro de su categoría de *teatro imposible*³⁵. La obra de Lorca, de corte surrealista, llena de simbolismo y poesía, expone el rol del público y enfatiza en la falsedad teatral como analogía a la hipocresía social de la época. Si bien, ambas obras no interpelan directamente al público en términos de interacción directa sobre la escena, sí marcan un hito al integrar temáticamente la reflexión respecto al lugar de la audiencia en la convención teatral.

Figura 2. (Izq.) *Seis Personajes en busca de un autor* de Luigi Pirandello.

Figura 3. (Der.) *El público* de Federico García Lorca.



Nota. (Izq.) representación de la compañía Pitoëff en París, 1937. Autor: Desconocido. Fuente: <https://www.pirandelloweb.com/seis-personajes-en-busca-de-autor/> (Der.) Puesta en escena del Teatro Real de Madrid. 2015. Autor: Javier del Real. Fuente: <https://www.puntafinanews.com/lorca-a-traves-de-el-publico-en-el-teatro-real/>

³⁴ En esta obra estrenada el año 1921, el dramaturgo desarrolla la fábula como una acción meta-teatral donde los actores interpretan a actores, directores, técnicos y a la vez los personajes representan personajes.

³⁵ Definición para nada casual puesto que, por diversas razones, (aparte de su complejidad), esta pieza tendría que esperar 56 años para ser estrenada.

A partir de las hibridaciones entre improvisación y formas dramáticas prefijadas, en la década de 2000, distintos autores y autoras escénicas comienzan a reflexionar sobre este tipo de prácticas y a proponer formas de entender la dramaturgia desde una perspectiva relacional. Surgen entonces reflexiones sobre el asunto como la de Peter Boenisch (2012) en Inglaterra que propone su propia definición de *dramaturgia relacional*; o de Jean-Louis Boissier (2016) en Francia, con sus ideas sobre la *dramaturgia interactiva*; o en España, Juan Pedro Enrile (2016) con su propuesta sobre el *teatro y la dramaturgia relacional*. En Latinoamérica, aparecen propuestas asociadas al tema como la de Renato Cohen (2002) en Brasil, sobre la *Performance* como lenguaje o la investigadora Margarida Ruen (2009) que teoriza sobre la audiencia en un rol de *agente compositor*.

En cuanto a las principales referencias prácticas que problematizan sobre el rol de las audiencias, —ya no solo a nivel temático sino también en el plano performativo de la acción escénica—, un primer ejemplo de dramaturgia de “interacción” es la pieza *La noche del 16 de enero*³⁶ (1934) de la escritora rusa-estadounidense Ayn Rand. Al finalizar la representación, la autora integra a la audiencia y les hace participar de la historia en un rol de “jurado” con la misión de decidir si condenar o no a la protagonista Karen André, por el asesinato del empresario Bjorn Faulkner. La obra posee dos finales diferentes que dependen de la decisión del público sobre la culpabilidad de la acusada. Esta pieza, se instala desde la ficción tradicionalmente entendida —con actores que recrean personajes y presentan una fábula específica— para finalizar, abriéndose a la situación performativa de co-presencia de la audiencia; y proponiendo a las personas presentes “jugar” un rol en la situación ficcional representada.

En la actualidad, la propuesta suele representarse en diferentes lugares del mundo y generalmente ofrecen de manera previa al público la posibilidad de elegir su nivel de intervención, posibilitando una experiencia mixta: donde una parte de la audiencia puede mantenerse de principio a fin en la relación tradicional de expectación teatral; y la otra, puede elegir cambiar su posición de observador a participante “activo”, al final de la pieza cuando toca resolver el desenlace de la historia.

³⁶ También conocida como *Penthouse Legend*.

Figura 4. *La noche del 16 de enero* de Ayn Rand.



Nota. Imagen de la puesta en escena de *La noche del 16 de enero*, por la Agrupación de Teatro de Filología (Universidad de Laguna) en el Teatro de la Unión Tejina, en abril de 2019. Autor: desconocido. Fuente: <https://lalagunaahora.com/la-agrupacion-de-teatro-de-filologia-lleva-a-las-tablas-del-teatro-union-tejina-su-version-de-la-noche-del-16-de-enero-de-ayn-rand/>

En el mismo contexto estadounidense, surge otro caso destacable de construcción interactiva teatral: *The Mystery of Edwin Drood* (1958)³⁷. Se trata de un musical estilo *Broadway* sobre la novela homónima de Charles Dickens que este nunca concluyó. El mecanismo del espectáculo integra las decisiones de la gente a nivel narrativo, cambiando los posibles finales de la historia, el orden de las canciones o incluso qué *performers* han de ejecutar determinadas escenas. Otro caso destacable — fuera del campo de referencia occidental — es el trabajo del autor y director nigeriano Femi Osofisan que desde la década de 1970 ha desarrollado una vasta trayectoria teatral en la que ha explorado diversas maneras de integrar a las audiencias en el desarrollo de sus piezas —ya sea cantando, o integrándose en construcciones escénicas festivas—; o bien, abriendo el debate al público respecto a los argumentos trabajados y permitiendo que la gente decida el final de las historias. Un ejemplo de esto último sucede en su obra *Once Upon Four Robbers: The Magic of Subversion* (1979) donde la audiencia debe decidir si un ladrón condenado por robo armado debe (o no) ser ejecutado. Este tipo de propuestas escénicas se han desarrollado cada vez más a lo largo de las últimas décadas, —proponiendo diversas formas de integrar a la audiencia dentro del desarrollo narrativo de la historia—, y mezclando el rol de expectación tradicional de la audiencia teatral con distintos niveles y formatos de intervención.

³⁷ Adaptación dramatúrgica de Rupert Holmes de la novela de Charles Dickens.

Respecto a esto último, una referencia actual de la obra de Rand es por ejemplo la pieza del autor catalán Roger Bernat junto a Yan Duyvendak, *Please, Continue (Hamlet)* (2011) donde la experiencia se lleva un paso más allá y se hibrida la ficción propuesta —en este caso, un juicio a tres personajes de la obra de Shakespeare— con el acontecimiento del encuentro real, que se enmarca en el desarrollo de un proceso jurídico verdadero. El director, busca en cada lugar donde se lleva a cabo la realización escénica, un juez y un abogado, que ofician el acto jurídico en el marco de un proceso de tribunal penal, con las leyes vigentes de cada territorio. En este caso en particular, —al igual que en la obra de Rand—, la audiencia puede decidir si ser parte de la experiencia desde el rol del jurado o si mantenerse en una situación de expectación tradicional de la acción escénica. La audiencia por su parte toma el lugar del jurado y tiene que aportar con su veredicto a la sentencia del protagonista. Es así, como Hamlet, puede terminar condenado a cadena perpetua o a trabajos comunitarios forzados, según la jurisdicción del lugar donde se realice la presentación y el juicio del público.

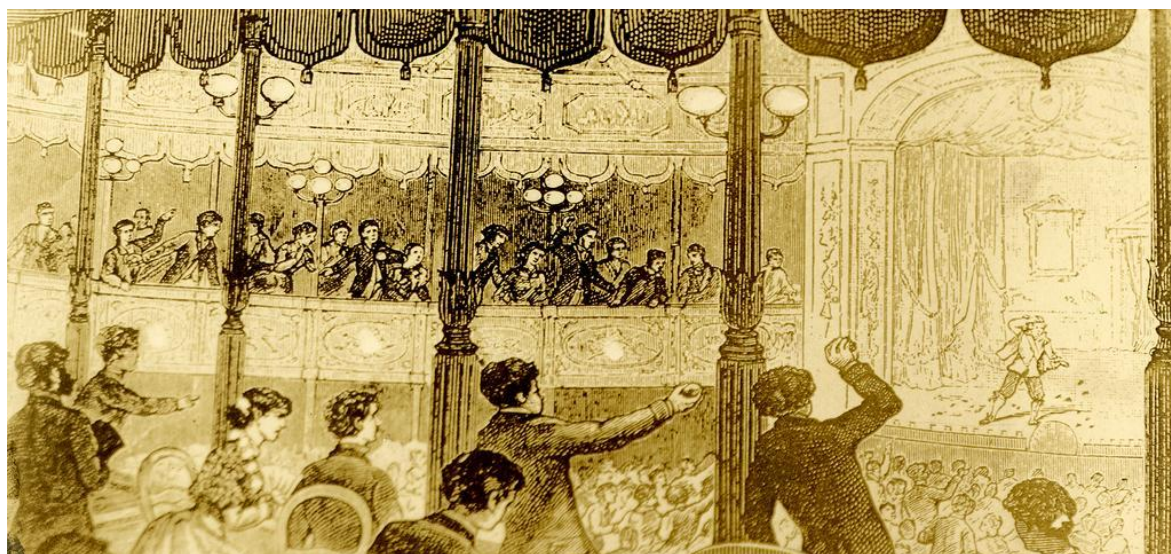
Figura 5. *Please, Continue (Hamlet)* de Roger Bernat y Yan Duyvendak.



Nota. Momento de *Please, continue (Hamlet)*. 2013. Minard Theater. Bélgica. Autor: Robin Spiessens. Fuente: <https://e-tcetera.be/please-continue-hamlet/>

Ahora bien, si ampliamos la búsqueda a referencias históricas más antiguas entre dramaturgia e intervención de las audiencias, un antecedente directo podría asociarse de manera amplia a la *Commedia dell'Arte* (D'Amico, 1955), particularmente al uso específico del *Canovaccio* (Einaudi, Ed. 2007). Este período histórico es particularmente interesante respecto a la relación entre puesta en escena y texto, ya que surgen los primeros actores profesionales que se entrenan para el oficio y que hacen de él, su sustento diario. En este aspecto, los comediantes de la época no podían depender siempre de un “poeta” que les proporcionase un texto escrito, lo que origina una serie de formatos improvisados que potenciarían la creación en tiempo real. Respecto a la influencia del público en la escena, el espíritu festivo de la *Commedia dell'Arte*, (y el uso de la improvisación como herramienta), trasciende y se expande a otras prácticas teatrales de la época y a manifestaciones posteriores, en la medida en que era habitual en teatros importantes —como el *Globe Theatre* donde Shakespeare forjaría su carrera—, que los elencos interactuasen con la audiencia y que esta manifestase su opinión respecto a lo que sucedía en escena de manera llamativa, abucheando si algo no le parecía o incluso lanzando objetos al escenario. En este aspecto, es importante destacar la relevancia histórica que ha tenido siempre el espacio escénico como elemento articulador de las convenciones; y cómo la interacción entre el escenario y la audiencia cambia de manera drástica cuando la “situación del público” empieza a ser sinónimo de “observación silenciosa y a oscuras”.

Figura 6. Ilustración de autoría desconocida en la *American Theater's Collection* del HRC.



Nota. Audiencia lanzando comida a los actores en 1885, en el *Baldwin's Theatre* en San Francisco, E.E.U.U. Autor: fotografía de Albert Davis de una ilustración de autoría desconocida en la *American Theater's Collection*, del *Harry Ransom Center*. Fuente: <https://www.wsj.com/articles/vaudeville-review-the-rich-roots-of-american-popular-entertainment-1517431056>

En el contexto contemporáneo, la influencia de este tipo de manifestaciones escénicas sobrevive claramente en todos los formatos de teatro de improvisación; en las prácticas del *Cabaret* y también en los contextos de *Standing show* (como por ejemplo el *Stand Up Comedy*), donde de cara al público se desarrollan dinámicas escénicas e interrelaciones con la gente, que entremezclan ideas preconcebidas con la espontaneidad de la creación en tiempo presente. La improvisación, en su formato espectacular —no utilizada como mera herramienta para los procesos creativos previos a la puesta en escena— corresponde hoy en día a un circuito teatral expandido, donde en cada gran ciudad es posible encontrar al menos un ejemplo de colectivo o compañía dedicada en exclusiva al teatro de improvisación o a los *Impro Shows*. Generalmente, el teatro de improvisación entendido como un espectáculo, se asocia a una serie de dinámicas y juegos que el elenco integra previamente para ser completadas en el transcurso de la realización escénica. Como disciplina, considera además ciertas reglas básicas (Johnstone, 1990) que permiten la evolución de la construcción argumental *co-creativa* como, por ejemplo: el principio de “no negación” que promueve la afirmación constante de toda información emergente en el entendido de que “todo suma”; y que no hay obstaculizar la evolución de la propuesta que se está construyendo en tiempo “real”, negando las ideas de las otras personas.

Una última referencia destacable, el *Soundpainting*, avanza un paso más allá respecto a las posibilidades de la improvisación escénica al momento mismo del encuentro con la audiencia. Se trata de una técnica de dirección escénica en tiempo real creada por el músico estadounidense Walter Thompson (2022). El autor crea en 1974, un lenguaje de señas para poder dirigir una orquesta en el momento mismo de la presentación ante la audiencia.

Figura 7. *Soundpainting* de Walter Thompson.



Nota. Presentación de una sesión de *Soundpainting* NY. Walter Thompson. Autor: Desconocido. Fuente: www.soundpainting.com

Con los años, el sistema fue evolucionando para integrar bailarines, y finalmente actores; y en la actualidad cuenta con más de 1500 gestos que son utilizados por el “*Soundpainter*” para dirigir la experiencia y proponer “pies forzados” para la improvisación de los intérpretes. En una presentación, no se acostumbra a fijar rutas o establecer hitos de manera previa. Desde la perspectiva de la relación escenario-platea sigue tratándose de una manifestación escénica “convencional” puesto que, aunque la dimensión performativa es muy significativa; la relación con la audiencia no se establece en un sentido interactivo. Por último, si bien su principal aplicación es pedagógica, igualmente hay colectivos que presentan regularmente funciones abiertas a la audiencia³⁸.

1.6.3 Contextualización de la relación “teatro-juego”.

Desde una perspectiva histórica, el concepto de juego en sus diversas dimensiones (estéticas, filosóficas o sociológicas), se vincula al teatro principalmente a raíz de la asociación espontánea que coloquialmente se hace entre el ejercicio de la representación teatral y el factor mimético fundamentado por la teoría lúdica. Sin embargo, la conexión entre ambas cosas puede ser —y ha sido— ampliamente analizada desde infinitas perspectivas y enfoques. Respecto a la relación particular del juego y las prácticas teatrales, a lo largo del siglo XX diversos artistas consagrados como referentes teóricos y prácticos de la escena —como Meyerhold, Brook, Brecht, Artaud, Mnouchkine, Grotowski, Barba, Boal, entre otros— han relacionado el acto de jugar y la naturaleza misma del juego con los quehaceres del teatro. En términos teóricos, para poder respaldar las posibles conexiones entre una experiencia lúdica y el arte teatral en un sentido amplio, se establece como definición principal la propuesta de Huizinga (2007) que en su tratado *Homo Ludens* describe el concepto de juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente (34).

³⁸ En España, Ricardo Gassent B. discípulo directo de Thompson, conduce y organiza cursos para transmitir este sistema de señales y enseñar sus aplicaciones pedagógicas y escénicas en el marco de *Soundpainting* Madrid.

La comparación general entre el juego y el teatro se propone a partir de esta definición clave para la teoría lúdica del siglo XX —y para las ampliaciones de los *Game Studies* en el siglo XXI —, se basa en función a las posibles similitudes entre ellas, en la medida en que tanto un juego como una experiencia escénica (en este caso, de código teatral) pueden considerarse como:

- Actividades de connotación voluntaria (la asistencia y la participación en la experiencia misma no estaría “forzada”).
- Actividades que están enmarcadas en un contexto espacial y temporal limitado específicamente.
- Actividades sujetas a reglas concretas, aceptadas de manera general por los participantes en un acuerdo implícito que da forma a la experiencia colectiva.
- Actividades que pueden (o no) configurarse como espacios ficcionales ajenos a la realidad cotidiana.
- Actividades que están relacionadas (en mayor o menor medida) a la obtención de satisfacción, placer o diversión por parte de sus asistentes o participantes.

Además de estas comparaciones generales, es posible hacer asociaciones directas entre ambos tipos de experiencias a partir de la dimensión epistemológica de los términos asociados. En este sentido, desde una perspectiva netamente lingüística, la correlación semántica entre ambas cosas se torna más evidente al analizar la etimología de su vinculación en otros idiomas: desde el inglés, la palabra *Play* (Cambridge dictionary, s.f.) que designa la acción de jugar y ser parte de un juego o de interpretar algo (por ejemplo un instrumento musical); también se puede traducir al castellano para designar directamente la idea de la “obra teatral” entendida como puesta en escena (*Theatre Play*), y a la vez, para designar la acción de interpretar escénicamente un rol o personaje (“*to play a character or role*”). Además, en contextos no teatrales, se utiliza para expresar la pretensión de ser, el fingir o simular una situación o rol (“*to play dumb/dead*”). Algo similar sucede con el alemán, que designa la palabra *Spiel* «Spiel(e)s; Spiele» (Langenscheidt, s.f.) para referirse a la noción de juego; al verbo de jugar; y a la idea de “simular” o “fingir” algo. También hace referencia a la acción de interpretar un instrumento o un personaje; al ejercicio de representación escénico o teatral (*Spielen*); y a la profesión misma del actor o actriz de teatro (*Schauspieler/in*).

En el francés, también es posible encontrar otras relaciones parecidas como el verbo *jouer* que se usa como expresión para jugar un juego o bien para interpretar o representar un rol teatral. En sus diversas acepciones destacan aquellas directamente referidas a la acción y efecto de jugar por entretenimiento; a un ejercicio asociado a reglas de carácter netamente competitivo; a la práctica de un juego de azar; o a una actividad intrascendente que no ofrece dificultad y que, eventualmente tampoco tiene utilidad alguna. En el ámbito exclusivo del castellano, el Diccionario de la Real Academia Española define la palabra «juego» (Real academia española, s.f.) como un derivado de la locución latina anteriormente mencionada —Del lat. *iocus*³⁹ 'broma, chanza', 'diversión' (Corominas, 1987)—. También, el término puede entenderse según el contexto, como algo que tiene cierta «holgura⁴⁰» de movimiento o un rango amplio de flexibilidad espacial entre una o más cosas. Gadamer (1999) en referencia al sentido de las palabras, considera que metafóricamente los conceptos de juego siempre remiten a un «movimiento de vaivén que no está fijado a ningún objeto en el cual tuviera su final» (p.146) como una forma de referirse a la naturaleza evolutiva del término y a su ambivalencia contextual, que, nunca podría asumirse como una definición absoluta (Paredes, 2003), en cuanto habrían tantas cantidades de juegos existentes y formas de jugar como jugadoras y jugadores hay en el mundo. A partir de las conceptualizaciones —hasta aquí presentadas— desde la teoría del juego (Huizinga, Gadamer, Caillois) se proponen a continuación las siguientes correlaciones generales a tener en consideración, entre el ámbito disciplinar del teatro y el de los juegos:

- **El arte teatral asociado al sentido lúdico de lo *agonal* (competencia):** desde un punto de vista histórico, uno de los resortes esenciales del género dramático» (Pavis, 1998:255) se relacionaría con el enfrentamiento competitivo que caracterizaba las luchas de los personajes en los orígenes de la tragedia griega⁴¹. En otro sentido, se puede asociar también desde un punto de vista dramático, a la idea del *conflicto* como motor de la acción dramática; y la noción de competencia o enfrentamiento de las partes.

³⁹ Huizinga (2007) consideraría que esta palabra no es capaz de contener la naturaleza compleja del juego y de la actividad lúdica y que por ende sería poco precisa como definición ya que se asocia generalmente solo a un aspecto parcial del fenómeno.

⁴⁰ Acepción número 11. para la palabra juego (DRAE) que dice relación con la unión de dos o más piezas de modo que mantengan entre sí alguna libertad de movimiento, como la de las articulaciones, los goznes, etc.

⁴¹ En la tragedia griega (ática) los actores eran denominados “agonistas” y su accionar se enmarcaba en festejos (primero heroicos, luego dionisiacos) que mezclaban competiciones con ceremonias rituales. Posteriormente, los romanos también utilizarían un mismo término (*ludi*) para referirse al conjunto de prácticas relativas al quehacer agonístico y teatral.

- **El arte teatral asociado al sentido lúdico de la mimesis (simulación):** tanto en Huizinga como en Caillois, esta vinculación aparece de manera relevante en función a la idea de la imitación y a la necesidad de entrada en la “ilusión” (Pavis, 1998: 243) que eventualmente compartirían ambas formas de experiencia (lúdica y teatral). En este sentido último, existiría una posible analogía en la experiencia que tiene un jugador/a cuando “entra” al *círculo mágico* (Huizinga, 2007) de un juego; con la que tendría un espectador/a que “entra a habitar un espacio/tiempo de acción escénica y/o teatral”. En un sentido general, la categoría de juego mimético o de los juegos de simulacro (*Mimicry* en Caillois) requieren de una acción condicional por parte de quienes participan, que conlleva “aceptar” la experiencia “como sí” esta fuera “real”; en este sentido, este estado es directamente relacionable con las teorías propuestas por Konstantin Stanislavski (2009) respecto a las circunstancias dadas y el uso del «mágico si⁴²».
- **El arte teatral asociado al sentido lúdico del concepto *alea* (suerte):** en el marco de prácticas performativas como el *Happening*, el psicodrama, los *juegos dramáticos* o cualquier práctica escénica atravesada por la *Performance*, el azar o la suerte cobran una nueva dimensión liberada de las restricciones de la noción del «drama absoluto» (Szondi, 1994) y del teatro tradicional. Ejemplo de esto, es que se empieza a utilizar el azar como estrategia en distintos momentos del proceso creativo escénico: ya sea previamente en los ensayos como recurso para crear contenidos; o bien, en las realizaciones escénicas mismas, dejando el desenlace de la representación abierto a la elección azarosa del mismo elenco o del público. Como se profundizará más adelante, en el contexto de las escenas de interacción, el azar, la suerte y el uso de probabilidades se utilizan con mucha frecuencia para articular los dispositivos en su relación con la audiencia; y principalmente como demostración o prueba del elemento vivo e impredecible que caracteriza a las experiencias escénicas performativas (indistinto de si las audiencias pueden o no incidir de manera pragmática en la construcción de la propuesta a nivel dispositivo o narrativo).

⁴² A grandes rasgos, el director en su famoso método propone a los actores hacer “como sí” fueran los personajes, en orden de desarrollar la acción escénica buscando puntos de apoyo desde la vivencia personal; y lograr así la máxima verosimilitud y organicidad posible en la interpretación.

- **El arte teatral asociado al sentido lúdico de *Ilinx* (vértigo):** estas dos ideas suelen relacionarse desde un punto de vista psicológico en función a las sensaciones que puede producir la obra dramática en la audiencia y sus posibles consecuencias. En este sentido,—entendido desde la convención del teatro tradicional—, se alude básicamente al “vértigo” de la catarsis teatral o de la identificación ficcional que puede tener un espectador/a en función de lo que la representación propone. La idea de vértigo se asocia igualmente a los teatros de improvisación (Cuesta, 2015), ya que se genera una dimensión de incertidumbre —que Caillois (2015) define como una condición básica del juego—, donde tanto actores como audiencias se exponen conjuntamente al factor de lo impredecible. En un sentido amplio, la noción de *Ilinx* puede aparecer en una realización escénica de diversas maneras y en distintos niveles de profundidad: ya sea en términos narrativos, semióticos o simbólicos en relación a las convenciones artísticas que sostienen la evolución de la acción; o derechamente entendido de manera literal en la medida en que, por ejemplo, haya cuerpos (de la audiencia o de los *performers*) sometidos a condiciones reales de peligro o en equilibrios precarios que aumenten la sensación física del vértigo. Esto último, sería una condición estética regular en el contexto de producción de las artes circenses (y sus respectivas derivaciones), donde la exposición de los cuerpos de los intérpretes a situaciones de peligro, se constituye como la esencia de sentido de este tipo de experiencias escénicas (Fratini, 2021⁴³)

A partir de estas ideas preliminares, se podría afirmar en un sentido amplio que la mayoría de las vinculaciones automáticas entre teatro y juego, usualmente suelen reducirse a la dimensión mimética de ambas cosas que asocia de manera genérica la experiencia del juego y la de la expectación teatral, como una vivencia “otra” que se habita a partir de códigos diferentes a los del cotidiano. En este sentido, Huizinga (2007), asocia el teatro a la idea de un “juego de alteridades” donde quien entra en el espacio de la representación teatral se convierte en un “otro”. Para el autor, esta condición representativa se constituye como uno de los tres⁴⁴ elementos fundamentales que caracterizan al juego como atributo humano.

⁴³ Roberto Fratini, comunicación personal, 18 de abril de 2021.

⁴⁴ Los otros dos serían: la cualidad o estado de trance asociado justamente a la vivencia del juego como experimentación de una representación o realidad alterna; y la condición competitiva agonal que caracteriza para él, la naturaleza intrínseca de un juego (Huizinga, 2007).

Por su parte, Caillois (2015) también asocia lúdicamente el teatro con su condición de espacio de ilusión, — y de «entrada en juego: «*in-lusio*» (P.52)— e incluso, lo categoriza dentro de su subclasificación lúdica de *Mimicry*⁴⁵. Otra asociación mimética importante, deriva de la definición aristotélica clásica de la tragedia (Aristóteles, 2004), entendida como un ejercicio de “imitación” (no de las personas sino más bien de los hechos), de lo que se desprende que el sentido último de este gesto podría tener que ver concretamente con simular patrones de acciones; tal y como Caillois (2015) relaciona la condición lúdica de la mimesis al ejercicio concreto de la imitación de acciones.

A partir de estas correlaciones generales derivadas del trasfondo mimético compartido entre ambos tipos de experiencias, se parte de la base que tanto un juego como una realización escénica, se asemejan en cuanto ambas experiencias instauran a nivel de convención, una situación de dimensión performativa que “sucede y se habita” en unos códigos diferentes a los de la “realidad”. Esto no quiere decir que necesariamente (y como condición *sine qua non*) todas los/as artistas escénicas que utilicen el juego como marco de interacción con sus audiencias, pretendan “transportar” a las personas que participan a “una realidad alternativa o a una ficción paralela”; sino que se asume de manera implícita que la convención misma del juego y la acción empírica de “jugar”, conllevan la aceptación a nivel simbólico de un contexto particular diferente al cotidiano

En este aspecto, la convención de un contexto lúdico (como el de una experiencia escénica) “protegería” a quienes participan a partir de esta percepción de la situación como algo que no tiene efectos «reales», pero que, a la vez, habría que igualmente “tomarse en serio”. Esta ambivalencia —derivada de las ideas de Huizinga (2007)— presupone que por mucho que un juego pueda entenderse como “solamente un juego” (y nada más que esto), no por eso su ejecución no merece de atención focalizada o de seriedad por parte de quienes juegan. En este sentido último, cualquier situación lúdica requeriría siempre por parte de sus participantes un mínimo de “compromiso” y “seriedad” en orden de proteger la evolución misma de la experiencia; y de evitar un posible *autoboicot* de parte de algún jugador/a “aguafiestas” que no se sume a la convención del juego (Aldonati, 2017). Esto último, es perfectamente aplicable a un contexto escénico, donde un/a espectador/a teatral que no se tome las convenciones propuestas “en serio”, puede ser capaz de generar una interferencia general en el desarrollo del acontecimiento escénico colectivo.

⁴⁵ Esta última designa la aceptación por un tiempo delimitado de la entrada en la “ilusión”, o sea, de la aprobación del estado de simulación o representación de realidades otras a partir de la imitación de acciones.

Por otra parte, esta noción de que el fenómeno escénico es solo un “juego”, se instaura como un arma de doble filo, que, en términos prácticos es beneficiosa para el desarrollo de la relación con las audiencias: por un lado, promueve la inmersión y la aceptación de la «entrada en la ilusión» (Caillois, 2015); pero, desde una perspectiva más social, esta relación tiende a desvalorizar la producción artística en la asociación peyorativa del juego con la improductividad o falta de seriedad de una situación a nivel profesional. A partir de esta idea, se propone una última correlación entre el juego y el teatro generalmente asociada al estigma de la “improductividad” que afectaría a ambos; y la connotación especialmente negativa, en el contexto económico neoliberal, de este trasfondo común de “inutilidad” (Cuesta, 2015).

Respecto a esto, Denis Guénoun⁴⁶ (2015) hace una revisión de las razones por las cuales la práctica teatral podría seguir siendo importante hoy en día; y la compara con el juego en función del estigma improductivo (y la condición “poco rentable”) que les definiría a nivel social. Guénoun (2015) observa que a pesar de que existen medios mucho más eficientes para contar y representar historias —como por ejemplo el cine, o en la literatura la novela, más que el texto dramático— el teatro sigue existiendo porque se conecta con la necesidad intrínseca que tenemos los seres humanos por *jugar*. Para el autor, el teatro de hoy ya no consistiría en «representar» algo sobre un escenario, sino que se trataría del “juego mismo” de la presentación de una existencia, en toda su precisión y realidad. Guénoun afirma que si el teatro solo se sostuviera en ese modo de representación (referido a la idea clásica de identificación), estaría condenado a desaparecer. Por ende, hay otros elementos (como su dimensión lúdica) que le hacen aún necesario y único, y que aseguran su continuidad. El juego en este sentido cumple un rol fundamental para el autor porque otorga al teatro su condición indivisible de aquello que lo constituye como una experiencia colectiva que requiere sí o sí del desarrollo de una situación experiencial compartida; y que involucraría siempre la “puesta en juego” y exhibición de los cuerpos de los presentes⁴⁷ (Guénoun, 2018).

A partir de esta idea, el autor da la razón a Brecht respecto en sus críticas a los sistemas teatrales de identificación⁴⁸ y sitúa sus planteamientos por sobre la confrontación distanciamiento/identificación. Guénoun afirma sobre este punto lo siguiente:

⁴⁶ Actor, director y profesor teatral francés.

⁴⁷ El autor hace su analogía desde una perspectiva contemporánea, remitiendo a la noción de puesta en escena tradicional, donde son los intérpretes los que estarían “jugando” en la escena y exhibiéndose/presentándose al público; antes que actuando o “representando algo”.

⁴⁸ Como por ejemplo el método actoral de Stanislavski.

Brechtianos o no, los actores ahora muestran, en primer lugar, que actúan [*jouent*]. Exponen la desnudez de una actuación [*jeu*], despojada de la pompa y los velos del papel, y en este espacio de visibilidad descubierta, dejan emerger los efectos figúrales de su exhibición (p.78)

Respecto a esto, el autor sostiene que la naturaleza del teatro contemporáneo se fundamenta en el “juego escénico real” que los actores — o bien los ejecutantes o *performers*— mantienen durante el curso de una experiencia teatralizada. La actuación se exhibe como la presentación del cuerpo que se “presta” para el rito del juego en tiempo presente, y sobre eso, pueden (o no) constituirse capas de ficciones.

Por último, desde un punto de vista académico, el aporte del juego en el ámbito de la estética teatral; se ha incorporado (y reconocido) de manera paulatina en la medida en que la actividad lúdica ha ido ganando terreno como campo disciplinar autónomo; y también, en función a que los juegos han ampliado su aceptación social en las últimas décadas (Cuesta, 2015). Este renovado “prestigio” se puede asociar también a la influencia —controversial en muchos casos— del factor económico y mercantil que ha revalorizado al juego y a las actividades lúdicas en nuestras sociedades. En el ranking económico actual, el movimiento financiero generado por las apuestas y los casinos se posiciona dentro de las siete actividades más lucrativas del mundo, antecedido por la venta de armamento y seguido por la industria petrolera (Borja, 2022)—. No por nada, la industria de los videojuegos es actualmente una de las actividades legales más lucrativas del mundo. En el año 2020, los videojuegos movieron más dinero en el territorio estadounidense que la industria deportiva y cinematográfica juntas (Batchelor, 2020). Estas cifras sirven de argumento para las discusiones y polémicas originadas desde el ámbito de los *Game Studies* en torno a la influencia de la *ludificación* como disciplina, y de sus posibles usos (y abusos) en el contexto del capitalismo acelerado⁴⁹.

⁴⁹ El hecho de que los juegos adquieran cada vez más valor en diferentes sectores (artísticos, sociales, laborales, políticos, etc.), deja en evidencia una realidad peligrosa que algunos críticos de la *gamificación* mal gestionada se empeñan en demostrar (Bogost, Sicart, Werbach, entre otros), advirtiendo el doble filo que puede significar que estos se revaloricen (cuando históricamente siempre han estado negativamente estigmatizados) en la medida en que se vuelven cada vez más útiles a los intereses del mercado.

A) Antecedentes históricos de la dimensión lúdica de las prácticas teatrales.

Si se rastrean ciertos componentes clave que puedan servir para comparar teatro y juego a partir de las prácticas teatrales de la antigüedad, las asociaciones más espontáneas refieren directamente a experiencias colectivas de índole sagrado, festivo, religioso, ritual y/o carnavalesco. Estas connotaciones guardan una estrecha y fundamentada relación con el juego, entendido en su condición de estructurador cultural y de atributo inherente a la naturaleza humana y animal (Huizinga, Gadamer, Caillois, Paredes, entre otros). En este sentido histórico, se puede citar, por ejemplo, la relación entre el teatro griego y su valor lúdico, —vinculado a la noción de «juego sagrado» (Huizinga, 2007)—, entendido en el contexto de los cultos simbólicos y religiosos que según estos parámetros constituirían la práctica del teatro griego en su dimensión de «juego-sacro» (González Quiñones, 2017).

Por otra parte, en la revisión de los aspectos identificadores de las prácticas teatrales primitivas, siempre destaca el contexto colectivo y la situación «convivial» (Dubatti, 2015) que involucra a un grupo de personas en el desarrollo de una acción conjunta en tiempo real; y que se desarrolla dentro de unos códigos festivos, simbólicos, lúdicos o rituales. Max Herrmann (citado en Fischer-Lichte, 2011) aporta una cita esclarecedora al respecto de esta última idea, que profundiza en la dimensión comunitaria y social del teatro; y en su vinculación primigenia con el juego y la dimensión lúdica:

El sentido originario del teatro [...] radica en que era un juego social -un juego de todos para todos-. Un juego en el que todos participan-protagonistas y espectadores-. [...] El público toma parte en el conjunto de manera activa. El público es, por así decirlo, creador del arte del teatro. Hay tantas partes distintas implicadas en la configuración de la fiesta del teatro, que es imposible que se pierda su esencial de carácter social. En el teatro siempre se da una comunidad social (Hermann, citado en Fischer-Lichte, 2011:65).

En este sentido último, el profesor e investigador escénico José Antonio Sánchez, agrega que el teatro no solo puede entenderse como «el receptáculo de alguna dimensión de la vida de los otros» (Sánchez, 2018:149) sino como un gran juego social donde todo quien participa, acepta unas reglas particulares de acción. Sánchez, hace una referencia al resurgimiento del circo y el interés por la magia en relación con el involucramiento de las audiencias con los fenómenos escénicos.

En estos contextos, la audiencia asume de antemano que será engañada y la suspensión de la incredulidad tendría como límite, la condición lúdica de la experiencia:

[La audiencia] nunca creará que el truco de magia es producto de una capacidad excepcional, mucho menos sobrenatural; sin embargo, no se esforzará en descubrir el “cómo” ni rascará en la llaga de la incredulidad. Acepta, sin más, a los profesionales del engaño (Sánchez, 2018:171)

Esta cita, reafirma la idea anteriormente expuesta de que la audiencia se presta para jugar a la convención que sea que el artista le proponga; siempre y cuando, todo se mantenga dentro de los límites del juego. La condición lúdica se instauraría entonces, como marco seguro que eventualmente permitiría al/la espectador/a sentirse siempre protegido/a por la convención artística y resguardado/a dentro de la ficción.

Históricamente, más que intentar hacer una cronología de toda la participación en el arte⁵⁰, lo que resulta importante rastrear específicamente, es el origen y consecuencias de la participación lúdica en el marco de la producción artística moderna y contemporánea. En este aspecto, desde finales del siglo XIX y en la primera parte del siglo XX, se observa un interés generalizado por la disolución de la barrera arte/vida real y la incorporación del juego en el contexto cotidiano. Esto podría considerarse una aspiración lograda, en función a «la virtualización de la vida por un lado y en la incorporación del juego en el contexto de la vida real por el otro» (Soler, 2018:99). Uno de los hitos puntuales más destacables, — relativo a estas ideas—, sucede en la década de los sesenta con la creciente disolución de la noción de «obra» a favor de su revalorización como «proceso» (Hohlfeldt, 2016). Es justamente en este período, (y en los años previos que marcaron los avances de la teoría estética de la década de los cincuenta), que se consolida el interés artístico por las prácticas lúdicas y se observa un aumento significativo de propuestas marcadas por el juego en diferentes grupos y colectivos ligados a creación artística (Goudinoux, 2016). Los grandes referentes de la década del sesenta de esto último tomaron como principal inspiración postulados de corrientes artísticas previas —mayoritariamente originadas en las vanguardias— como el futurismo, el arte Dadá, el *Situacionismo* o el movimiento *Fluxus*.

⁵⁰ Para profundizar en esto se recomiendan los siguientes títulos (ambos individualizados en la bibliografía): *The Art of Participation 1950 to Now* (2008); y, *The 'Do-It-Yourself' Artwork: Participation From Fluxus To New Media (Rethinking Art's Histories)* de Dezeuze, A. (2010).

Evidentemente, no todas y todos los artistas de aquel entonces, compartían las mismas líneas de acción o práctica creativa; «But all were for a time intensely interested in play, in the activity of playing, or of inducing the public to play» (Goudinoux, 2016: 258). Esta necesidad de incluir a la audiencia desde una perspectiva lúdica se manifiesta claramente en los imaginarios de las y los artistas de la época, quienes, como John Cage, pensaban que el arte debía ser un proceso en movimiento, de carácter colectivo, que otorgara a la gente la posibilidad de experimentar realidades otras, tal como sucede en un juego:

Art, instead of being an object made by a person, is a process set in motion by a group of people. Art's socialized. It isn't someone saying something, but people doing things, giving everybody (including those involved) the opportunity to have experiences they would not otherwise have had (Cage, 1967: 151).

Como queda en evidencia en la cita de Cage, la intención de “integración” de la audiencia es un factor clave en el cambio paradigmático que percibe la obra de arte como un resultado, en pos de la noción de proceso “en construcción” que se co-crea colectivamente. El juego por su parte toma una dimensión fundamental en la medida en que, al utilizarse como marco para la acción artística, abre las posibilidades de acción y propone a la audiencia experiencias que de otra manera no podría vivenciar, o los mismos participantes, no se lo permitirían por diversas razones.

En cuanto a la integración formal de la teoría lúdica en el campo disciplinar de las artes escénicas, no será hasta finales del siglo XX que la aplicación de este ámbito adquirirá una dimensión más formal dentro de la jerga teatral. Ejemplo de esto, es la incorporación específica del concepto «juego» en la cultura teatral (en este caso, europea) a partir del aporte de autores como Eugenio Barba, Jerzy Grotowsky, Jacques Lecoq o Philippe Gaulier; por su parte, en el ámbito latinoamericano, otro ejemplo emblemático deriva de la obra del artista brasileño Augusto Boal⁵¹ (2002, 2012) —quien a partir de la pedagogía crítica de Paulo Freire (1987)—desarrolló desde el juego una serie de mecanismos y técnicas escénicas utilizadas hasta el día de hoy.

⁵¹ Boal evidencia un interés manifiesto por priorizar los procesos antes que los resultados y por potenciar el uso del teatro en contextos que no son meramente teatrales o con fines espectaculares.

Por último, en el marco contemporáneo de la relación entre prácticas escénicas y juego, si bien cada artista o colectivo que explora en este tipo de creaciones se posiciona desde lugares y miradas distintas; la mayoría comparten en común el uso de estrategias lúdicas para crear la interacción con sus potenciales audiencias. Un ejemplo de ello, es señalado por Matt Adams (2016) —miembro fundador del colectivo interdisciplinar británico *Blast Theory*⁵² — quien argumenta que una de las principales razones por las cuales su historial artístico está mayoritariamente “atravesado” por los juegos, es que estos serían de gran utilidad para instaurar los códigos de interacción con las audiencias: «The most basic language of interaction is to play» (p.707); Adams afirma que esta utilidad se potencia en cuanto la acción misma de jugar, tiene una connotación universal y “transgeneracional” donde para él, incluso un niño/a puede entender rápidamente los códigos de acción relativos a un contexto lúdico.

B) El concepto de juego dramático y su vinculación con las escenas “participativas”.

Una de las primeras asociaciones conceptuales que relacionan el juego con el teatro es el concepto específico de *juego dramático* propuesto por Pavis (1998) que refiere a la relación directa con la palabra inglesa *Dramatic Play* o la traducción al francés de *Jeu Dramatique*. Este concepto es definido por el autor como una «práctica colectiva que reúne un grupo de “jugadores” (y no de actores) que improvisan conjuntamente según un tema escogido de antemano y/o precisado por la situación» (P.265) y agrega que, en este contexto creativo, «ya no existe ninguna separación entre el actor y el espectador y se pretende, en cambio, que todo el mundo participe en la elaboración de una actividad (más que de una acción) escénica». (P.266). A partir de Huizinga (2007), Patrice Pavis afirma que «el teatro está aliado con el juego en sus principios y reglas, por no decir en sus formas» (p.255). En su diccionario teatral en la entrada «interpretación (o juego del actor)», el autor compara la práctica teatral con la siguiente cita de Huizinga que amplía la anteriormente expuesta sobre su noción de juego:

⁵² *Blast Theory* es un colectivo escénico británico interdisciplinario conformado en 1991 por Matt Adams, Niki Jewett, Will Kittow y Ju Row Farr, que se mantiene activo hasta la fecha.

Bajo el ángulo de la forma, podemos [...] definir el juego como una acción libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz sin embargo de absorber totalmente a quien actúa; una acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad; que se realiza en un tiempo y en un espacio expresamente circunscritos, se desarrolla ordenadamente según unas reglas dadas y suscita en la vida relaciones de grupos que se rodean voluntariamente de misterio o que acentúan a través del disfraz su alejamiento con respecto al mundo habitual (Huizinga, citado en Pavis, 1998:255).

Para Pavis, esta última descripción del principio lúdico podría calzar sin problemas con la de “juego teatral” o “juego dramático” puesto que hace referencia directa a cosas inherentes a las prácticas teatrales como el uso de la ficción, los escenarios delimitados, la noción de disfraz (o máscara), o las convenciones que estructuran el fenómeno teatral. Consciente de la complejidad de la comparación, Pavis señala que la división convencional del escenario/sala podría atentar con aquello que se entiende como espíritu de juego, puesto que se trata de una barrera que separa «radicalmente a los jugadores de los espectadores» (Pavis, 1998: 255); y por eso, vincula principalmente la definición de juego de Huizinga a nociones más amplias como el “juego dramático” o las características del *Happening* y la influencia de la *performance* en el arte teatral.

Por último, para Pavis (1998) una representación teatral clásicamente entendida, también puede asociarse a la noción de jugar puesto que la audiencia convencional, también participa del “juego” que propone el teatro en términos de gran ficción, y “juega” como espectadora de lo que sucede en el escenario; desempeñando un rol e implicándose afectivamente con la ficción; “pasando” de todo o sufriendo e identificándose con lo que observa. Otra referencia útil es propuesta por la investigadora y pedagoga teatral Verónica García-Huidobro (2020), quien genera una pauta comparativa para entender las principales características de la noción de *juego dramático* y sus distinciones con un ejercicio representación “convencional”. La autora define la noción de puesta en escena teatral entendida como una actividad donde:

Se pretende una representación teatral; se realiza en un escenario; se desarrolla a partir de una obra dramática escrita; los roles son impuestos por el director; las plantas de movimientos y coreografías son memorizadas por los autores; los actores están diferenciados del público; el director plantea el desarrollo de la obra; la obra dramática tiene escenas que deben desarrollarse como estaban previstas de manera previa» (García-Huidobro 2020: 20).

A partir de estas condiciones, la autora propone en contraparte la noción de “juego dramático” para referirse principalmente a un recurso o actividad teatral de connotación pedagógica que se diferencia de un ejercicio de puesta en escena convencional, en la medida en que se valora más el proceso creativo y el desarrollo del ejercicio escénico teatral, antes que los resultados finales o la necesidad de exposición de este. En este sentido, Huidobro define su concepto de «juego dramático» (p.20) como una actividad de trasfondo primordialmente educativo, que no tiene por qué estar supeditada a realizarse en un escenario (o sí o sí en un espacio convencionalmente “teatral”); no requiere necesariamente de una escritura dramática previa, pudiendo originarse a partir de un proyecto oral sujeto a variaciones; no sería necesario que una autoridad (como un/a director/a) designe roles a nadie — incluso las mismas personas que participan podrían auto asignárselos—; se desdibuja la división entre audiencia y escena, permitiendo que se intercambien roles entre público y elenco (al igual que en la definición del concepto de Pavis); y por último, el avance de la acción se estimula a partir de la figura de un/a facilitador/a que vela por el progreso de la situación, pero que en ningún caso se consolidaría desde la dirección vertical.

C) Ejemplos prácticos: co-creación escénica y trasfondo lúdico.

Respecto a la búsqueda de prácticas escénicas concretas que apliquen la teoría lúdica en sus procesos creativos, la mayoría de las referencias remiten a artistas o colectivos que trabajan de manera orgánica e intuitiva la relación entre teatro y juego en sus creaciones. Esto se podría argumentar en la relación connatural de ambas cosas (como postulan anteriormente autores como Denis Guénoun o Patrice Pavis) y con el desarrollo espontáneo de prácticas lúdicas dentro de los procesos creativos escénicos en todas sus diferentes fases de producción.

Habitualmente, el componente lúdico se aplica de manera más expandida al arte escénico cuando se refiere particularmente a procesos pedagógicos ligados al teatro (Huidobro, 2020) donde se utiliza el “juego dramático” para introducir a una persona en la disciplina misma de la actuación o de la puesta en escena; también puede observarse como herramienta práctica de creación dentro de un colectivo o compañía teatral, siendo utilizado por directoras y directores para potenciar el desarrollo del trabajo actoral como por ejemplo Vsévolod Meyerhold, Ariane Mnouchkine, Jacques Lecoq o Phillipe Gaulier.

También, su uso se ha relacionado coloquialmente a contextos no necesariamente profesionalizados artísticamente (como, por ejemplo, actividades pedagógicas o terapéuticas); o en la práctica del teatro aplicado (Motos T., Ferrandis, D., 2015) donde el concepto de juego dramático o juego teatral se acomoda más a un tipo de uso no necesariamente espectacular o artístico como puede suceder en el marco de procesos de carácter terapéutico, pedagógico o de trabajo artístico en contexto social y/o comunitario.

Referido concretamente al juego como herramienta para potenciar el desarrollo creativo tras un proceso teatral, lo que sucede comúnmente es que las y los directores que guían estas instancias, lo aplican en momentos específicos para conseguir resultados concretos. Por ejemplo, en la fase de ensayos de una obra dramática, —particularmente en el trabajo creativo del elenco—, se recurre habitualmente a los juegos de improvisación para generar hallazgos útiles para la creación de personajes o para la puesta en escena misma. Menos común, pero igualmente posible, es que, en la fase previa de creación dramatúrgica, las y los dramaturgos utilicen juegos para alimentar su labor creativa⁵³; o cuando se trata de escrituras que implican a más personas del equipo (a los mismos actores, por ejemplo), se usan métodos lúdicos para implicarlos en el proceso de escritura y a la vez potenciar la creación del texto.

Estos ejemplos, —y otros—, referidos al uso de dinámicas de juego dentro de un proceso creativo teatral, son fácilmente identificables cuando se trata específicamente de las fases previas al encuentro con la audiencia, pero tienden a desaparecer en el contexto concreto de la realización escénica como tal. Si bien, —desde la perspectiva de la audiencia— siempre sería posible seguir identificando elementos lúdicos que aparecen y suceden en la escena, (en el momento mismo de la presentación/representación de una pieza); ya no se manifiestan tan comúnmente de manera directa o literal. En este sentido, esta investigación se enfoca específicamente en el potencial escénico del juego desde dos perspectivas principales: por una parte, entendiendo el juego como objeto constituido por elementos particulares desde donde poder extraer ciertas herramientas concretas de diseño que puedan potenciar la interacción *co-creativa* por parte de las audiencias; y por otra parte, entendiendo el juego como proceso, en la medida en que en las prácticas escénicas relacionales todos los participantes de la experiencia colectiva *convivial* —audiencias y creadores— son partícipes en tiempo real de un acontecimiento de carácter procesual.

⁵³ Ejemplo de esto es el *mètode tremendo de dramatúrgia cartomàntica* (2020 b) creado por el dramaturgo Carles Batlle. En esta propuesta en particular, el autor crea a partir de la baraja española un sistema de juego específico para inspirar un proceso creativo dramatúrgico.

Teniendo esto último en mente, y acotando el campo de observación a prácticas escénicas que se enmarquen en estas ideas, resulta mucho más sencillo identificar los principales exponentes artísticos que destacan por estar desarrollando experiencias teatralizadas con dimensión lúdica. En el marco de la creación escénica contemporánea, — mayoritariamente acotada a la evolución de estas prácticas a la escena europea— algunos de los principales referentes que interesan a esta reflexión (con orígenes disciplinares tanto escénicos o desde la práctica lúdica), son: *Blast Theory* (UK), *The Ludic Society* (AUS), *Rimini Protokoll* (AL/NL), *FFF – Roger Bernat* (ES), *Forced Entertainment* (UK), *PunchDrunk* (UK), *Yoctobit* (ES), *Laboratorio de pensamiento lúdico* (ES), entre otros. La selección de propuestas escénicas observadas en esta tesis tiene relación mayoritariamente con identificar dos parámetros clave: primero, proyectos escénicos que trabajen la teoría lúdica de manera consciente y/o intuitiva; y segundo, que utilicen el factor lúdico de manera procesual en el contexto de la interacción directa con las audiencias, y no solamente en sus procesos de creación previos.

Cada uno de los exponentes mencionados, ha experimentado encontrando diversas perspectivas y maneras de integrar a sus audiencias a través del juego. Antes de los años dos mil, varios de ellos ya experimentaban con las hibridaciones entre realidad virtual y teatro, haciendo los primeros cruces en función de utilizar la tecnología para darle un giro a la participación de la audiencia en contextos de creaciones escénicas performativas. Por mencionar un ejemplo concreto, en 1999 *Blast Theory* (UK) —en conjunto con el *Mixed Reality Lab* de la Universidad de Nottingham—, ya catalogaba a sus espectadores directamente como “jugadores” en el marco de su pieza *Desert Rain*, y los invitaban a sumergirse en una instalación escénica interactiva e “inmersiva” que mezclaba realidad virtual con teatro. El colectivo define esta obra (*Desert Rain*, [Blast Theory], s.f) como un juego de guerra colaborativo de realidad mixta donde se invita a los espectadores a entrar en unas cabinas de realidad virtual, encontrar en veinte minutos a una persona concreta dentro de la simulación, y regresar al «mundo real».

Blast Theory, al igual que muchos otros de los referentes citados (surgidos a lo largo de la década del dos mil), evidenciarán como denominador común la necesidad de abandonar las salas de teatro y expandir sus juegos escénicos al espacio público en un intento sistemático por disolver las barreras entre representación y realidad: «Ya no hay escenografía, ya no hay teatro, ya no hay pantalla; el juego, el espectáculo, está dentro del mundo y forma parte de la vida» (Soler, 2018: 93).

Figura 8. *Desert Rain* de *Blast Theory & Mixed Reality Lab*.



Nota. Participantes de *Desert Rain* (1999) dentro de las cabinas de realidad virtual. Autor: Desconocido. Fuente: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/desertrain/#:~:text=It%20asserts%20that%20the%20role,and%20perniciously%20deceptive%20at%20worst.>

Sin embargo, es importante destacar que a pesar de que la mayoría de los exponentes escénicos de este tipo de prácticas comparten en común la inquietud por cuestionar las relaciones tradicionales entre escenas y audiencias; no toda la producción de estos artistas encaja con el objeto de estudio de esta tesis, puesto que a pesar de que producen interacciones de connotación lúdica; no siempre se dan las condiciones para que la audiencia pueda cambiar pragmáticamente el curso de las experiencias propuestas.

Otro asunto importante de señalar es que la mayoría de los ejemplos citados dentro de esta tesis corresponden al territorio creativo europeo. Pero esto tiene que ver netamente con que la documentación teórica sobre este tipo de prácticas específicas está más desarrollada que en el entorno latinoamericano (y la metodología principal de este proceso se remite a documentación teórica). Igualmente, en Latinoamérica, existen infinitos ejemplos prácticos de experiencias escénicas teatrales que desde la década de los sesenta exploran con hibridaciones entre la *performance* y el juego. Un ejemplo destacado, —que se relaciona directamente con exploración de las dramaturgias vivas y con la integración de los espectadores teatrales a través del juego— es la compañía escénica colombiana *Teatro Vivo* fundada el año 2003 en Bogotá por Orlando Bautista y Mauricio Suárez Sandoval. Los principios del trabajo del grupo se basan en la creación de un teatro netamente interactivo y en la utilización de espacios no convencionales.

El impulso de sus creadores fue altamente influenciado por la necesidad de crear una mezcla entre los videojuegos y el teatro. Uno de los pilares de su creación es otorgar a los espectadores un rol dentro de la historia que se desarrolla escénicamente y darle la potestad de ir tomando decisiones en la medida en que evoluciona. A lo largo de los años, la compañía ha desarrollado una terminología específica para referirse a los procedimientos que usan — como, por ejemplo, la denominación de público-actor para referirse a la condición que tienen los espectadores en el marco de sus creaciones—; así como un protocolo básico de cinco principios claves sobre los que basan toda su práctica escénica: el texto dramático entendido como un terreno creativo de los actores; la relación del momento presencial con la arquitectura del espacio utilizado; una técnica actoral basada en la improvisación y en el manejo del psicodrama (una forma de realismo extremo que permite la sensación de verosimilitud en todos los participantes); y la configuración de un público en calidad de participante activo dentro la situación teatral a desarrollar. Además de estos cinco principios, todo el trabajo creativo se sustenta en el uso de elementos lúdicos y del juego mismo como herramienta indispensable para la creación teatral (Teatro vivo Colombia, s.f). En sus más de veinte años de creación, todos los espectáculos de la compañía se caracterizan por otorgar a los espectadores un rol dentro de las líneas argumentales presentadas y por la exploración en las narrativas escénicas “inmersivas”.

Figura 9. *Purgatorio mecánico* de Teatro vivo Colombia.



Nota. Afiche digital de la obra *Purgatorio Mecánico* (2019) de la Compañía de Teatro Vivo Colombia. Autor: Captura de pantalla Fuente: <https://produccionctvc.blogspot.com/>

Más allá de las particularidades específicas de los colectivos escénicos que se instauran dentro de las prácticas relacionales, aquello que todas comparten en común es en palabras de Adams (*Blast Theory*) la necesidad de hacer que sus audiencias se involucren en las propuestas: «we always want to collaborate, to be in dialogue with our people» (Adams, 2016: 706). El asunto de las taxonomías estéticas se traduce finalmente en una necesidad más práctica en un sentido comunicacional, relativa a la dimensión productiva y a las estrategias de *Marketing* de este tipo de proyectos. El co-fundador de *Blast Theory* señala al respecto que: «there was a long period where we were equally ignored by all disciplines, where theater people didn't really see us as theater. The same went for the performance people and the games people and the visual arts people» (p.706), haciendo referencia a que finalmente el verdadero problema radica en cómo se comunica la naturaleza de sus obras. Lo que señala Adams, se constituye como un desafío habitual que enfrentan este tipo de propuestas; lograr una estrategia comunicacional acertada para gestionar y satisfacer de manera exitosa las expectativas del público.

1.6.4. Referencias teóricas generales y específicas:

A continuación, se presentan diversos trabajos de referencia en castellano que abordan la relación entre teatro y juego desde la perspectiva escénica; que se constituyen como **antecedentes generales** para el presente trabajo de investigación.

- **Desde la perspectiva particular del teatro, abordado como disciplina tradicional:** la investigación desarrollada por el investigador, docente y artista escénico Juanjo Cuesta Dueñas denominada: *Juego y teatro. Una propuesta de (re) gamificación escénica* (2015), es un estudio que se enfoca en potenciar el discurso de lo lúdico aplicado al teatro; identificar la naturaleza de los procesos que se involucran en esta relación y proponer un modelo original de criterios de capital lúdico observables en el contexto de una puesta en escena teatral. A lo largo de su investigación, si bien desarrolla un análisis extenso sobre la relación entre teatro y juego, no profundiza en el ámbito que concierne al presente estudio. Lo más importante de este trabajo de cara a esta tesis tiene relación con los descubrimientos que hace Cuesta en sus conclusiones (2015:547-553), respecto a las zonas donde él sostiene que se produce la intersección entre el juego y el teatro.

- **Desde las artes escénicas, catalogadas dentro del ámbito de lo relacional:** la siguiente referencia corresponde las ideas del investigador, creador y profesor teatral Juan Pedro Enrile Arrate, en su libro *Teatro relacional: una estética participativa de dimensión política* (2016). A lo largo del texto —fruto de su tesis doctoral de título homónimo (2015)— Enrile sistematiza y analiza los antecedentes de la escena relacional, definiendo el fenómeno desde distintas esferas (política, dispositiva, dramatúrgica, entre otras), y propone sus propios parámetros para categorizar las características que identifican una práctica de teatro relacional. El principal punto en común entre su propuesta y esta investigación tiene relación con la necesidad de generar ciertos criterios para poder identificar este tipo de prácticas escénicas y asimilarlas en su profunda dimensión política y social; así como también, la comprensión de la dramaturgia relacional entendida como el ejercicio de construcción de un tipo de dispositivo escénico particular. Sin embargo⁵⁴, se observan diversas divergencias respecto a los propósitos de esta tesis, en cuanto las perspectivas planteadas por el autor no exploran en detalle la influencia del factor lúdico en la interacción con las audiencias; ni tampoco persiguen como objetivo la identificación de estrategias particulares desde el diseño de juegos, para promover esta última.

Otras investigaciones recientes sobre la relación teatro-juego desde la perspectiva de la teoría escénica:

- Memoria para optar al grado de *Master of Arts* by advanced study in Theatre Research de Natasha Lushetich (2007): *Blast theory; the politics and aesthetics of interactivity. Theatre Research*. University of Exeter.
- Tesis Doctoral de Blanca Machuca Casares (2014): *Juego entre arte y teatro Traspases entre técnicas teatrales y artísticas Los casos de Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique Gonzalez-Foerster*. Universidad de Málaga.
- Memoria para optar al título de actor profesional de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde (2017): *Dominio público, Multicancha y Remote Santiago. Algunas relaciones de las estrategias de juego escénico y creación de comunidad*. Facultad de Artes. Departamento de Teatro de la Universidad de Chile.

⁵⁴ Este trabajo se revisa con más detalle en el apartado 2.3.5. Aproximaciones a las dramaturgias relacionales.

Revisados ya los principales referentes académicos que relacionan teatro y juego desde una perspectiva amplia, a continuación, se presentan tres propuestas de **investigación específicas** que exploran las prácticas escénicas de interacción, considerando la dimensión lúdica de la experiencia:

A) Teatro-jugable y *Gameformance* (Yoctobit – Lara Sánchez Coterón)

La artista española Lara Sánchez Coterón⁵⁵, co-fundadora del colectivo Yoctobit —creado en el año 2008— desarrolla el año 2012 una tesis doctoral denominada «*Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*» que se constituye como el primer referente académico que sirvió de inspiración para esta reflexión. Sánchez Coterón, además de su trabajo práctico —que vincula escénicamente la construcción de videojuegos con el teatro—, ha desarrollado una serie de artículos y reflexiones académicas que abordan el potencial de la comunicación interactiva y el aporte del diseño lúdico en la creación artística en términos más amplios. A partir de su quehacer creativo, la autora emplea junto a su colectivo el término de *teatro jugable* para intentar definir sus propias propuestas escénicas, que se sustentan en la idea de una construcción dramática entendida como *Game-Based Dramaturgy* y en la comprensión de la audiencia en un rol co-creador de la experiencia de juego.

La perspectiva de la autora en su tesis se basa en el análisis del *Game Art* y su características históricas y contextuales; y en la búsqueda de posibles conexiones que aporten al incremento del uso del diseño lúdico en diversas prácticas artísticas. En este trabajo en particular, se proponen dos conceptos interesantes a profundizar en su definición: el primero tiene que ver con la idea de teatro-juego (o *teatro jugable*) y el segundo con la noción de *Gameformance*. La primera idea, se propone como punto de partida para la adaptación de su concepto hacia una propuesta más específica que sistematice la dimensión lúdica de las audiencias en función de distinguir en detalle si el sistema escénico en cuestión estaría *gamificado* o podría asumirse formalmente como un juego (*jugable*).

⁵⁵ Lara Sánchez Coterón es una investigadora independiente y artista multidisciplinar que explora las fronteras entre arte contemporáneo y el diseño de juegos. Tiene un PhD (2012) en *New Media And Games Studies* de la Universidad Complutense de Madrid. Es una de las fundadoras y diseñadora de juegos en el marco del colectivo artístico Yoctobit. Actualmente se desempeña como docente en distintas universidades españolas y como curadora de distintas actividades relacionadas con nuevos medios y diseño de juegos.

La propuesta de Sánchez Coterón (2012) surge a partir de su propio proceso de investigación teórico -práctico y se define de la siguiente manera:

El *Teatro Jugable* es una modalidad de teatro en la que primordialmente el texto no es una composición lineal aristotélica, sino que se compone a partir de una estructura de juego, sobre un sistema *procedural jugable* y esta diferencia repercute en muchos otros aspectos del hecho teatral (2012:277).

El *teatro jugable* de Sánchez Coterón, requiere entonces de la concepción del texto dramático entendido como un sistema *procedural* de juego, —la programación del sistema de juego sustituye al texto dramático—, y su posterior realización escénica implica un momento, espacio y participantes que compongan el «círculo mágico» de manera determinante, diferenciándolo así de otras propuestas que ella identifica como *sistematurgias* (Antúñez, 2016) o dramaturgias procesuales, pero que no son —desde su propia definición del término— necesariamente entendibles como dramaturgias *jugables*. En palabras de la autora:

El *teatro jugable* por lo tanto no hace referencia a la disposición del público en el espacio – (...) ni al tipo de interacción del público con el juego, ni al aparato escénico, ni al tipo de representación, sin embargo, todos estos factores se ven modificados en diferentes grados por el tipo de texto sistémico (Sánchez Coterón, 2012: 327)

En este aspecto, la propuesta de la autora se basa en desarrollar una noción de experiencia escénica particular donde la construcción del texto no responde mayoritariamente a las lógicas tradicionales; sino a la composición de «un sistema *procedural jugable*» (Sánchez Coterón, 2012: 277) que permite a los actores improvisar (de manera direccionada) a partir de este diseño. Dentro de los puntos común, (entre su propuesta y la presente investigación), destaca: la perspectiva lúdica que prioriza la importancia del factor humano y la construcción del significado del juego a partir de la experiencia de interacción entre las personas que juegan (por sobre otros parámetros); y la consideración general de que no porque una experiencia escénica “parezca un juego”, esta va a constituirse en un sentido estricto como tal (en cuanto para la autora no bastaría solamente con integrar elementos lúdicos aislados, sino que para poder considerar la experiencia como *jugable*, deben darse una serie de condiciones específicas).

Respecto a las diferencias principales entre su propuesta y esta investigación, una de las más evidentes es que su marco conceptual se configura desde el ámbito teórico del juego, y aquí, el objetivo es situar la perspectiva inicial desde las artes escénicas y las características de la performatividad teatral, en su relación con el diseño lúdico. Otra diferencia tiene que ver con la acepción particular de *jugabilidad* adoptada por Coterón, en la medida en que, a lo largo de esta propuesta, se desarrolla una perspectiva distinta respecto a la dimensión lúdica de la interacción y a las condiciones específicas que debería tener una determinada experiencia escénica para poder considerarse *jugable* o no. Para la autora, la etiqueta de obra escénica *jugable* corresponde exclusivamente a aquellas propuestas que en un sentido estricto tienen todos los componentes de una estructura de juego y constituyen a sus audiencias en un rol de “jugador” lúdico (en el sentido del *ludus* de Caillois); mientras que en esta tesis, si bien se acepta esta diferencia como punto de partida para el análisis, se concluye que la condición de una experiencia escénica *jugable* no se limitaría solamente a una forma exclusiva de jugador “lúdico” sino que también, puede ser asumirse como “jugable” cuando la experiencia tiene una condición *paídica* (aunque el sistema no se constituya formalmente como un “juego”)⁵⁶. También, se explora y profundiza en los distintos matices que puede tener una interacción co-creativa de carácter lúdico, que, en el contexto de la propuesta de esta tesis, no siempre tendría que requerir sí o sí del posicionamiento de las audiencias en un rol “jugador” (como plantea Sánchez Coterón, en su idea del *Teatro Jugable*), para poder considerar y validar la dimensión lúdica de una determinada propuesta escénica de carácter interactivo y relacional.

Ahora bien, algunas de las preguntas que ella anima a indagar (como, por ejemplo, las posibles analogías entre la construcción de un *juego creativo* y una escena de dimensión lúdica) se reconducen en el marco de este estudio, en función de los objetivos particulares de esta investigación; así cómo también, se valoran particularmente los hallazgos de sus conclusiones en cuanto estas han permitido agilizar el proceso investigativo de la presente reflexión. Un ejemplo importante de esto último —que se ha considerado como punto de inflexión crucial para este estudio— tiene que ver con los hallazgos que hizo la autora respecto a la aplicación pragmática de metodologías dramatúrgicas basadas en la lógica *procedural* del diseño de un videojuego.

⁵⁶ Estas ideas se desarrollan en profundidad en el capítulo 4: propuesta poética personal...

En este sentido, a pesar de que la autora intentó rehuir de la rigidez que caracteriza la construcción de este tipo de estructuras creativas (para potenciar la experiencia de *juego creativo* de los participantes y la emergencia de nuevas interacciones), igualmente en la práctica escénica descubrió barreras relativas a la naturaleza misma del teatro y las exigencias del contexto interactivo, que condicionaron sus intentos. El descubrimiento en cuestión es particularmente relevante porque ofreció un punto de partida bastante claro para el posicionamiento teórico-práctico de esta tesis respecto a la creación de los límites en un dispositivo dramático interactivo y a las posibilidades prácticas de crear márgenes “reales” de libertad para la intervención activa de las audiencias sobre la evolución de la experiencia escénica.

El segundo concepto pertinente a esta investigación que desarrolla la autora es la noción de *Gameformance*⁵⁷, que menciona por primera vez el año 2011 en el marco del seminario internacional de narrativas hipertextuales (Buenos Aires), —y que esboza como tarea pendiente a futuro en su investigación doctoral (2012)—. Esta palabra⁵⁸, compuesta por los vocablos *Game* y *Performance*, —que «busca dar un nicho a las experiencias que mezclan estructuras y teoría del juego, con las artes escénicas y performativas» (Blanco, 2021 b)—, comienza paulatinamente a aparecer en diversos motores de búsqueda vinculado a prácticas escénicas en distintos lugares del mundo. Respecto a la cronología del concepto, en 2013 Sánchez escribe junto a la investigadora Elena Pérez —cuyas propuestas individuales serán revisadas a continuación—, el artículo «Performance Meets Games: Considering Interaction Strategies In *Game Design*»⁵⁹ (2013) que explora la relación entre *performance* y diseño lúdico.

⁵⁷ Resulta relevante hacer una aclaración para distinguir este concepto de la noción de «*Game Performance*» que deriva del léxico utilizado en el mundo del diseño de videojuegos para referirse de manera general al rendimiento o al desempeño de un juego, en términos gráficos, estéticos o de *jugabilidad*.

⁵⁸ En paralelo a las exploraciones de Sánchez Coterón, aparece en Hungría el año 2013, un colectivo escénico llamado *Homo Ludens Project* que utiliza el concepto para referirse a su pieza *Vinka Gameformance*; y en Finlandia, de mano de la empresa de entretenimiento *Inside Out*, que define así su propuesta *Escape Train*, una pieza inspirada en *Asesinato en el expreso oriente* que sucedía durante un viaje en tren de trece horas, que cruzaba el país mientras músicos y actores, interactuaban con la audiencia “jugadora”.

⁵⁹ En este artículo, las investigadoras se enfocan en las estrategias performativas desarrolladas por lo que comúnmente se denomina *Performance* experimental, —en el marco de finales del siglo XX e inicios del siglo XXI— que puedan servir de inspiración en el terreno del diseño de juegos, particularmente en la creación de videojuegos. La perspectiva de la reflexión se basa en el análisis de los juegos entendidos como actividades, antes que como objetos acabados o productos; y el foco de atención tiene que ver particularmente con las acciones de quienes juegan, revalorizando de manera general el potencial de la experiencia física de una experiencia de juego.

Un año después, Sánchez Coterón (2014) vuelve a remitir a este término en otro escrito académico, —sin profundizar en su definición— indicando que el concepto surge de manera espontánea e intuitiva como una manera de definir el propio trabajo que su colectivo escénico venía llevando a cabo cruzando estrategias de diseño de juegos con performance. La actualización más reciente del concepto *Gameformance* es propuesta por la misma Pérez (2019) —en conjunto a los filósofos e investigadores, Sophia Efstathiou y Tsalling Swierstra— quienes describen la idea como «una forma híbrida que mezcla la retórica de las reglas y de la competencia derivada de los juegos con el lenguaje de instrucciones abierto de la *Performance*» (Pérez, Efstathiou y Swierstra, 2019: 42). A modo de conclusión, la investigación de la autora es una fuente de inspiración destacable, en la medida en que además de lo mencionado, ha generado interesantes reflexiones teóricas sobre el videojuego como paradigma de creación *procedural*, analizando sus ventajas e inconvenientes a la hora de utilizarlo como marco creativo para otras experiencias artísticas.

B) *Pervasive and Transmedia Performance/ Theatre* (Elena Pérez / Sophy Smith).

En la misma línea de investigación de Sánchez Coterón, la investigadora y creadora Elena Pérez⁶⁰, ha profundizado sobre el tema aportando nuevas perspectivas a considerar. En su tesis doctoral (2016) propone una definición más amplia de juego que le permite englobar diferentes tipos de expresiones lúdicas performativas. A partir de las ideas de la teórica de *Game Studies*, Jane McGonigal, —desarrolladas en su libro *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world* (2011)—, Pérez propone el concepto de *Pervasive Performance* para referirse a un tipo particular de experiencia performativa que tiene como fin la participación de audiencias masivas; y que hibrida diseño de juegos, con medios de comunicación y artes escénicas. En su tesis doctoral, la autora define esta noción como un género emergente, que prioriza la experiencia de los participantes como una «plataforma potencial de arte colaborativo en espacios públicos» (Blanco, 2021 b). El término deriva de la noción de *Pervasive Games*⁶¹ y designa una práctica escénica performativa, —desarrollada habitualmente en espacios abiertos— que prioriza la generación de relaciones con la audiencia a partir de la implementación de estrategias

⁶⁰ Elena Pérez es doctora en Drama de la NTNU (*Norwegian University of Science and Technology*) desde 2016. Actualmente, es directora artística de la *Trondheim Art Society*. El foco de su investigación se centra en el campo del arte, el diseño de juegos y la tecnología

⁶¹ Analizados en profundidad en el apartado 2.5.5 *Pervasive Games*: dentro y fuera del círculo mágico.

lúdicas, y que potencia la interactividad presencial entre los jugadores a través del uso de interfaces tecnológicas. A partir de esta idea, la autora propone tres categorías para clasificar estas experiencias, en función del tipo de tecnología que utilicen: teatro multimedia, *performance* “pervasiva” y *Performance* telemática⁶². Desde la colaboración con Sánchez Coterón, la autora continúa desarrollando reflexiones académicas sobre diseño de juegos “pervasivos” y teatro, teniendo siempre en consideración la dimensión performativa de las prácticas escénicas actuales⁶³. Una de las principales conclusiones de su propuesta doctoral (2016) tiene que ver con la influencia que ha tenido el uso de lenguajes digitales y de la interactividad tecnológica en el contexto de las prácticas escénicas contemporáneas. La autora sostiene que este proceso ha permitido que la estética computacional y todo lo relativo a la programación de sistemas se tornara cada vez más interesante para las y los creadores teatrales en constante búsqueda de nuevas formas dramáticas (Pérez, 2016).

Otra perspectiva respecto a la relación entre juegos “pervasivos” y teatro es propuesta por la creadora y autora Sophy Smith⁶⁴ (2014; *Transmedia Storyteller*, 2015), quien desarrolla una interesante y vasta reflexión sobre el potencial que tienen las herramientas digitales aplicadas a la creación de procesos performativos *transmedia*. La autora, desarrolla una investigación teórico-práctica denominada *Pervasive Theatre Project*⁶⁵ que analiza el potencial de las redes sociales para la creación de una plataforma trans y multimedia que cruce la realidad virtual con una propuesta escénica. En este proyecto en particular, Smith se propuso conectar el mundo físico con el mundo virtual a través de la creación de narrativas *transmedia* y el uso de dispositivos móviles para generar conexión con las audiencias. A partir de esta experiencia, Smith genera las etiquetas de *Transmedia Performance* y *Pervasive Theatre* para identificar las características de sus hallazgos. Uno de los intereses principales de Smith —coincidente con el presente estudio— es observar cómo las audiencias *nativas digitales* (Prensky, 2001) y sus expectativas y hábitos de consumo están cambiando las prácticas escénicas⁶⁶.

⁶² La autora explora académicamente las posibilidades de la *Performance* telemática —el teatro por plataformas de videollamadas u otros softwares parecidos— años antes de la masificación de las propuestas escénicas virtuales “forzadas”, en el contexto de las cuarentenas mundiales de la pandemia de COVID-19.

⁶³ La definición de Pérez de este tipo de eventos performativos que hibridan juegos, tecnología y *Performance* podría encajar dentro de la definición de *Mixed-Reality Performance* (Weijdom, 2017).

⁶⁴ Sophy Smith es Doctora, investigadora y profesora de la Universidad de Montford Leicester, Inglaterra. Directora del DMU’ Institute of Creative Technologies. Su investigación se centra particularmente en la colaboración inter/multi/transdisciplinaria en las artes.

⁶⁵ Este proyecto, tuvo una duración de 7 meses y fue dirigido por la autora en colaboración con el colectivo de *Performance Assault Events*.

⁶⁶ En particular, la autora se enfoca en examinar cómo los efectos de la ubicuidad de las pantallas pueden ayudar a encontrar formas nuevas de conectar a las audiencias con las prácticas profesionales performativas.

C) *Theatrical Performance Model* (Clara Fernández Vara).

La última referencia corresponde a la propuesta de la profesora y autora Clara Fernández Vara (2009) que en el marco de su investigación en el área de los *Game Studies*, propone un modelo denominado *Theatrical Performance Model* para analizar comparativamente los elementos que constituyen un videojuego en relación con una pieza teatral. La autora señala un paralelismo clave —que es considerado en el análisis de esta investigación— en cuanto al ejercicio mismo de la escritura: el texto dramático se constituye como una analogía del código con el que ha sido desarrollado el videojuego, mientras que la puesta en escena se correspondería con la simulación creada en el ambiente videolúdico para llevar a cabo la experiencia de juego. La autora sostiene que no sería posible analizar un videojuego sin contemplar su posterior simulación, en función a la analogía del texto dramático se completa en el potencial de su representación.

En su propuesta la autora divide en tres los componentes principales de una obra teatral y de un videojuego: texto dramático, actuación, —entendida como *Performance*—, y puesta en escena, para el teatro; y código, tiempo de ejecución e interacción, para el videojuego. Fernández amplía sus conclusiones (2019) con el propósito de encontrar nuevas aplicaciones al diseño de videojuegos desde el teatro, proponiendo un marco teórico con cinco condiciones clave que considera transversales en manifestaciones como los rituales, los deportes, los juegos y las prácticas teatrales. Estas condiciones son: uso de reglas; configuración de espacios de actuación/terrenos de juego; un marco temporal particular; un trasfondo asociado a la improductividad; y una valorización especial de ciertos objetos que se utilizan durante la experiencia necesarios para su realización. En este sentido último, las ideas de Fernández se instauran como punto de partida para establecer las posibles relaciones entre una experiencia escénica de dimensión teatral que busque la interacción lúdica con sus audiencias; con la construcción y desarrollo de un juego.

2.A. MARCO CONCEPTUAL ESCÉNICO.

*Hacen falta formas nuevas. Hacen falta formas nuevas,
y si no las hay, más vale que no haya nada.*

Anton Chejov, *La gaviota*.

A partir de la sección anterior, —en la que se presentó de manera general el panorama de las dramaturgias “participativas” en el marco de la práctica contemporánea (años dos mil en adelante) y se revisaron los principales referentes tanto teórico como artísticos; se presenta a continuación el marco conceptual escénico que contendrá los elementos clave para poder estipular la propuesta de poética original que refiere al ejercicio de la programación dramática y la configuración de *escenas de co-creación* como una práctica particular para la construcción de audiencias *corresponsables* y lúdicamente “implicadas”.

Este marco conceptual específico, se aborda desde cuatro dimensiones principales: la **dimensión performativa**, que refiere a la naturaleza del fenómeno escénico en su calidad de situación que acontece en tiempo presente; la **dimensión participativa**, que considera los alcances históricos y conceptuales de la participación en las artes escénicas y la condición de audiencia escénica; la **dimensión dramática**, que explora las principales referencias y maneras de entender las dramaturgias performativas y de interacción relacional; y finalmente, la **dimensión política**, que sitúa las principales temáticas a contemplar respecto a esta materia, al momento de crear y ejecutar dispositivos escénicos que exijan la intervención directa de las audiencias sobre las propuestas creativas, y que por tanto, requieren de instrucciones y mecánicas de control para poder llevarse a cabo. A modo de contextualización conceptual, se utiliza el término *artes escénicas* contemplando diversas prácticas que se asocian comúnmente al uso de un escenario y sus posibles hibridaciones, desde una perspectiva performativa (Fischer-Lichte, 2011) que asume el fenómeno escénico como un *acontecimiento*; y que comprende el ejercicio de la producción del espectáculo como una *realización escénica*.

Esta decisión responde a la necesidad de ampliar la connotación más limitante que tiene el vocablo “teatro” y su relación con la puesta en escena entendida tradicional y convencionalmente; al contexto de las prácticas escénicas contemporáneas que implican usos diversos de los espacios, de las convenciones con las audiencias, de los tiempos y de los ejercicios dramatúrgicos de las situaciones teatralizadas. Se utiliza entonces, la expresión *artes escénicas* para referirse a cualquier manifestación del ámbito de las artes vivas (teatro, danza, circo, *Performance* o sus posibles cruces) que suceda en tiempo presente y que posea un carácter «convivial» (Dubatti, 2015). A partir de esto, se propone la dimensión del *teatro performativo* (Fèral, Danan, entre otros) como parámetro específico para aquellas prácticas escénicas que además de contener los elementos mencionados anteriormente, tengan algún elemento o proceso de *teatralización* (Sánchez, Cornago, Guènoun) —aunque sea mínimo— que haga posible la asociación directa de la experiencia artística con el arte teatral, antes que con la acción performativa que puede derivarse por ejemplo de las prácticas de las artes visuales.

En este contexto particular, la referencia al verbo «teatralizar», hace una alusión parcial a lo que Pavis define en su *Diccionario del teatro* (1998) en la entrada «teatralización» como ejercicio relativo a la construcción textual del drama con elementos clave que lo identifican (como la creación de la tensión dramática, los diálogos, el uso de los personajes o el desarrollo de una acción dramática).

Si bien, en el marco de esta investigación, el gesto de “teatralizar” un acontecimiento escénico para distinguirlo de otras manifestaciones como la *Performance* (desde las artes visuales), se asocia al uso de componentes tradicionalmente asociados a la práctica teatral (como acciones dramáticas, roles o personajes, diálogos, entre otros); en este caso, remite particularmente también, a la necesidad de construcción de un *receptor implícito* en términos narrativos (Batlle, Carnevali, Sinisterra) y de lógicas de trayectos de sentido, que permitan a la audiencia asociar la experiencia escénica vivida a una manifestación teatral, y no a otros tipos de expresión de las artes vivas. Se propone entonces a continuación, el siguiente esquema (esq.1) para ilustrar gráficamente la ubicación relativa del marco disciplinar de este estudio respecto a la generalidad de las artes escénicas y a la subcategoría del teatro performativo:

Esquema 1. Tipologías de artes escénicas contemporáneas.



Nota. Diagrama de clasificación de tipologías de artes escénicas contemporáneas. El interés de esta tesis se acota al ámbito del teatro performativo. Autor: elaboración propia

Finalmente, se excluye radicalmente del interés de análisis general cualquier tipo de manifestación teatral que corresponda a la conceptualización “clásica” de la puesta en escena y a las convenciones tradicionales del arte dramático entendido como un ejercicio de representación donde las audiencias entran al espacio teatral a permanecer sentadas en silencio en sus butacas; y a aplaudir una vez se cierra la convención de la ficción expuesta (para luego regresar a la “realidad”). En este aspecto, nuestro objeto de estudio se enmarca exclusivamente en situaciones y acontecimientos escénicos teatralizados que subviertan la relación tradicional entre audiencia y obra; que les impliquen en términos creativos en el desarrollo de la propuesta de manera material y que utilicen estrategias lúdicas para este fin, (dejando fuera cualquier proyecto escénico que no encaje con esta conceptualización).

A modo de declaración contextual inicial, se estipula entonces que una *programación dramática*⁶⁷ encajaría como operación asociada a la creación de cualquier tipo de propuesta de teatro performativo en la medida en que este se define por su condición de evento escénico que se construye de manera co-presencial; y que se hace cargo desde su génesis, del tiempo futuro en el que sucederá la realización escénica.

⁶⁷ El desarrollo en detalle de la teoría tras la propuesta poética particular de esta tesis se profundizará en el capítulo 4; y en las conclusiones generales del presente trabajo de investigación.

2.1 DIMENSIÓN PERFORMATIVA: co-creación escénica en tiempo y espacio compartido.

Como hemos visto, dentro de las escenas teatrales de interacción o “participación” que se dan en el marco del teatro performativo, las fronteras entre teatro, juego y *performance* se difuminan particularmente en aquellas que buscan la intervención directa de las audiencias; y se activan de manera natural y orgánica una serie de intercambios de estrategias y recursos. Respecto a esto último, la dimensión performativa que identifica la naturaleza de este tipo de prácticas se constituye como un parámetro crucial para poder entender las diferencias elementales entre teatro y *performance*; el funcionamiento de los diversos niveles de presentación/representación de una creación escénica co-creativa y su carácter *convivial*; la condición de *experiencia, situación y acción* en el marco de una *realización escénica*; y las características particulares que puede adquirir la interacción entre audiencia y obra desde una perspectiva performativa. En este apartado, se revisarán una serie de conceptos y elementos necesarios para delimitar en el marco de la investigación la dimensión performativa de las prácticas escénicas de interacción —de referencia teatral—, y en particular, para presentar distintas aproximaciones asociables a la conceptualización de una *escena co-creativa* y de sus diversos trasfondos y códigos de interacción posibles.

2.1.1 Giro performativo: antecedentes y contexto del cruce teatro-performance.

A modo de resumen, las artes escénicas actuales que interactúan con la audiencia proponiendo otras formas de relación no debieran entenderse como algo novedoso u original, sino más bien, como un ejercicio de recuperación de elementos esenciales de la práctica teatral: la acción *co-creativa* y el encuentro “innegable” con el otro. En el proceso de proliferación de este tipo de prácticas contemporáneas se redescubren y reactivan aspectos de la fiesta, del juego y del ritual, en un fenómeno descrito por la teórica e investigadora Erika Fischer-Lichte como el «giro performativo» (2011). Este cambio de paradigma, definido por la autora dentro de sus postulados sobre la estética de lo performativo, es situado por la autora a finales de los años 50’, y está directamente relacionado con la revalorización de la participación colectiva en términos sociológicos y políticos; y con la influencia del discurso crítico de la posmodernidad en las prácticas escénicas.

A grandes rasgos, Fischer-Lichte (2011) define la naturaleza de este “giro” como un quiebre distintivo en la concepción de la puesta en escena moderna entendida desde la finalidad de constituirse en obra (*Werk*), para valorizar el carácter procesual⁶⁸ del hecho escénico que da paso a la comprensión de la puesta en escena como acontecimiento (*Ereignis*). Referido específicamente al arte teatral, la autora señala que los principales antecedentes de este cambio provienen de finales del siglo XVIII, dando ejemplos como el de Max Herrmann (1918) quien manifestaba la importancia de la puesta en escena por sobre la tradición del teatro como mera ilustración escénica de textos literarios, y promovía la necesidad de una nueva disciplina —la ciencia teatral— que pudiese hacerse cargo de analizar específicamente el fenómeno de la escenificación del hecho teatral. En este aspecto, Herrmann ofrece una aclaración visionaria para su tiempo respecto a la importancia del público al anunciar que «el drama es la palabra como creación artística del individuo, y el teatro es el mérito del público y de sus servidores» (Herrmann, 1918, citado en Fischer-Lichte, 2011); otro ejemplo citado por la autora tiene relación con las ideas de Goethe quien asocia la máxima esencia artística del teatro a su condición inherente de evento que sucede en tiempo presente.

Sobre esto, la autora define el hecho teatral en su condición de acontecimiento destacando que se trataría de aquello que *sucede*, es decir, lo que ocurre efectivamente «frente a un público, en un momento preciso» (p.18); y que se configura como el resultado de unas acciones, de una forma de organizar el tiempo y el espacio, y, sobre todo, de una manera de generar relaciones entre todos los elementos que interactúan. En este sentido, el *giro performativo* de las artes escénicas integra el devenir en tiempo real y la condición fenomenológica de la presencia dentro de los elementos que constituyen el fenómeno teatral. En palabras de la autora: «Ahí pasa algo de lo que no se puede disponer, que no se puede trasladar a otro lugar, ni traducir a un lenguaje; ahí pasa algo que se está escapando tan pronto como está sucediendo y que pertenece al orden de la experiencia» (p.18). Para ella, la naturaleza mutable y efímera que se asocia con el teatro a partir de la irrupción de la estética performativa acarrea una serie de problemas metodológicos —y desafíos dramáticos— en la medida en que las puestas en escena se entienden ahora como «“productos” que se consumen durante el proceso de su elaboración» (Fischer-Lichte, 2014).

⁶⁸ El cambio de paradigma que identifica Fischer-Lichte —desde la comprensión de la obra de arte como resultado hasta su percepción procesual—, deviene en la masificación en la década de 1990 del término “proyecto” o “*Work in Progress*” para reemplazar la noción de obra de arte como algo acabado por un proceso creativo que se extiende en el tiempo. Esta noción surge en primera instancia en el contexto del arte conceptual europeo de la década de 1960 (Bishop, 2012).

Fischer-Lichte, en su vasta producción teórica concentra su investigación en los problemas metodológicos y lingüísticos que involucra el estudio del fenómeno teatral en donde el análisis de la experiencia estética pasa de lo semántico a lo performativo; y postula una serie de planteamientos clave para esta tesis, en la medida en que proporciona un marco teórico concreto compatible con el amplio abanico de prácticas escénicas que pueden entenderse desde una dimensión performativa como experiencias estéticas de co-creación, donde el punto de referencia base es la noción de una construcción escénica de naturaleza dinámica y procesual, originada en un contexto creativo donde la programación previa del suceso deviene en acontecimiento en la medida en que se resuelve en tiempo presente. En el contexto de la creación artística contemporánea, la transformación se manifiesta de manera patente en lo que Fischer-Lichte (2011) identifica como un cambio de percepción respecto al rol del artista como creador/a autónomo/a y de la obra de arte como objeto acabado, inmodificable:

La idea de un artista comprendido como sujeto autónomo creador de una obra autónoma que los receptores pueden muy bien interpretar de maneras diversas, pero cuya materialidad no pueden modificar, ha dejado de ser operativa, pese a que en la conciencia del gran público no sea así (p.325).

Esta lectura valoriza desde una perspectiva *co-creativa* el potencial aporte que tienen las audiencias en la construcción de una realización escénica. Esta condición co-creativa se asume en el contexto de este estudio desde dos dimensiones distintas: **lo co-creativo a nivel performativo** donde las audiencias co-crean el acontecimiento y el momento a nivel fenomenológico; y **lo co-creativo a nivel pragmático** donde su voluntad es capaz de cambiar el dispositivo a nivel estructural o la propuesta narrativa de la historia (en caso de tener una).

A partir de esta noción de “giro”, diversos autores dedicados a la investigación de las artes escénicas y a su dimensión performativa, (Taylor, Schechner, Fischer-Lichte, Cornago, Sánchez, Enrile, Danan, Fèral, Sarrazac, Lehmann, entre otros), han manifestado que a lo largo del siglo XX, es posible observar diversas manifestaciones artísticas que problematizan en torno al rol del espectador/a a partir de esta reconfiguración de la obra teatral que enfatiza en su carácter procesual no-representativo: desde las vanguardias, con las actividades interdisciplinarias gestionadas por surrealistas y futuristas; el Cabaret Voltaire de Hugo Ball; las fiestas “participativas” de la Bauhaus alemana; el teatro ruso de masas; el *Agit-prop*; o

el teatro "de los cinco mil" de Max Reinhardt, hasta el surgimiento en la década de los sesenta de reconocidos ejemplos como el *Living Theatre*; el *Performance Group*; El *théâtre de Soleil*; el *Open Theatre*; los teatros de guerrilla; el trabajo teatral comunitario desarrollado ampliamente en algunos países latinoamericanos como Argentina o Uruguay; las prácticas teatrales participativas desarrolladas por Augusto Boal en Brasil y su *teatro del oprimido*, o las dramaturgias colectivas peruanas como *Yuyachkani* o Umbral teatro en Colombia; sumado a la influencia y desarrollo de prácticas performativas como el *Happening*; de movimientos artísticos como el *Fluxus*; o corrientes de pensamiento derivadas de los postulados teóricos y prácticos del *Situacionismo* o el *Accionismo*.

Ahora bien, a pesar de que es posible identificar en contextos históricos primitivos la influencia de toda clase de actividades de naturaleza lúdica, ritual o ceremonial en el desarrollo del arte teatral, —«que la frontera entre el público y el escenario se desvanezca, es un anhelo antiguo» (Hispano, 2018: 61)—; para efectos de este estudio se estipulará como momento clave las décadas de 1950 y 1960, donde la *performance* como concepto, filosofía y marco estético comienza a delimitarse, posibilitando así una comprensión más acabada del proceso de hibridación entre ambas disciplinas.

En términos cronológicos, al surgimiento del concepto de performatividad contribuye en términos sustanciales la filosofía del lenguaje, sobre todo a partir de la propuesta de John L. Austin (1998) realizada en 1955 en el ciclo de conferencias «Cómo hacer cosas con palabras» que se desarrolló en la Universidad de Harvard. El término performativo «deriva del verbo *To Perform*» (Austin, 1998:47) que en inglés significa: realizar o desarrollar una acción. El descubrimiento de Austin⁶⁹ plantea que estos enunciados lingüísticos —exclusivamente este tipo de actos de habla⁷⁰— ya no solo son útiles para describir estados de cosas o hacer afirmaciones, sino también para denotar y constatar la realización de acciones.

⁶⁹ Este hito y marco de época, coincide con el que la investigadora Erika Fischer-Lichte (2011) otorga a su denominación de *giro performativo* de las artes.

⁷⁰ Años más tarde, Judith Butler y Marie Lourties (1998) harían otra gran contribución a las ideas de Austin, ampliando la dimensión performativa desde los actos de habla hacia la acción corporal. Butler y Lourties les denominan «actos performativos no referenciales» puesto que tampoco connotan un estado previo de las cosas ni hacen referencia a estados internos determinantes. Desde este punto de vista, la identidad no es un fenómeno estable. Butler amplía la discusión de la dimensión performativa a partir de su construcción como proceso sociológico, filosófico, político y cultural: «la potencia de los actos performativos radica en el hecho de que generan identidad» (Fischer-Lichte, 2011:13).

Además, como señala Fischer-Lichte (2011) tampoco estarían indicando un estado previo de las cosas. Las referencias que la estudiosa plantea son muy clarificadoras: como, por ejemplo, la frase “los declaro marido y mujer” en el contexto de una ceremonia de matrimonio, que se constituye como una acción lingüística de dimensión performativa. Para la autora, esta categoría implica todo tipo de acto de habla que de una u otra manera altere la realidad: «no solo dicen algo, sino que realizan exactamente la acción que expresan (...) significan lo que hacen y son constitutivos de realidad porque crean la realidad social que expresan» (p. 49).

A partir de estas definiciones, se estipula entonces el término *performance*⁷¹ entendido de manera general desde dos perspectivas diferentes: como condición de las artes vivas o como disciplina artística en sí misma. En una analogía directa con las ideas de Austin (1998), las prácticas performativas aplicadas al terreno de las artes son también actos o actuaciones autorreferenciales que involucran la dimensión física (Fischer-Lichte, 2011). Estas se constituyen en sí mismas, como prácticas que desde la experiencia del acontecimiento otorgan un marco de análisis que se caracteriza por cuestionar la tradición y los sistemas binarios de pensamiento «obra/proceso, autorx/espectadorx, representación/presentación, privado/público, arte/realidad, sujeto/objeto, cuerpo/mente, significante/significado, por nombrar algunos» (Hang & Muñoz, 2019: 14). A partir de la influencia de la dimensión estética y filosófica de la condición performativa en la danza, el teatro, y la misma *Performance Art* entendida como disciplina autónoma, se conglomeran y re-significan estas formas artísticas bajo diversas etiquetas como «artes vivas, artes escénicas⁷², artes “performáticas”⁷³, arte de acción» (p.14), aportando cada una, distintos matices desde la teoría a la práctica.

⁷¹ Existen diversas versiones respecto al origen de su aplicación al campo de las artes: hay quienes señalan sus raíces en las vanguardias europeas de comienzos del siglo XX —como propone, por ejemplo RoseLee Goldberg en *Performance Art: desde el futurismo hasta el presente* (1996); otros que remiten sus orígenes concretamente a su vinculación con las artes visuales y plásticas —como señala Paul Schimmel y Kristine Stiles (1998) en *Out Of Actions: Between Performance And The Object, 1949-1979*—, o quienes argumentan que el verdadero origen de la *performance* como disciplina y condición estética, estaría en unas prácticas ceremoniales o rituales primitivas anteriores a la intencionalidad de proponer una funcionalidad estético-artística.

⁷² En el marco de esta investigación, se utilizan los términos artes escénicas o artes vivas o artes efímeras, otorgándoles el mismo valor de significación asociado a prácticas artísticas que se enmarquen en el campo de la danza, del teatro, del circo, de la *Performance Art* y de sus posibles hibridaciones entre sí.

⁷³ Para reducir confusiones, cuando los conceptos *performativo* y *performático* aparezcan asociados a prácticas escénicas, se consideran de la misma manera, en cuanto a su significación relativa a la condición *performativa* descrita en este apartado.

Respecto al *giro performativo* aplicado particularmente a las artes escénicas, a partir de la década de 1960, prolifera el intercambio disciplinar que híbrida las prácticas derivadas del *Performance Art* y sus características, con el teatro tradicionalmente entendido (Fischer-Lichte, 2011). El préstamo se produjo a modo de retroalimentación, generando nuevas reflexiones y maneras de accionar en cada territorio disciplinar: la *performance* toma del teatro elementos dramáticos de los que originalmente renegaba (como el uso de recursos dramatúrgicos, el ensayo o la repetición) y el teatro, por su parte, rescata de la *performance* procedimientos que revalorizan el desarrollo del hecho teatral en tiempo presente (entendido como acontecimiento) así como también, explora nuevas configuraciones espaciales fuera de la caja italiana; subvierte la relación espectador-platea tradicional; destaca la condición presencial de los cuerpos; y a la re-significación del rol del actor entendido como actante o *performer*. En esta última condición — definida originalmente por Schechner⁷⁴ (2002) —, se empieza a configurar su acción escénica (incluso su mera presencia en cuanto a su dimensión fenomenológica), desde una dimensión performativa que la destaca por sobre el valor mimético tradicionalmente asociado a las prácticas representativas. Esta nueva manera de entender la presencia y acción del actor/actriz teatral pone en crisis la noción tradicional del teatro asociada al ejercicio de imitación y representación de acciones (Fèral, 2017).

Otro intercambio interesante, es que el sucede en función de la noción de “ensayo y repetición”: la práctica de la *performance* en artes visuales refiere al desarrollo de un suceso que, en principio, debe constituirse «como único e irreproducible» (Hang & Muñoz, 2019:21); mientras que un hecho teatral se constituye de manera esencial en la necesidad de ensayar para obtener una pieza a presentar y posteriormente repetirla indefinidamente. Aun así, en los actuales procesos de hibridación entre ambas prácticas escénicas vivas, es bastante común encontrar artistas de la *Performance Art* ensayando sus propuestas, o creadores teatrales entendiendo sus realizaciones como sucesos “únicos e irrepetibles” (estén o no arduamente ensayados). Estos artistas van alterando sus lógicas de producción por diversas razones, pero una de las más relevantes atañe a un marco general de mercantilización de las artes, que dicta como condición la repetitividad de todo (incluso en este caso de las artes efímeras) para poder rentabilizar y capitalizar los sucesos.

⁷⁴ Para Schechner (2002) para poder identificar el rol de un actor o actriz entendido como *performer* tienen que darse estas tres condiciones que remiten directamente a la ejecución de acciones: *Being / To Behave* (ser/estar y comportarse en relación con el contexto); *Doing* (hacer algo o llevar a cabo una acción); y *Show Doing* (exhibir lo que se hace).

Respecto a la aplicación epistemológica del termino, la noción de *performance* y su utilización en castellano en diversas esferas —artísticas, deportivas, antropológicas, políticas, entre otras—, deriva de la combinación de distintos vocablos en inglés (*To Perform, Performer, Performance*⁷⁵) con los que se intentan englobar sus posibles interpretaciones y otorgar dimensión a sus particularidades según cada uso. En cualquier caso, el término *performance*, —entendido en el contexto de la reflexión y práctica artística—, sigue constituyendo aquel concepto de difícil traducción que en palabras de la investigadora y *performer* Diana Taylor (2012) alude al mismo tiempo a una noción epistemológica, a un fenómeno práctico, a una forma de transmitir información, a una instancia procesual y a una forma de intervenir la realidad, donde la palabra es desbordada por el potencial de las acciones que puede llegar a representar. En este sentido, «intentar definir la *performance* no es apenas contradictorio o simplista, es realmente imposible» (Fabio, 2019: 21). Sin embargo, lo que sí se puede hacer, es intentar identificar ciertos elementos transversales que son ejes de las prácticas artísticas performativas y que sirven de punto de partida para estipular su posible influencia en el ámbito de las artes teatrales. Sobre esto último, resulta particularmente interesante la reflexión de Eleonora Fabio (2019) quien identifica algunos de estos conceptos comunes:

El énfasis en el cuerpo como tema, materia, medio y cuestión (el cuerpo del artista, del espectador o ambos; también el cuerpo del mundo); la deconstrucción de la representación y la valorización del cuerpo-experiencia; la hibridación de los géneros (la fusión amplia, general e irrestricta de materiales y procedimientos que caracteriza no solo a la *performance*, sino a una gran parte del arte contemporáneo); la inversión en el carácter irreplicable e irreproducible (y sus muchas implicaciones historiográficas y mercadológicas); el elogio de lo precario, de lo pasajero, de lo imprevisible; la suspensión del "buen sentido" y de las certezas consensuadas del sentido común; y, finalmente, el cuño politizado y politizante de las acciones que buscan des-mecanizar hábitos culturales y de comportamiento a través de la desnaturalización del cuerpo, del medio y de las relaciones (Fabio, 2019:39)

⁷⁵ A lo largo de este estudio, se utilizará el punto de vista expuesto por las compiladoras Bárbara Hang y Agustina Muñoz (2019) que delimitan el uso del concepto *performance* a las artes visuales y al *Performance Art*. Tal como ellas proponen, en esta investigación se atenderá a la especificidad de cada término en castellano relativo al campo de la *performance*, para evitar confusiones. A modo de ejemplo, se propone entonces utilizar vocablos como «obra, realización escénica, intérpretes, (...), interpretar o actuar, según cada contexto» (Hang & Muñoz, 2019: 22).

Fabio (2019), destaca como característica principal de la *performance* —entendida como género artístico⁷⁶—, la ausencia de parámetros fijos o de estructuras establecidas que la pre-configuren puesto que no se limita de manera rígida a maneras de presentarse en el espacio ni de usar el tiempo; tampoco se asocia a una materialidad o medio en concreto (salvo el cuerpo mismo como herramienta indispensable de las prácticas performáticas); y tampoco está condicionada por el marco institucional del arte en términos físicos puesto que puede desarrollarse en el espacio público, en un museo, en una galería o en la misma casa de quien ejecuta la propuesta. Algunas propuestas contemporáneas —citadas por Fabio— que grafican esta amplitud de posibilidades, podrían ser por ejemplo obras como *Exit* (2011) de Kris Verdonck y Alix Eynaudi o *The Guardians of Sleep* ⁷⁷(2017): en la primera se invita a los espectadores simplemente a dormir y ver la obra mientras se concilia el sueño; en la segunda quienes están dormidos son los intérpretes y la audiencia les contempla en esta acción.

Por último, el autor, director y profesor francés Joseph Danan (2016), aporta algunos criterios extra⁷⁸ «sin orden ni jerarquía» (p.21) que suman al intento de definición de la naturaleza de la *performance* como práctica artística: la puesta en juego de los mismos artistas o creadores (que generalmente usan sus propios cuerpos como medio); «la unicidad del acontecimiento, el rol de lo imprevisto, de lo incontrolable, incluso de lo improvisado, en todo caso, el carácter efímero de la cosa» (p. 21); el intento por difuminar la frontera entre arte y vida; el énfasis en la percepción de la experiencia escénica como una vivencia compartida; la dimensión feminista, que pone el cuerpo y la identidad de género en el foco de la discusión; y el sentido provocador o el espíritu de protesta — de dimensión política o anti academicista— que caracterizaba las primeras *performances*.

⁷⁶ Fabio (2019) propone una visión interesante respecto a la idea de que la *performance* hoy en día solo puede entenderse en su calidad de género artístico o en su condición disciplinar, puesto que el contexto cultural, económico y social de la actualidad no permiten seguir asociándola a la función o rol —en esta caso provocador o rupturista— que originalmente la constituyó como práctica artística con funcionalidad política.

⁷⁷El *giro performativo* que define Fischer-Lichte se manifestó contextualmente en diversas disciplinas: esta referencia en particular, remite al quiebre de las formas tradicionales en el medio audiovisual, a través del ejemplo de «*Sleep*»: el documental creado por Andy Warhol en 1963 que contenía 311 minutos de secuencias largas de un hombre durmiendo.

⁷⁸ Fèral (2017) añade también otras características transversales de la *performance* que identifica como: su naturaleza de oposición a la condición comercial de la práctica artística; la primacía del proceso creativo por sobre la demostración o exhibición de resultados; y el rechazo a la catarsis en un sentido general, en la medida en que no se busca premeditadamente la empatía o la identificación de la audiencia con la propuesta, como sucede en el contexto del teatro clásico.

A partir de la mirada crítica contemporánea, la evolución de la *performance* ha devenido en un contexto de producción que dista mucho de sus motivaciones “originales” (Fèral, 2017): el foco sobre el cuerpo se ha traspasado a las pantallas; el uso de los espacios ha vuelto mayoritariamente a la búsqueda de la institucionalidad (museos, salas de espectáculos, galerías de arte); y su rechazo original a ser convertida en un bien comercializable (al igual que los *Happenings* con los que compartían originalmente la esencia de no dejar huellas ni memorias de lo sucedido), ha mutado hasta convertirse hoy en día en un producto más dentro de las industrias culturales, reproducible y cuantificable en términos económicos. «La *performance* de hoy ya no dispone de los mismos parámetros que antes⁷⁹, porque lo que pone en juego ha cambiado y las teorías que le sirven de fundamento, también» (Fèral, 2017: 230). Respecto a este problema, Fischer-Lichte afirma que ya en la década de 1990 la «performativización de las artes» (2011: 100) se había establecido como fenómeno ampliamente aceptado, dejando atrás de cierta forma, su naturaleza disruptiva y provocadora.

En cuanto a la relación que interesa particularmente a esta tesis sobre *la crisis de escenario y platea* (Sarrazac, 2013), ya a principios del siglo XX había claros intentos por reconfigurar las tradiciones por parte de diversos artistas teatrales que se constituyen como antecedentes obligados —ya en 1910, Meyerhold experimentaba sacando el proscenio⁸⁰ e intentando modificar la distancia entre la audiencia y los actores (Bishop, 2016)—. Respecto a esto, uno de los antecedentes artísticos que afectan de manera considerable la dimensión performativa de las prácticas teatrales fue la búsqueda incansable de Antonin Artaud (1999) por desdibujar los límites entre teatro y vida, que plasma en su obra más famosa el *Teatro de la crueldad*⁸¹.

⁷⁹ Es en este sentido, en el que la autora se refiere al cambio contextual desde la *performance* entendida como función (asociada a los movimientos anti-estructuras de las décadas de 1960 y 1970) hacia la concepción de esta, como género artístico. Fèral fundamenta en este cambio, la razón por la cual la noción de *performance* actual difiere de la original, en la medida en que las motivaciones y los contextos de los artistas han cambiado radicalmente: «La *performance* ya no es una función. Se ha convertido en un género y, como tal, puede, a su vez, como todo género, cumplir varias funciones (denuncia, ritual, discurso sobre el mundo, sobre el yo), como dan fe de ello los múltiples artistas que la ponen en práctica» (Fèral, 2017: 231).

⁸⁰ Otro elemento fundamental a considerar en el desarrollo de las prácticas teatrales de interacción es el espacio. Durante todo el contexto del teatro clásico y moderno, el espectador estuvo mayoritariamente condicionado por la arquitectura de la sala teatral. Esta asigna a las audiencias su función observadora en relación con la convención artística imperante. A lo largo del siglo XX, y en el marco del arte contemporáneo, la escena teatral —en cuanto su arquitectura y construcción física— ha experimentado importantes cambios que han contribuido a modificar las relaciones entre audiencias y obras, en la medida en que la disposición espacial de los espacios produce formas distintas de acceder a estas, y posibilita nuevos puntos de vista.

⁸¹ Los planteamientos *artaudianos* se constituirán a posteriori como fundamentos base para toda la teoría y práctica *situacionista* y para el desarrollo de los estudios sobre la *performance*.

Situadas en el trasfondo de las vanguardias históricas, todas las ideas de Artaud sobre la vida y el arte estaban influenciadas por sus experiencias con los pioneros del surrealismo francés; y direccionadas a cuestionar la tradición artística de la época. Cansado de la rigidez del teatro hegemónico occidental, Artaud queda maravillado con algunas prácticas teatrales asiáticas — especialmente, el teatro balinés— y comienza a reformular y definir las condiciones prácticas para que en el teatro surja (o “emerja”) lo que él entendía como la “vida verdadera” durante el acontecimiento escénico. Artaud rechaza fuertemente aquellas ideas que consideraba formas “petrificadas” del teatro, que, al fijar y paralizar la vida, no hacen más que negar la posibilidad de su verdadera existencia (Danan, 2012). El autor entiende el teatro —en la profundidad de su dimensión performativa— como un suceso que deviene de manera conjunta en el mismo espacio y tiempo, donde los espectadores deben ser envueltos por la acción, tal y como sucede en una ceremonia o un ritual.

Para el autor, la audiencia y la escena deben siempre tener una vía de comunicación directa donde se construya colectivamente el fenómeno teatral entendido como acontecimiento único e “irrepetible” donde las barreras entre obra y vida se difuminen en un sentido atávico, casi visceral. Artaud no define este encuentro en términos “co-creativos” ni teoriza sobre la relación dialógica entre audiencia y sala desde una perspectiva que hoy podríamos asociar al discurso del arte relacional; sino más bien lo hacía desde la percepción del encuentro co-presencial como una verdad inexorable y cruda que se expande entre las personas como una miasma intoxicante y contagiosa, de la que ningún presente puede escapar.

Otro cambio de paradigma fundamental surge en la década de 1930, cuando Brecht revoluciona la escena teatral con su efecto de «distanciamiento⁸²» (*Verfremdungseffekt* o *V-Effekt*), que fomenta el debate de la época, respecto a la naturaleza de la representación escénica y la identificación del espectador con la acción dramática, aportando una visión crítica a las repercusiones del estatuto tradicional del espectador. Para el autor (1998), era fundamental reestructurar el fenómeno teatral para hacer posible una comunicación recíproca entre audiencia y obra, que permitiera una discusión transformadora desde una perspectiva social y política.

⁸² Brecht, señala la necesidad por parte del espectador de «distanciarse» de lo que está viendo en el escenario, para poder hacer un ejercicio de análisis crítico sobre el mensaje entregado. Para el autor, el peligro del teatro —convencionalmente entendido— radicaba en la ilusión de la representación y en la noción de identificación, entre audiencia y escena, que se persigue en el teatro clásico.

Para Brecht, la intervención de los artistas teatrales debía suponer un ejercicio práctico de transformación social con perspectiva crítica, que fuera más allá de la teoría o del análisis racional (Kluitenberg, 2016). El autor, plasma un hito en su *Pequeño órganon para el teatro* (1998), donde afirma la necesidad de cambiar la “condición pasiva” de la audiencia para convertirse en un elemento con “participación activa” dentro de la realización escénica, poseedora de la capacidad de generar una distancia crítica entre sí misma y lo que observa. Ahora bien, es importante contextualizar que Brecht se refería a esta intención de “activación” de las audiencias, desde una perspectiva siempre cognitiva, y no pragmática.

Finalmente, en la línea de Brecht, otro referente trascendental —mencionado anteriormente— es el de la *Estética del oprimido* que constituye todo el trabajo teórico y práctico teatral desarrollado por el autor brasileiro Augusto Boal (2012). La motivación primaria de Boal es la búsqueda de un potencial transformador a nivel político y social que otorgue a la práctica teatral un nuevo sentido respecto a la acción de la audiencia: ya no se trataría de identificarse con los personajes ni de dejarles actuar o pensar en lugar del/a espectador/a; sino de asumir un rol “protagónico” y una acción concreta dentro de la creación escénica que posibilite le permita tomar decisiones y ensayar nuevas soluciones para los conflictos dramáticos presentados. A raíz de esto, Boal concibe su propuesta del *Teatro del oprimido* (TO), para englobar una serie de dinámicas escénicas que otorgan a la audiencia un trasfondo co-creativo como, por ejemplo, prácticas como la del «teatro foro⁸³» o del «teatro invisible⁸⁴». En estas, el «espectador abandona el lugar de la recepción para fundirlo con el de la producción» (De Vicente, 2018:174) y se constituye en un rol de *espec-tactor* (Boal, 2012) que le permite intervenir activamente en los conflictos de poder que se presentan escénicamente. En la perspectiva de Boal, la condición co-creativa tiene una dimensión práctica, además de performativa: las audiencias pueden intervenir y modificar materialmente el curso de las propuestas tanto a nivel narrativo como dispositivo.

⁸³ En ambas dinámicas, se pone en crisis la relación escenario-platea y la dimensión performativa del evento teatral: en el *teatro foro*, se evidencia brechtianamente la naturaleza teatral de la situación, y se busca conjuntamente (entre actores y audiencia) solucionar los conflictos escénicos que dejan en evidencia diversas estrategias de opresión. En el *teatro invisible*, la situación teatral irrumpe en el cotidiano, y la audiencia no tiene cómo saber que lo que está viendo está preparado o actuado. En este caso, lo que sucede es que la audiencia toma acciones libremente, ya que la situación teatral está enmarcada en la realidad.

⁸⁴ Claire Bishop (2016) señala que el *teatro invisible* de Boal es un posible precursor escondido de un sinfín de exploraciones artísticas asociadas a las *performances* realizadas en espacios públicos, «que operan sin ser anunciados y sin ser marcados por el aparato galerístico» (p.204).

A nivel de trasfondos, esta necesidad de hacer del espectador un agente “activo”, dista de las referencias artísticas europeas de la época que compartían el mismo interés, en la medida en que para Boal el contexto político de su quehacer creativo (la revolución armada y la dictadura como contexto cotidiano) demandaban de todos los espacios posibles para generar antagonismo social, incluyendo el teatro (Bishop, 2016). Para el autor brasileiro (2012), era imprescindible destacar el valor de la audiencia como generadora o creadora de saber, por sobre esa idea de las y los artistas como únicas fuentes de acceso a la cultura, apuntando como objetivo a la «multiplicación de los artistas» (p.67). El TO⁸⁵, se organiza en función de tres grandes «transgresiones» (p.256): se elimina la barrera escenario-platea (todos pueden hacer uso del “poder” de la escena); se elimina la frontera entre espectáculo teatral y vida real (y se entiende el espectáculo como una etapa propedéutica de la vida); y finalmente se elimina la barrera entre artistas y no artistas: «somos todos personas, somos humanos, artistas de todas las artes, todos podemos pensar por medios sensibles» (p.256). Estos tres principios, sirven de referencia directa para delimitar filosóficamente los parámetros esenciales de la noción de co-creación, que puede operar tanto a nivel performativo como pragmático según cada propuesta.

2.1.2 Josette Fèral y Joseph Danan: aproximaciones al teatro performativo.

En orden de contextualizar la concepción contemporánea del cruce entre teatro y *performance*, se exponen a continuación dos referentes teóricos que analizan y definen en términos generales la noción de teatro performativo. Esta nomenclatura, sirve para englobar todas las prácticas escénicas de interacción al teatro performativo, analizadas desde la perspectiva de la crisis escenario-platea (Sarrazac). Los primeros criterios para revisar corresponden a las ideas del autor Joseph Danan (2004, 2012, 2016, 2018) —citado anteriormente— quien hace una revisión profunda del cruce entre teatro y *performance* desde la perspectiva de la creación dramatúrgica. Danan se pregunta por el rol de quien desarrolla la propuesta teatral en este nuevo contexto creativo —en términos de autoría— y estipula ciertos parámetros amplios para entender la función del texto dramático contemporáneo abordando su dimensión performativa.

⁸⁵ A lo largo de su carrera, Boal (2012), concluye afirmando que quizás el teatro en sí mismo no pueda considerarse revolucionario, pero sí, un espacio para ensayar la revolución.

Respecto a esto, el autor plantea que, en un cierto momento de la historia del teatro, la escena —convencionalmente entendida— se vio atravesada por la *performance* en términos prácticos; y en la imposibilidad de su definición y potencial infinito, despojó al arte teatral de su «caparazón del simulacro, al llevar al extremo (...) sus valores de presencia y de experiencia» (Danan, 2016: 55).

En cuanto a las ideas *artaudianas* anteriormente expuestas, la condición performativa contemporánea permite ahora comprender la maquinaria teatral atravesada por ciertos conceptos que eran clave para el autor en ese entonces, como el carácter ceremonial/ritual del ejercicio teatral y la necesidad de crear un contexto para que surja la expresión única del momento presente. Sobre esto último, y la supuesta noción de irrepetibilidad que Artaud proponía sobre el acto teatral — usualmente malinterpretada —, Danan hace referencia a la condición de “realidad” o a la “emergencia de la verdad” que irrumpe en escena de manera “irrepetible”, más que a la suposición genérica de que un teatro performativo no necesita ensayos o preparación. Danan (2016) ejemplifica con la pieza *Inferno* (2008) de Romeo Castellucci cómo la dimensión performativa se cuela en la puesta en escena del director italiano: al inicio de la obra, el mismo Castellucci se presenta como autor de la pieza y acto seguido, unos perros se abalanzan sobre él.

Figura 10. *Inferno* (2009) de Romeo Castellucci.



Nota. Escena de *Inferno* de Romeo Castellucci. Autor: desconocido. Fuente: <https://a-desk.org/magazine/la-divina-commedia-el-fracaso-como-metodo/>

Para Danan (2016), «que la acción sea repetida, noche tras noche, no le quita en nada su dimensión de *performance*: el ataque de los perros es real y se produce cada vez, como por única vez» (p.33). Y sería en este sentido, —en el que indistintamente de si hay ensayos o repeticiones de por medio—, la vida y lo real emergen en escena de manera única e irreplicable cada vez. El autor, afirma que este cruce entre *performance* y teatro se fundamenta principalmente en la medida en que la escena teatral es comprendida como un teatro de presentación más que de representación. La situación escénica se dimensiona en su relación de presencia (fenomenológica) ante la audiencia, donde los actores se encuentran en «estado de representación, pero no representan nada exterior a ellos» (p. 13). Esto se fundamenta en que el acontecimiento escénico compartido se plantea desde la co-presencia física: «no hay otro espacio que el de la escena, no hay otro tiempo, el tiempo que ustedes⁸⁶ viven no imita otro tiempo» (p.13); y aunque el elenco se dirija directamente a la audiencia, no tienen la intención de representar nada ni hacerles creer en ninguna ilusión de realidad alterna posible más que la de la situación misma que se está desarrollando. Danan (2016) es enfático al señalar que aquello que él designa como “teatros del presentar” «pueden no ser en definitiva más que teatros que instauran otro modo de representación» (p.31), consciente de la imposibilidad de escapar totalmente del ejercicio representativo en un contexto teatralizado.

En este sentido, las prácticas escénicas de interacción, entendidas desde su dimensión lúdica, pueden permitirse oscilar entre lo presentacional a lo representacional asumiendo siempre como contexto situacional último⁸⁷ el juego mismo, (indistinto de si esta situación de juego se *ficcionaliza* o no). En línea con estas ideas, uno de los fundadores de *Blast Theory*, Matt Adams (2016), destaca en la condición viva del teatro, su principal cualidad para crear acontecimientos únicos e irrepetibles:

From the outset, our work involved what makes theater specific: its liveness. We want an event. We want to stage a moment that could not be repeated, that has a directness of exchange that gives you this shock: a direct moment between two people. We want to bring specificity to a form of exchange between us, as creators, and the public (Adams, 2016:706).

⁸⁶ Referido a la audiencia en su calidad de expectación del evento teatral.

⁸⁷ Esta idea se profundiza en el apartado 2.2.5 capas de realidad: *ficcionalización* y presentación.

Finalmente, Danan se posiciona respecto a la idea de teatro contemporáneo, concluyendo que a pesar de que los diversos préstamos e intercambios entre disciplinas hacen cada vez más difusas las fronteras entre una cosa y la otra, sigue pareciéndole pertinente hablar de teatro porque hay algo que «intuitivamente nosotros continuamos (...) percibiendo como tal, y no como de la danza, del circo o de un concierto de rock» (p. 55). Para el autor, todas las prácticas escénicas que operan desde lógicas performativas son considerables simplemente como teatro siendo atravesado por lo que él denomina «estado de espíritu performativo» (p.55).

Otra definición para considerar de teatro performativo es la de la autora, dramaturga y profesora francesa Josette Fèral (2017) que reafirma la influencia radical que ha tenido la *performance* en la totalidad de las prácticas teatrales. Fèral comparte con Danan las ideas que fundamentan la condición performativa del teatro contemporáneo, reafirmando la revalorización de la experiencia co-presencial y la subversión de los valores tradicionales asociados a la representación teatral clásica. Fèral (2017) identifica la acción teatral, —entendida en términos *schechnerianos*— como una realización escénica en la que quien actúa, hace cosas, está presente, corre riesgos y debe exhibir todo lo que ejecuta. El teatro performativo queda así definido como una forma artística que incluye la *performance* en un sentido antropológico y presentacional: «la obra existe únicamente gracias a su lógica interna, que le confiere sentido, liberándola de cualquier dependencia exterior: de una mimesis precisa o de una ficción narrativa lineal» (p.199).

Para Fèral, una de las características principales que comparten el teatro performativo y la *performance* es, en convergencia con las ideas de Schechner (2002), la priorización del *hacer*. En ambas prácticas, antes que encarnar personajes o representar situaciones teatrales, se actúa realizando acciones no ficcionales y las ideas se subsumen en el cuerpo (Fischer-Lichte, 2011). Otro aspecto relevante para Fèral, es que las obras de teatro performativas «no son verdaderas ni falsas, sino que suceden (...) de esta manera, se asientan en lo real y acentúan esa realidad en la que se inscriben y a la que deconstruyen, jugando con los códigos y las competencias del espectador» (p.188). A modo de conclusión, y recuperando el planteamiento de Danan (2016) —sobre aquella esencia que hace que, pese a las hibridaciones, se continúe utilizando la palabra teatro para referirse a una forma particular de arte escénico—, el filósofo, dramaturgo y novelista francés Alan Badiou (2005) concluye en la siguiente cita, una posible aproximación útil para la comprensión general de la dimensión performativa del teatro hoy:

Contrariamente a la danza, que está bajo la regla única de un cuerpo capaz de intercambiar el aire y la tierra (y ni siquiera le es esencial), el teatro es un *agenciamiento*. El *agenciamiento* de componentes materiales e ideales extremadamente dispares, cuya única existencia es la representación. Esos componentes (un texto, un lugar, cuerpos, voces, trajes, luces, un público...) se reúnen en un acontecimiento, la representación, cuya repetición noche tras noche no impide en modo alguno que sea cada vez del orden del acontecimiento, es decir singular (p. 137).

La “singularidad” casi mística invocada por Badiou es hermana del concepto de «acontecimiento escénico» propuesto por Fischer-Lichte (2011); y se constituye como uno de los elementos más significativos a la hora de caracterizar la producción escénica teatral en su dimensión performativa. Sobre esto, Danan (2012) señala que en un sentido amplio, la dimensión performativa es algo inherente al teatro (p.7); y revisa las acepciones⁸⁸ más importantes con las que frecuentemente se relaciona este concepto: por una parte, la asociación anglosajona que conecta el término *performance* —en un sentido genérico— a las artes de la escena (*Performing Arts*); la ampliación propuesta por Richard Schechner (2002) que entiende la *performance* como un fenómeno extenso marcado por una dimensión antropológica y cultural que sobrepasa al teatro, e incluye otras connotaciones relativas a lo ritual, al deporte y al juego; y la noción más cerrada del concepto que se relaciona directamente con la *Performance Art* entendida como una disciplina derivada de las artes plásticas.

2.1.3 Realización escénica, acontecimiento y bucle de retroalimentación.

Para contextualizar el trasfondo de performativo de las prácticas escénicas que otorgarían a sus audiencias un rol co-creacional, es necesario dimensionar las mutaciones contemporáneas de la relación sujeto-objeto, audiencia- obra, o artista-públicos.

⁸⁸ En el marco de las artes escénicas, se ha abordado la influencia de la *performance* principalmente desde dos vertientes teóricas (Féral, 2017): por una parte, entendida como disciplina artística heredera de las vanguardias (una tesis defendida por Andreas Huyssen); y, por otro lado, entendida como experiencia intercultural y de corte antropológico (la tesis ya clásica de Richard Schechner). La visión de Schechner predomina en los países anglosajones mientras que la de «Huyssen lo es en algunos países europeos (Francia, Italia, España, Portugal) así como en las escuelas de formación que intentan preservar una visión puramente estética del arte» (Féral, 2017:184).

El esquema kantiano aplicable a la estética convencional del arte se va a desplazar ahora desde la percepción de la obra como algo que está “finalizado” hacia una noción de la obra que se «está/estamos haciendo en la medida en que se participa de ella» (Cornago, 2015:26). En este sentido, y particularmente en relación con el teatro, resulta acertado referirse de aquí en adelante (de manera general) con la fórmula de *realización escénica* a todo cuanto convencionalmente se entiende como puesta en escena.

La noción de realización escénica de Fischer-Lichte (2001) intenta abarcar la complejidad del fenómeno liberándolo de su comprensión tradicional que remite a acciones o eventos previos que devienen en obra; destacando el hecho de que la construcción escénica es algo que se está realizando en el momento, más que una representación de una cosa previa o una puesta en algo de una idea anterior. La realización escénica, por tanto, sucede en el encuentro entre la audiencia y la obra (o sus “autores”) «en su confrontación, en su interacción» (p.77); y en el devenir de sus intercambios en tiempo presente, se hace posible su condición de acontecimiento.

En este sentido, desde una mirada semiótica y hermenéutica, resulta indispensable hacer una distinción entre sujeto y objeto: en vez de crear una obra de arte que existe independiente del artista y de sus receptores, lo que se crea es un evento que involucra y envuelve a todas las personas presentes (Bianchini & Vergahen, 2016). Fischer-Lichte (2011) define esta idea de la siguiente manera: «no son (las realizaciones escénicas) un artefacto material fijable ni transmisible, son fugaces, transitorias y se agotan en su propia actualidad (*Gegenwärtigkeit*), es decir, en su continuo devenir y desvanecerse» (p.155). Este devenir continuo es definido por la autora como la «autopoiesis del bucle de retroalimentación» (p. 155) e interpreta desde una mirada superficial lo que ella entiende como el “ideario performativo al que remiten las ideas *artaudianas* (asumidas como aquella emergencia de la vida de manera súbita e irrepetible que debería suceder en el teatro). La noción de bucle de retroalimentación⁸⁹ (*Feedback-Schleife*) se refiere a la capacidad «de un espectáculo de alimentarse de las respuestas que los espectadores ofrecen a los estímulos proporcionados por los *performers*» (Carnevali, 2017: 303).

⁸⁹ Para el autor, dramaturgo e investigador italiano Davide Carnevali, este proceso descrito por Fischer-Lichte ha estado siempre presente en la historia del teatro a través de la interrelación entre actores y audiencias. La diferencia, es que en el contexto clásico este fenómeno surgía en el marco de la representación, y ahora, esta relación ya no se esconde más tras el juego escénico, sino que al contrario «es explicitada, y buscada, y determina ella misma el sentido del espectáculo» (Carnevali, 2017: 303).

En este sentido, este “bucle” en su categoría de experiencia inmaterial sucede cada vez en el contexto de un fenómeno escénico, pero es imposible de capturar: «La realización escénica, no obstante, se pierde irremediabilmente al terminar y no se puede repetir nunca de forma idéntica» (Fischer-Lichte, 2011:155). El proceso se constituye entonces como una reacción encadenada del «“acto del *performer*-acto del receptor-acto del *performer*” puede incidir en el curso del acto performativo hasta el punto de que el juego de retroalimentación llega a constituir la esencia misma del espectáculo» (Carnevali, 2017: 303). La *autopoiesis* de este “bucle⁹⁰” se define en la capacidad que tiene un espectáculo de «generar sentido de manera continua a partir de sí mismo» (p.303). En este tipo de contextos creativos, se difumina la frontera entre recepción y creación, puesto que «quien crea también recibe y, a partir de esta recepción, crea algo nuevo» (p.303). Fisher-Lichte (2011) fundamenta en este proceso la imposibilidad de asumir entonces, una realización escénica como un objeto artístico finalizado, sustituyendo su definición a su **estatus de proceso vivo que se co-crea de manera colectiva en su dimensión performativa**.

Desde un punto de vista filosófico, esta irrupción o emergencia de lo que “acontece” (en relación con la idea del **acontecimiento escénico**) puede ser interpretada como una fisura en la percepción de la cronología del tiempo o como una «ruptura donde el inexistente aparece» (Badiou, 2011: 97) desde donde emerge algo que antes no existía o no estaba ahí. En este sentido, se trataría de un fenómeno impredecible e incontrolable, que emerge de manera abrupta generando relaciones y redes nuevas de significación entre quienes lo vivencian en su condición de experiencia viva en desarrollo: «El acontecimiento no es lo que sucede (accidente); está en lo que sucede» (Deleuze, 2005: 183). Desde una perspectiva histórica, la naturaleza de esta grieta o apertura hacia aquello que no existía previamente tiene una condición de irrepresentable que para autores como Laclau (1994), significaría una paradoja dentro del sistema de significación política que afecta a la misma lógica de representación (Cabrerizo, 2015).

Desde la perspectiva de la estética, la producción de acontecimientos se vincula a la cultura de la participación y de la Performance, y se constituye como una de las principales características del arte contemporáneo (Groys, 2016). La naturaleza del acontecimiento estético se fundamenta en la necesidad por crear una «imitación del futuro en el que las cosas que ahora son contemporáneas desaparecerán» (Groys, 2016: 12).

⁹⁰ En relación con otros conceptos estéticos y filosóficos afines a la idea de red de interacción o retroalimentación colectiva—, es posible vincular esta noción de bucle al concepto de rizoma (desarrollada por Guattari y Deleuze); y con los principios de la estética relacional planteados por Bourriaud (De Vicente, 2018).

En este ejercicio, no es posible ya construir obras acabadas como hacía el arte tradicional⁹¹, solo «eventos, *performances*, exhibiciones temporarias que demuestran el carácter transitorio del orden presente de las cosas y de las reglas que gobiernan la conducta social contemporánea» (p. 12).

Respecto a la naturaleza del acontecimiento, para Fischer-Lichte (2011) el devenir intangible que configura esta retroalimentación, no solo se caracteriza por una temporalidad efímera, sino también por la condición cambiante de la espacialidad en la que se produce: «No existe ni antes ni más allá de la realización escénica ni después de ella, sino que —como ocurre con la corporalidad o la sonoridad— sólo tiene lugar en y por la realización escénica» (p. 220). La espacialidad envuelve a los participantes del acontecimiento de manera co-presencial, involucrando al espectador en una relación de interacción con lo que sucede donde «la atmósfera penetra su organismo superando fronteras corporales» (p. 243). El espacio performativo, se configura entonces como un entorno *liminar*⁹² (Turner, 1974; Diéguez, 2007; Taylor, 2012) donde la condición de evento vivo que caracteriza al acontecimiento escénico se constituye en su propio potencial de transformación en tiempo presente; así mismo, la esencia transitoria y fugaz de la realización escénica, impide comprenderla más, en calidad de obra cerrada u objeto finito.

La co-presencialidad de la que habla Fischer-Lichte (2011) —como trasfondo compartido entre el teatro performativo y el juego— se relaciona directamente con que la interacción entre los sujetos que forman parte de la realización escénica tiene una dimensión física: «los espectadores son considerados parte activa en la creación (...) por su participación en el juego, es decir, por su presencia física, por su percepción y por sus reacciones» (p.65). Para la autora, la interacción que sucede en el marco de una realización escénica entre actores, (intérpretes, ejecutantes o *Performers* según cada caso) y la audiencia, es posible gracias a un marco de reglas que serían negociadas entre todas las personas participantes de la situación (tal como sucede en el contexto de un juego).

Esta interacción sería el trasfondo en el que el acontecimiento escénico se constituiría como un proceso vivo generador de comunidad, que tiene «en su cualidad social y compartida su razón de ser» (Cornago, 2013: 104).

⁹¹ Es así como el acontecimiento en el marco de la producción artística abre un nuevo terreno de discusión respecto a su reproductibilidad, su recepción y su conservación. En palabras de Groys (2016) «el arte tradicional produce objetos de arte; el arte contemporáneo produce información sobre acontecimientos de arte» (p. 12).

⁹² Víctor Turner (1974) propone las primeras ideas relativas a la liminalidad en las situaciones performativas que están directamente relacionadas con estos espacios de indeterminación donde no se sabe cuándo empieza o termina la ficción.

Estas ideas asociadas a la co-presencialidad del encuentro escénico son profundizadas por Jorge Dubatti⁹³ (2015, 2021), quien entiende el teatro en su condición de acontecimiento que es mientras sucede, y que solo se constituye en sí mismo en el curso del encuentro *convivial* con los demás. Por su parte, Dubatti propone el término de «convivio»⁹⁴ teatral para conceptualizar la reunión de personas (artistas, creativos, técnicos, y audiencias) en un espacio temporal y espacial concreto (que puede ser un teatro o cualquier otro lugar) donde el énfasis se establece en el encuentro deliberado y voluntario de los cuerpos en tiempo presente.

En el marco de esta investigación, se vuelve necesario hacer una aclaración respecto al concepto de **acontecimiento escénico** en la medida en que algunos teóricos (entre ellos Fèral, citada anteriormente), lo entienden como algo puntual y específico que sucede dentro del marco de la acción escénica global, —como un «momento que sorprende al espectador y que hace emerger lo real en escena alejándolo por completo de toda representación, ilusión o ficción» (Fèral, 2017: 206)—; mientras que otras corrientes asumen el acontecimiento en su dimensión de “revelación o de accidente” que en ningún caso, tendría como función “recordarle a los espectadores que lo que están viendo es efectivamente una construcción” (como sugiere Fèral, al considerar el acontecimiento escénico como la irrupción de un momento específico donde la ilusión de la teatralidad se “quiebra” y la construcción de la escena se vuelve impredecible, riesgosa o azarosa). Respecto a esto, en el marco de esta propuesta, se asume el acontecimiento entendido en un sentido general, como el *status* performativo de la evolución de un *convivio* y de la situación escénica a co-crear; y no como un evento impredecible que “acontece” e irrumpe de manera aislada en el marco de la realización escénica.

⁹³ Autor, director, docente e investigador teatral argentino

⁹⁴ Dubatti (2015) hace una diferencia entre convivio teatral y “tecnovivio”, respecto a la mediación tecnológica de la experiencia presente. Para el autor, el teatro en su calidad de acontecimiento presencial no puede reproducirse de manera virtual (a través de cámaras o pantallas) puesto que esto solo se constituiría como información sobre el acontecimiento, pero en ningún caso, sería el acontecimiento como tal. A partir de esto, crea una segunda definición, la de “tecnovivio” para referirse al encuentro “descorporizado” y “desterritorializado” que sí puede ser mediado por la tecnología. Dentro del “tecnovivio”, Dubatti define dos grandes categorías: el “tecnovivio” interactivo que implica una conexión entre dos o más personas (juegos en red, los chats, el teléfono, etc.) y el “tecnovivio monoactivo” donde la relación es uno a uno entre una persona y una máquina, o el dispositivo de mediación creado por ella. Respecto a este concepto, se añade una aclaración al margen, para dejar en manifiesto que este trabajo doctoral no tiene la pretensión de profundizar mayormente en las consecuencias que la pandemia COVID-19 ha tenido en las prácticas escénicas.

2.1.4 Experiencia presencial conjunta y situación construida.

Una vez entendida la noción de acontecimiento en relación con su definición en el marco de una escena co-creativa, es preciso analizar su condición de *experiencia*; de *presencialidad* (individual y conjunta); y sus diferencias en términos de construcción, con una *situación*. Si se define el acontecimiento escénico en función de aquella dimensión performativa del encuentro mismo, que emerge en la relación audiencia-obra en tiempo presente, su propia naturaleza irrepresentable e incontrolable, eventualmente niega la posibilidad de una programación previa. Sin embargo, la *situación* —entendida como algo que sí puede preverse— reúne ciertas condiciones clave que permiten pre-construirla escénicamente, a partir de hitos o marcos de acción. En función de la finalidad de este estudio, —relativa a las prácticas escénicas que priorizan la construcción de relaciones co-creativas entre los participantes del acontecimiento—, el proceso de la obra estética debe ser experimentado de manera material, a diferencia del paradigma teatral tradicional donde la percepción se limita a la observación distante. En estos contextos creativos, «el artista es concebido menos como un productor individual de objetos discretos que como un colaborador y productor de situaciones» (Bishop, 2012: 13). Quienes participan de la realización escénica se sumergen en un estado *convivial* donde el acontecimiento adquiere una calidad de situación encarnada, que requiere pensar la naturalidad de la presencia como algo que simplemente sucede y acontece. Es esta verdad de la presencia y de la experiencia conjunta, lo que no sería posible representar puesto que se expresa desde la vivencia misma (Garcés, 2013).

En este aspecto, en el arte teatral entendido como un estado de encuentro presencial (Bourriaud, Ardenne, Dubatti, Fischer-Lichte), se enfatiza como elemento principal la experiencia conjunta de los cuerpos reales en un espacio real (Max Hermann, en Fischer-Lichte, 2011), y, por tanto, resignifica el rol del cuerpo en su relación con los demás. Para Fischer-Lichte, la actividad de la audiencia debe entenderse como un proceso físico que se pone en marcha desde el preciso momento en que se hace parte de la realización escénica, y que amplía la percepción a todos los sentidos del cuerpo de manera sinestésica (p.73) más allá de la comprensión tradicional de la observación teatral limitada a la vista y la escucha. La audiencia, por tanto, no solo percibe corporalmente el acontecimiento escénico en su relación con lo que se presenta o expone, sino también con el resto de la audiencia, y con el ambiente que les rodea en tiempo presente.

Es por esto, que la percepción física del acontecimiento se asume como algo integral, que va más allá de la mera observación por parte del público; y en este contexto, la experiencia puede entenderse tanto como algo que se desarrolla en tiempo presente en el marco del acontecimiento escénico; como algo que perdura o permanece después de su finalización. «La experiencia, en su indisoluble unidad de elemento subjetivo y objetivo, es lo único que "permanece" de un espectáculo» (Sofia, 2015: 47), sin embargo, más que entenderla como una sucesión de eventos que se acumulan sin más, se trataría a nivel cognitivo de un «continuo movimiento de reorganización de la memoria, de reelaboración perceptiva y previsión de los eventos futuros» (p.123), lo que fundamentaría su condición de proceso vivo.

Desde una perspectiva fenomenológica, la experiencia puede considerarse como un evento personal e individual, pero no por ello aislado de la relación con los demás, donde deben tomarse en consideración los diversos niveles que interconectan y ligan inevitablemente diversas consciencias en un ecosistema empático (Varela, 1996). Gabriele Sofia (2015), hace una distinción interesante desde la mirada de la neurociencia respecto a la percepción de experiencias estéticas y cotidianas. En las primeras, se profundiza en las «acrobacias de la memoria, en los saltos de la imaginación, en las cabriolas que hacen las asociaciones» (p.123) y en las segundas, prima la lógica de la eficiencia. Dentro de las experiencias estéticas, aquellas que tienen como característica principal la interacción y la generación de relaciones entre participantes, son denominadas por Sofia como *experiencias performativas*. Para el autor, analizar la *experiencia performativa* de las audiencias, no tendría que ver con intentar programar el acontecer o controlar los pensamientos o intentar controlar las acciones físicas de las personas; sino más bien, tendría relación con la capacidad de identificar desde la creación, aquellas dinámicas que permiten al espectador construir relaciones y ejecutar acciones, así como también, descubrir sus posibles lógicas de funcionamiento. Desde el paradigma neurocientífico, el autor describe la condición relacional entre espectadores y fenómeno escénico a partir de la observación de cuatro atributos transversales, que caracterizan su experiencia como (p.193):

1) **Relacional:** entendida, como emergente en la relación intersubjetiva entre los diferentes participantes del acontecimiento escénico, y a su vez, contextualizada en todo el sistema de signos que compone el fenómeno teatral.

2) **Encarnada:** la experiencia del espectador requiere de un involucramiento a nivel neuromotor y biológico, que implica la reorganización constante de la información performativa entre el acontecimiento en curso y el ejercicio continuo de estratificación de nuestras experiencias pasadas.

3) **Anticipatoria:** la experiencia está supeditada a la especulación automática sobre el devenir de la situación que ocurre en escena; y por la tendencia a nivel neurocognitivo de “narrativizar” los eventos en función de una lógica causal y a poner en práctica el principio de cierre gestáltico⁹⁵.

4) **Co-constituyente:** en cuanto la experiencia es parte activa del evento espectacular, y se convierte en un elemento fundamental del ambiente creativo del actor, que a su vez modifica su propia experiencia en función de las estrategias de atención del espectador.

Ahora bien, respecto a la noción de situación, el primer antecedente formal que aborda la construcción de situaciones en contextos artísticos tiene que ver con las propuestas e ideas del *Situacionismo*. Influenciados por el surrealismo y por los principios marxistas, la *Internacional situacionista* (Debord, 1958) surge a finales de la década de 1950 como una nueva corriente de pensamiento artístico, promovido por Guy Debord (Theodoropoulou, 2016). En su manifiesto original, el colectivo de naturaleza experimental se declara en contra de la cultura del espectáculo (Debord, 1995) y del arte unilateral, promoviendo valores participativos que potencien la integración, el diálogo y el arte de interacción. Sus prácticas artísticas se basaban fundamentalmente en la construcción de situaciones (Hohlfeldt, 2016) de carácter participativo para atender deliberadamente contra el «principio del espectáculo de la no intervención y su corolario, la alienación⁹⁶» (Bishop, 2012:139). Por otra parte, la conexión con la dimensión lúdica es particularmente interesante, ya que para los *situacionistas* el juego era utilizado en un sentido político, para oponerse directamente a los valores del capitalismo individualista, al consumismo y a la burocracia (p.140), y como actividad no alienante que está disponible para cualquier persona sin limitaciones.

⁹⁵ La *Gestaltpsychologie*, a finales del siglo XIX, postulaba que la percepción de cualquier elemento siempre se desarrolla a partir de la identificación del contexto que lo contiene, o sea, que no es posible asimilarlo de manera aislada y, por tanto, la esencia misma de la percepción tendría un trasfondo relacional.

⁹⁶ En su deconstrucción de algunos conceptos y dogmas de la *Performance Theory*, Fratini argumenta que Bishop, Fischer-Lichte y un extenso linaje de teatólogos posteriores, tienden a aplicar de forma muy literal (y al mismo tiempo semánticamente somera) la noción propuesta por Debord de “sociedad del espectáculo” (lo mismo ocurre con la noción de Rancière de “espectador emancipado”), al análisis del espectáculo teatral, cuando en verdad remite a las estructuras de un totalitarismo espectacular cuyos principales puntos de despliegue no fueron nunca precisamente los teatros (Fratini, 2020).

A grandes rasgos, la esencia vanguardista del *situacionismo* se define en su voluntad de acabar con las barreras entre arte y vida; y en la comprensión de la vida misma como una acumulación en serie de situaciones construidas. El énfasis de sus proyectos estaba puesto en lo efímero, lo inmediato, en la no documentación de sus obras y la autoproducción, como manera de distanciarse de los procesos creativos del arte tradicional. En la propuesta del manifiesto de la *Internationale situationniste* (Debord, 1958), se define la situación construida como un «moment⁹⁷ del vie, concrètement et délibérément construit par l'organisation collective d'une ambiance unitaire et d'un jeu d'évènements». La condición de evento único e irrepetible se justifica justamente en que la situación construida deviene como resultado de la interacción de las personas con su contexto específico que están actuando en el marco de un momento histórico específico (Theodoropoulou, 2016). Para los *situacionistas*, la “situación construida” está compuesta por una unidad de comportamiento específico que se da en un contexto temporal particular; y que, además, nunca puede activarse de manera solitaria ya que estaría condicionada a la agencia colectiva.

En el trasfondo del arte relacional⁹⁸ (Ardenne, Bourriaud), el concepto de *situación* se asocia a la noción del contexto en el que está inserta la experiencia escénica. En este caso, la propuesta artística se incrusta en la realidad, en la circunstancia presente de la audiencia y en la confrontación de las condiciones materiales del momento (De Vicente, 2018). En el marco *situacionista*, la idea era que fuera disminuyendo la cantidad de espectadores “pasivos” para transformarlos en vividores (*Viveurs*) de la experiencia. Dentro de las operaciones artísticas que caracterizaban las prácticas *situacionistas*⁹⁹, destacan la deriva (*Dérive*) y el desvío (*Détournement*): ambas estrategias se desplegaban a vario título en acciones performativas dirigidas a difuminar los límites entre arte y vida cotidiana, cuestionando lúdicamente al sistema imperante y potenciando nuevas formas de relación con las audiencias.

⁹⁷ Los *situacionistas*, aportan también el concepto de *ambiente* (Theodoropoulou, 2016), por sobre la idea de *momento*, que sirve mucho para ampliar la noción de acontecimiento escénico a una dimensión más espacial, y no solo ligada al tiempo de duración de la realización escénica.

⁹⁸ Este último será revisado en profundidad, en el apartado 2.2.1 aproximaciones a la estética relacional.

⁹⁹ Desde una perspectiva crítica, la categorización de las prácticas *situacionistas* entendidas actualmente como «arte participativo, dialógico, relacional o interactivo», producen puntos de vista diversos y encontrados. Hay autores, que consideran que el movimiento *situacionista*, tanto desde una perspectiva práctica —por ejemplo, en las formas en que organizaban sus situaciones construidas— o desde el trasfondo teórico —la percepción que tenían de que el arte no podía realmente producir ningún cambio en la realidad— no tenía realmente nada de participativo ni colaborativo real, ni podrían asociarse a lo que entendemos hoy en día por arte relacional o de participación.

Respecto a la construcción de situaciones en contextos teatrales, el grupo de investigación y creación escénica ERRO Grupo (BR) indaga hace más de veinte años en la aplicación práctica de estas ideas, configurando su propia nomenclatura en torno a la noción de *situación*. Consultados sobre este tema, dos de sus miembros fundadores —Luanna Raiter y Pedro Bennaton (2021)¹⁰⁰— señalan que, su punto de partida fue un ejercicio de profundización respecto a la noción de *situación construida* propuesta por los *situacionistas* y a sus verdaderas implicancias a nivel práctico. Los creadores, destacan que la clave tiene que ver con entender en el plano de lo perceptual cómo una escena (por ejemplo, de naturaleza cotidiana) deviene en *situación* en cuanto comienza a ser percibida como tal, por alguna de las personas que participan de ella en el mismo espacio/tiempo presencial. La conciencia de un trasfondo que escapa de los márgenes de lo habitual denotaría su dimensión situacional; y permitiría entonces entender lo que sucede como algo con capacidad de ser direccionado, o incluso construido. En la práctica artística de ERRO Grupo, lo que se propone a nivel práctico es la construcción de situaciones que luego se abren al espacio urbano y al contexto dialógico del encuentro con los demás, posibilitando así la continuidad del flujo de esa co-creación.

2.1.5 Acción e interacción¹⁰¹ (personalizada y a la vez colectiva)

En el marco de la escena contemporánea, existen diversas propuestas que promueven la intervención directa de las audiencias de maneras no convencionales. Bajo este criterio son agrupables un sinnúmero de formatos artísticos: desde algunas manifestaciones específicas de teatro de calle, —como los *Site-Specific* que involucran necesariamente una relación única con el espacio donde se lleva a cabo la pieza—; las dramaturgias urbanísticas o

¹⁰⁰ Luana Raiter y Pedro Bennaton, Entrevista [videollamada], 12 de enero de 2021. Transcripción completa en anexos.

¹⁰¹ Desde la implementación del término interactividad en el ámbito de las artes, este se ha distinguido rápidamente de la noción de interacción que asocia su procedencia al terreno de las ciencias (Boissier, 2016). En el ámbito de las artes, la interactividad se entiende más allá de la idea concreta de una interrelación entre elementos, sino como en un sentido de «protocolo, promesa o posibilidad» (p. 365), que con el tiempo se ha ido relacionando de manera natural a conceptos como interfaz, dispositivo o virtualidad. Ambos términos (interactividad e interacción) son empleados a lo largo de este estudio, de manera contextual, pudiendo entenderse según cada caso, desde la perspectiva etimológica (interacción de influjo recíproco entre dos o más elementos); desde la teoría, como protocolo o configuración de relaciones; o bien, en su aplicación relativa al arte interactivo y su vinculación con la teoría computacional y a la tecnología. En términos amplios, para efectos de esta investigación se propone abordar la noción de interactividad entendida como paradigma que modifica la comunicación convencional y su ciclo de transmisión/recepción de información.

arquitectónicas de operaciones pensadas para desplegarse a escala urbana; o hasta ciertos ejemplos de creaciones de teatro comunitario que involucran activaciones del capital humano y social de un territorio. Ficciones, todas ellas, que invitan a la participación, englobadas bajo las lógicas de producción escénica convencional; pero que suceden a medio camino entre una representación ficticia y la espontaneidad socio-teatral de los espectadores. En todos estos ejemplos, se ponen en duda los criterios tradicionales respecto a las diferentes relaciones que se manifiestan en una construcción teatral, —como las relaciones espectador/actor o espectador/pieza escénica, o pieza escénica/espacio o tiempo/pieza escénica—, y se proponen nuevas maneras de enfrentar el proceso creativo que modifican los resultados desde la perspectiva del arte de interacción.

A nivel de intercambio comunicacional, la connotación **interactiva** se caracteriza por generar un flujo de información recíproco entre emisores y receptores que tiene la capacidad de renegociar límites en tiempo presente (Goodall, 1991); y este intercambio se desarrolla a partir de un gesto de «coordinación interactiva» (Brant, 1992: 82). En cuanto a la dimensión social del término, la acepción se fundamenta en las ideas de Hannah Arendt (2005) sobre la dimensión política de la acción humana; y la imposibilidad de analizar el fenómeno de lo interactivo sin considerar el contexto en el que emerge; o la influencia de la pluralidad colectiva que lo contiene.

En el contexto de una práctica escénica de naturaleza relacional, la interactividad adquiere un trasfondo de dimensión social y político en cuanto se asume como un ejercicio comunicativo que necesariamente requiere de los demás, ya que, aunque se trate de una acción motivada por un impulso individual, siempre estaría inserta en el contexto del acontecimiento escénico a nivel *convivial*. Esta idea, se propone como un revulsivo a la noción de «interpasividad» (Bishop, 2012: 371), entendida como el influjo personalizado o la relación interactiva uno a uno que no se constituye en una relación contextual; y que representaría al modelo hegemónico de comunicación contemporáneo. La otra acepción del mismo concepto se plasma en el marco del uso de tecnologías e interfaces. En este sentido específico, se entenderá lo interactivo aplicado a un formato particular de construcción de dispositivos escénicos, que requieran de la utilización de medios tecnológicos para configurar las relaciones entre experiencia y audiencia. La naturaleza interactiva de una escena que promueva la interacción material con las audiencias entendida desde una mirada neurocognitiva tiene que ver con la influencia del entorno en el desarrollo de los procesos de creación e intercambio de la información.

En este sentido último, en las diferentes acepciones de la noción de interacción, el elemento en común más importante es el **principio de la reciprocidad**: una relación interactiva siempre debe establecerse en una vía de comunicación que permita la influencia recíproca. *Partiendo de la base de que toda práctica escénica performativa es potencialmente interactiva desde la dimensión neurocognitiva y fenomenológica de la acción, no todas las prácticas performativas pueden catalogarse como interactivas desde la perspectiva funcional/operacional de la relación co-creativa con las audiencias.* Esto último se sustenta en que la interactividad como fenómeno puede abordarse desde distintas dimensiones. A efectos de esta investigación, a partir de los modos de interactividad que proponen los autores Katie Salen y Eric Zimmerman (2004), se distinguen las siguientes definiciones de utilidad: la **interactividad cognitiva o participación interpretativa** que abarca la dimensión psicológica, emocional e intelectual de la interrelación entre una persona y un sistema determinado; la **interactividad funcional o participación utilitaria** que tiene que ver con las interacciones funcionales y estructurales entre una persona y los componentes materiales de un sistema, (sea este real o virtual, como por ejemplo mover fichas en un tablero o manipular los botones de un *Joystick* de un videojuego); y la **interactividad explícita (o la participación dentro opciones y procedimientos pre-diseñados)** que remite a la interacción en un entre una persona y un sistema a partir de sus elecciones; reacciones a eventos aleatorios y programados; a su actividad dentro de simulaciones, etc. y todo tipo de interacción que sucede en el contexto de los procedimientos pre-diseñados dentro de la experiencia interactiva (como, por ejemplo, seguir reglas, tomar decisiones, maniobrar fichas y/o personajes, etc.).

En el contexto de una experiencia interactiva, para Isidro Moreno (2002) el **accionar físico** por parte del espectador/lector/usuario es imprescindible para que el sistema siga activo. En este sentido, el autor propone como ejemplo la siguiente idea: «si un espectador se duerme en una película, esta no se detendrá: sin embargo, un programa multimedia interactivo, sí» (p.22). Para el autor¹⁰², la participación en un contexto interactivo por parte del receptor de la información del sistema es totalmente imprescindible para el desarrollo del mismo.

¹⁰² El profesor Isidro Moreno (2002) propone tres criterios para organizar los niveles de interactividad de un sistema, basado en la observación de las relaciones de interacción entre usuarios y plataformas hipermedia. El autor define un primer grado *selectivo* (que se relaciona a la capacidad de elegir entre opciones ya diseñadas por el programa); un grado *transformativo* (asociado a la capacidad de transfigurar estas opciones pre-diseñadas); y finalmente, un grado *constructivo* (relativo a la posibilidad de crear nuevas opciones que el sistema no había previsto).

A partir de estas diferencias, se profundiza en la delimitación del objetivo de estudio, a partir de identificar de manera general estas tres maneras diferentes en que la interactividad material de las audiencias puede manifestarse en el contexto de una escena de co-creación. En este sentido, se propone que la interactividad performativa que se manifiesta en general, en cualquier tipo de expresión escénica (incluso, y sobre todo, aquellas de trasfondo convencional), siempre remitiría a un tipo de **interacción cognitiva o interpretativa**; mientras que en un contexto de escena co-creativa —donde la expresión material de la agencia de las audiencias sea un factor determinante para la evolución de la experiencia escénica—, además se activarían formas de interacción **funcionales y/o explícitas**, según las necesidades de cada dispositivo. En este último contexto creativo, (caracterizado por la configuración de relaciones no convencionales entre la “escena” y las audiencias), la acción de la gente adquiere una importancia conceptual particular en la medida en que la manifestación de la voluntad de las audiencias significa posibles diferencias en la configuración del acontecimiento escénico. En este sentido, una «"acción" no es siempre sinónimo de "acción directa"» (Sánchez, 2014:56), y es por esto por lo que se acota su definición a un tipo de accionar específico de naturaleza **pragmática** y a la vez **epistémica**.

La noción de acciones pragmáticas y epistémicas son propuestas por los investigadores David Kirsh y Paul Maglio (1994), quienes desarrollan su teoría desde el campo de la neurociencia. Las acciones **pragmáticas** son definidas como «aquellas que alteran el mundo con el fin de alcanzar alguna meta física» (Pereira Ghiena, 2010). Se entienden entonces como manifestaciones físicas llevadas a cabo con un objetivo concreto, que inciden en el plano de lo material modificando la realidad de manera muy literal como por ejemplo sería, abrir la llave del agua para servir un vaso y beber de él; o tomar un bus para llegar al trabajo. Por su parte, las acciones **epistémicas** comprenden un nivel de procesamiento más profundo puesto que se trata de acciones materiales que se ejecutan con el fin de mejorar justamente el rendimiento cognitivo en tiempo presente (o sea, en el momento en que se desarrolla la misma acción a realizar). La acción epistémica tiene que ver con las tareas mentales que operan en segundo plano de manera paralela cuando se ejecuta cualquier acción que incide en el mundo físico. Kirsh y Maglio (1994) consideran que el modelo tradicional que asume la funcionalidad de una acción en relación con su capacidad de modificar físicamente la realidad inmediata o a la persecución de un objetivo específico (acción pragmática), es limitante en la medida en que ellos identifican una

segunda funcionalidad (acción epistémica¹⁰³) que sirven para mejorar y optimizar los procesos cognitivos que se hacen en paralelo a la ejecución de una acción que persigue un objetivo en particular. El ejemplo que ellos proponen se basa en la observación de los jugadores del videojuego *Tetris* (1984) que tienen que desarrollar una serie de acciones cognitivas en tiempo real que superan el mero objetivo del juego (que es encajar las piezas de la manera más ordenada posible y armar un puzle en tiempo real que optimice el espacio disponible); y que tendrían como finalidad justamente optimizar los recursos y optimizar la resolución de problemas. Los investigadores observan que los jugadores toman decisiones en tiempos extremadamente acotados (segundos) con el fin de disminuir la cantidad de pasos involucrados en el proceso mental (complejidad temporal) y de reducir la memoria que están utilizando (flexibilidad espacial), reduciendo al mismo tiempo los márgenes de error y las posibilidades de fallo (inestabilidad).

Kirsh y Maglio (1994) han comprobado que los jugadores llevan a cabo una serie de acciones epistémicas que no tienen como finalidad alcanzar un objetivo físico, sino más bien, optimizar y mejorar los procesos cognitivos necesarios para llevar a cabo las acciones mismas. En este sentido, es posible observar una serie de acciones epistémicas que se realizan cotidianamente que nos posibilitan ahorrar tiempo, esfuerzo y memoria (Pereira Ghiena, 2010); y que se caracterizan por desarrollarse en tiempo real, en una especie de “segundo plano” de procesamiento cognitivo. Dichas acciones pueden identificarse fácilmente en cualquier tarea cotidiana, donde se realizan en paralelo una serie de tomas de decisiones que optimizan los resultados, ahorran esfuerzos y reducen la posibilidad de fallos. Basados en las teorías de Andy Clark y David Chalmers (Chalmers & Clark, 1998) sobre la mente extendida, Kirsh y Maglio (1994) defienden la postura de que a través de la interacción corporal se incorporarían e integrarían en los procesos cognitivos, el mundo físico (externo) y la información del entorno social/ambiental. La dimensión física se asume como algo fundamental en el proceso de comprensión de la experiencia en el medio donde «la frontera entre la mente y el mundo se torna difusa y plástica» (Pereira Ghiena, 2010: 122); y la acción que se materializa, que modifica una realidad, se entiende como una consecuencia directa del proceso interactivo que sucede de manera multidimensional —y no secuencial— entre el cerebro, el cuerpo y el mundo.

¹⁰³ Otro ejemplo de acción epistémica sería la lectura musical cantada, donde quien lee la partitura y ejecuta la acción física a la vez, desarrolla una serie de acciones en tiempo real que no corresponden solamente a la finalidad misma de cantar para comunicar algo, sino que estarían enfocadas en «mejorar los procesos cognitivos que demanda la tarea musical» (Pereira Ghiena, 2010: 123).

Consultado sobre este asunto, el co-fundador de *Rimini Protokoll*, Stefan Kaegi¹⁰⁴ (2022), señala que en muchas de las creaciones de su colectivo la intervención a nivel material y física por parte de las audiencias es promovida para configurar un tipo de experiencia perceptual distinta al paradigma teatral de observación convencional. Para Kaegi, una de las finalidades que tiene “activar” la dimensión física de la participación de las audiencias es producir un mecanismo de recuerdos relacionados a la dimensión sensorial y física de la experiencia; que no solo opera en el plano de la memoria posterior al evento escénico, sino que también genera una forma particular de entender el suceso en relación con el entorno y con el espacio en el tiempo presente de su realización.

Desde un punto de vista cognitivo, —y siguiendo la línea de Kirsh & Maglio—, la acción en el contexto de una escena co-creativa en su amplio sentido, se asocia a una perspectiva «enactiva» (Varela et al, 1991) que configura la experiencia desde el hacer mismo. Esto, se puede graficar coloquialmente en la expresión popular «el camino se hace al caminar». La perspectiva *enactiva* postula que la cognición (la acción misma de conocer que se constituye en experiencia) surge de la interacción dinámica en tiempo presente entre un organismo y su entorno. Ahora bien, el *enactivismo* hace un énfasis muy particular en el plano material de la experiencia (en un sentido físico), y en la condición performativa de la experiencia “encarnada”, según la definición proporcionada por Gabriele Sofia (2015): se contrapone a la idea de que la adquisición de la experiencia sería un proceso que se produce de manera aislada e independiente (en los respectivos planos sensoriales y mentales); para asumirla de manera general como un proceso de naturaleza dual que integra la vivencia en un sentido total y sinestésico.

2.1.6 Factor impredecible: improvisación y azar.

Dentro de las prácticas escénicas performativas, el factor impredecible aparece en mayor o menor medida, según el nivel de control de la situación a construir, que proponga el dispositivo. A modo de afirmación general, —basada en los principios de la Teoría general de sistemas (TGS)¹⁰⁵— podría decirse que mientras más “abierta” sean los márgenes de una construcción performativa; más impredecible, caótica y azarosa será la experiencia.

¹⁰⁴ Stefan Kaegi. Entrevista [videollamada]. 22 de julio de 2022. Transcripción completa en anexos.

¹⁰⁵ Esta teoría se revisa en el apartado 2.9 del marco conceptual complementario.

Ahora bien, lo impredecible aparece continuamente dentro del *bucle de retroalimentación* (Fischer-Lichte, 2011) en la medida en que este, funciona como un sistema que se reorganiza a sí mismo, donde aparecen constantemente elementos «no planeados y, por ello, no predecibles» (328). La imprevisibilidad de este tipo de experiencias, por tanto, radica en que los dispositivos escénicos (de intencionalidad estética relacional) no pueden estar totalmente determinados (Enrile, 2016). Es por esto, que la improvisación como disciplina y técnica actoral, se vuelve una herramienta clave en todas aquellas formas escénicas co-creativas donde existan estímulos externos que modifiquen el sistema interno de la propuesta, como sucede cuando las audiencias pueden intervenir en distintos grados.

Respecto a esto, los investigadores Lesa Lockford y Ronald J. Pelias (2004) establecen un marco teórico para entender la improvisación como un ejercicio pragmático, epistémico y performativo, y definen su naturaleza a partir de la noción de *Bodily Poeticizing*, cuya traducción más literal podría ser entendida como “poetización corporal”. A partir de la comprensión de la improvisación como una acción experiencial *encarnada*, afectiva y física, los investigadores generan cinco parámetros para analizar su desarrollo en distintos contextos creativos y para estudiar como el cuerpo al improvisar genera nuevos conocimientos. Estos criterios son: **la comunicación** (entendida en el sentido anteriormente expuesto, como una negociación interactiva constante); **la disposición lúdica positiva**¹⁰⁶ señalada como la predisposición requerida para entrar en un flujo de juego y a estar abiertos a las posibilidades del presente; **la sedimentación**¹⁰⁷ (definida como la capacidad de atender al conocimiento implícito que está en el cuerpo de quien improvisa y de acceder a esta información tácita de manera intuitiva, no racional); **la sensualidad** (asociada a la necesidad de estar en una fuerte conexión sensorial en tiempo presente con cuerpo propio y de los demás); y finalmente, **la vulnerabilidad**, asumida como la capacidad de quien improvisa de ponerse en riesgo, de exponerse a una situación difícil y la voluntad de confiar en los otros para resolver.

¹⁰⁶ Traducción de la autora: en el texto original se utiliza el concepto *Playfulness (Playful)* que sus traducciones literales al castellano varían según las acepciones inglesas o estadounidenses del término, asociadas a las nociones de alegría, diversión, jovialidad o carácter lúdico o jugueteo (*Collins Dictionary, s.f.*). El sentido en el que los investigadores proponen el término tiene que ver con la predisposición positiva a entrar en una situación de juego.

¹⁰⁷ Los autores señalan la “sedimentación” en el contexto de sus ideas, como la operación que hace alguien que improvisa cuando reacciona de manera intuitiva, bajo la presión del proceso de crear e inventar estímulos en tiempo real. Lo ejemplifican cuando un actor de improvisación responde que hizo o dijo algo, sin saber por qué, pero que se sentía que era lo “correcto” en ese momento.

Para los autores (2004), el desarrollo de prácticas performativas que involucran momentos de improvisación, son actos de *poetización corporal* en la medida en que se ponen en práctica todas las condiciones anteriormente expuestas, y que se crea un espacio donde las decisiones de todas las personas implicadas pueden alterar de manera sorpresiva la experiencia: «Such surprise choices potentially move the scene in extraordinary and unpredictable ways» (p. 441). Este factor inesperado, es lo que ambos autores consideran la esencia dinámica de la improvisación «the surprises that may arise from performers' choices» (p.435), que, en el caso de las prácticas escénicas de interacción con las audiencias, no solo contempla a los ejecutantes, actores o *performers* que guían la experiencia, sino que se amplía a la intervención de las audiencias.

Respecto al factor **caótico y azaroso**, este se considera como algo inherente a este tipo de prácticas en la medida en que el cambio de roles que significa darle espacios creativos a las audiencias, «aumenta considerablemente la impredecibilidad del desarrollo de la realización escénica» (Fischer-Lichte, 2011: 87). En estos contextos creativos, lo azaroso puede manifestarse de distintas maneras: puede por ejemplo ser utilizado como recurso de los mismos guías, actores o facilitadores de la experiencia para resolver asuntos narrativos varios o cuando alguien no quiera tomar una decisión necesaria para continuar. Un antecedente de esto último, es el trabajo del colectivo de *performance* y teatro inglés *The People Show*, que ya en 1966 utilizaban dados —y otras estrategias parecidas— para solucionar dilemas con sus audiencias interactivas; o las estrategias que ponen en juego la aleatoriedad y lo impredecible en algunos ejemplos de obras del colectivo alemán *Gob Squad*, como por ejemplo la pieza *Super Night Shot* (2003) que configura encuentros aleatorios entre la audiencia donde se toman la gran mayoría de las decisiones por medio del azar. En estos casos, se puede ejemplificar con claridad el hecho de que «si la elección del participante es operada por el azar, también lo será su contribución: nadie sabe a ciencia cierta lo que va a pasar» (Carnevali, 2016:124). En este aspecto, el azar por sí solo tiene un trasfondo lúdico directo, asociado al vértigo de los juegos de azar y de aquello impredecible donde perder o ganar, tiene un gran significado. La noción de riesgo y el vértigo vinculado al azar, se adquiere en este contexto co-creativo de una manera colectiva: «a genuine tension arises when the audience senses that the performer is taking an actual risk and that the audience is itself fully implicated in that risk» (Ickowicz, 299).

Ahora bien, el riesgo y vértigo asociado al azar en la escena, puede manifestarse de múltiples maneras: sería diferente la sensación de vértigo compartida por una audiencia de circo al ver a un acróbata ponerse en una situación de riesgo (que azarosamente podría salir mal); que sentir el peligro sensorial de ser parte de una situación performativa donde la misma audiencia aporta el componente de riesgo y peligrosidad de manera literal, como sucede por ejemplo en la famosa *performance* de Abramovič, *Rhythm 0* (1974), donde la artista se exponía directamente al azar peligroso de las decisiones de los espectadores, libres de llevar a cabo (o no) acciones que eventualmente podrían dañarla físicamente. En este sentido último, sería imprescindible analizar siempre caso a caso, cómo estarían operando los factores de azar y riesgo en el contexto particular de cada propuesta escénica.

2.2 DIMENSIÓN PARTICIPATIVA: Audiencias en calidad interactiva.

*Why participate in the first place?
Why not just appreciate what others have made?*

Rudolf FRIELING, *The art of participation 1950 to now.*

A raíz del parámetro confuso que sugiere la noción de lo «participativo» — una de las etiquetas más generalizadas para referirse a las prácticas escénicas que promueven distintas formas de interactividad material con las audiencias— es que resulta necesario adoptar desde el comienzo un enfoque crítico respecto al término, y también, profundizar en su historia y en las diferentes dimensiones que se entrelazan en la relación «arte» y «participación». A continuación, se profundiza en la dimensión *relacional* como contexto creativo específico; el enfoque crítico desde donde se posicionan conceptos como «participación», «arte practicable» «co-creación» e «implicación» entre otros; los principales dilemas que suelen surgir en las prácticas escénicas de naturaleza interactiva; y las características clave para intentar identificar la *implicación* de las audiencias en el contexto de una producción escénica de interacción.

2.2.1 Aproximaciones a la estética relacional.

A lo largo de esta tesis, se ha utilizado la definición más amplia de la condición relacional propuesta por Bourriaud, para delimitar la naturaleza de los procesos creativos de aquellas obras de arte cuya finalidad última es la generación de las relaciones humanas que las configurarán y dotarán de sentido. Se designa entonces, desde una mirada estética y filosófica que la finalidad relacional de una obra de arte siempre tendría que ver con la creación de un entramado vivo de relaciones que se tejen en el contexto de su creación (y exhibición); más que con la comprensión de obra en sí misma como un resultado o producto acabado, listo para ser deliberado a sus receptores. La noción de estética relacional que deriva de las ideas de Bourriaud (2008, 2016), se plantea como trasfondo estético-filosófico para la comprensión de una práctica escénica con intención co-creativa (a nivel material); sin embargo, puede interpretarse desde diversos puntos de vista según cada caso o la perspectiva desde donde se mire.

En un sentido general, la teoría propuesta por Bourriaud (2008), se vincula con la idea de una práctica escénica de carácter relacional en función de la importancia que quien diseña la experiencia artística, le atribuye a la incorporación de las audiencias dentro de las lógicas internas de construcción de las obras mismas. El autor señala el arte relacional como un conjunto de prácticas artísticas que tienen su interés principal en «la esfera de interacciones humanas y su contexto social, más que un espacio autónomo y privativo» (p.13). En este sentido, las escenas de interacción que promueven la intervención material y la aportación co-creativa de sus audiencias, comparten el mismo trasfondo interesado en la generación de tejidos de interacciones entre personas en tiempo presente en la medida en que para Bourriaud, la obra de arte contemporánea relacional tiene como objetivo integrar en «la narración artística el sentido mismo del contexto y de la audiencia que la lee» (Marzo, 2018: 68).

A partir de esta noción general de la posible aplicación relacional a las escenas de interacción, se desprende el segundo punto de contacto con las ideas del autor, que tienen que ver con el rol de las audiencias interactivas, situadas en la ambivalencia del ejercicio de la contemplación y de la producción simbólica (y material) a la vez. Bourriaud (2016) formula una analogía útil para expresar esta última idea, a partir de hacer una vinculación directa entre el espectador relacional y un *DJ*, cuyo rol está a medio camino entre un consumidor y un productor: en primera instancia, recibe y escucha obras creadas por otros, pero a la vez, las interviene y las recrea en función de su propia visión estética y personal.

La producción de este proceso es lo que el autor considera clave en un espectador relacional: la capacidad de habitar ambos espacios creativos (como receptor de un estímulo creativo y como creador a la vez); y que, a la vez, define la experiencia relacional como aquella que abre los espacios al intercambio de atributos y roles, permitiendo que el espectador aporte desde su propia inventiva. Ahora bien, este espacio de contribución inventiva puede ser muy relativo: la construcción de trayectos de sentido mentales podría considerarse una forma también de “implicación” relacional a nivel afectivo con la obra; y la contemplación misma como actividad imaginativa en la que la audiencia se integra al proceso creativo. También desde una perspectiva netamente performativa, la mera copresencialidad manifiesta (Fischer-Lichte, Dubatti, entre otros) y conjunta de productores y receptores del fenómeno escénico, podría asumirse como una suerte de activación a nivel relacional, (si se asocia el mero hecho de asistir a la presentación de una realización escénica, como una forma de interacción “relacional”).

Respecto a la dimensión práctica de las ideas de Bourriaud, sus planteamientos no están exentos de polémica y ha tenido numerosas y numerosos detractores (Bishop, Rancière, Fratini, entre otros). Por ejemplo, Rancière y Bishop, le han cuestionado principalmente desde una perspectiva ética y política; y han relegado —en palabras del mismo Bourriaud— la estética relacional al campo de lo «no artístico» (Bourriaud, 2016:792). Las principales críticas que se le hacen a las ideas de Bourriaud, tienen que ver con ciertas contradicciones que se observan en su propuesta entre teoría y práctica: algunos de los ejemplos de piezas artísticas que utiliza para ejemplificar lo que está entendiendo por *arte relacional*, no se harían cargo de la dimensión más profunda y de los trasfondos éticos y políticos asociados a que el material artístico *sean* las mismas personas y las relaciones que se producen entre ellas. En este sentido, Bishop (2016) cuestiona argumentando que los artistas referenciados por él están menos interesados en las relaciones intersubjetivas o en el contexto social en el que se produce la experiencia artística, o incluso, que derechamente, el autor asocia lo relacional con la interacción literal entre audiencias y obras. Esta idea entra en la esfera de la discusión sobre los límites de la recepción artística y las fronteras difusas de la participación que tiende a reducirse al debate sobre si la observación es o no considerable como una actividad relacional, o si debiera igualmente implicarse el cuerpo de manera explícita en el proceso comunicacional y creativo, para considerarse como tal. La autora, critica además la suposición de Bourriaud de que la mera existencia de un ejercicio de participación en un contexto artístico ya sería garantía suficiente de que una obra es “buena” (Bishop, 2016: 799).

En términos amplios, Bishop (2004) considera que el análisis de Bourriaud respecto a la dimensión de lo relacional estaría condicionado desde una perspectiva meramente estética, y que se constituiría en una retórica vacía que no hace justicia en la práctica real a la dimensión política del ejercicio artístico participativo. En este sentido, Bishop cuestiona la noción de Bourriaud del arte relacional asumido como un ejercicio inherentemente democrático, —que por el solo hecho de abrir espacios para la interacción (en un sentido general) deba considerarse como tal—, puesto que, para ella, esta condición dependería de una serie de otros factores particulares. Respecto a esto, para Bishop (2016) no solo sería pertinente siempre considerar las relaciones que se producen entre los sujetos en el transcurso de la experiencia creativa, sino también la relación entre las formas artísticas y el contexto en el que están insertos, desde una mirada no solamente estética, sino también política, social, y de dimensión ética.

A partir de los debates y problemáticas que ha generado la propuesta de Bourriaud, resulta pertinente abordar otras miradas sobre el mismo fenómeno surgidas desde la teoría y la práctica artística. Aparecen referencias¹⁰⁸ a esto en las ideas de artistas como Peter Weibel quien ya en 1973 se refería a su práctica como «Kontext Kunst» (*Context Art*) (Weibel, 2016: 617), —considerando activamente la importancia e influencia de las condiciones materiales, físicas y sociales en el marco de una producción artística—; o de Paul Ardenne que destaca en su propuesta de *Un arte contextual* (2002) la importancia del ejercicio creativo entendido desde una dimensión relacional. O bien, aclaraciones y propuestas surgidas en otras áreas, con ideas tales como la *estética modal* de Jordi Claramonte (2008, 2016) —quien en la línea de Bishop considera el arte relacional como un trasfondo creativo multidimensional que excede a lo netamente estético—; o la *estética dialógica* de Grant Kester (2000) que propone una noción de arte dialógico donde los artistas puedan entenderse como entes colaboradores abiertos al diálogo con las audiencias, más que simples exhibicionistas de su expresión individual.

¹⁰⁸ Los planteamientos de Bourriaud tienen como antecedente las ideas de autores de otras áreas del conocimiento —y también artistas— que previamente exploraron la temática en sus teorías como hizo el sociólogo francés Michael de Certeau (1988, 1990) que comienza a desarrollar sus ideas sobre las *manieres et arts de faire* a finales de la década de 1960; el artista conceptual austríaco Peter Weibel que empieza a divulgar sus ideas del «Kontext kunst» arte contextual a mediados de la década de 1970; o en la misma época, el crítico de arte y pintor inglés, John Berger en su perspectiva relacional del arte plasmada en la serie de televisión —y posterior libro— «*Ways Of Seeing*»; o el artista polaco Jan Swidzinski (1976), a quien se le atribuye la primera mención escrita del concepto *arte contextual* en su manifiesto «el arte como arte contextual».

Desde la perspectiva de las prácticas teatrales que configuran espacios de interacción no convencional con sus audiencias, la noción de lo relacional se asocia ampliamente a cualquier manifestación escénica donde la gente del público pueda participar o interactuar con el elenco o con la ficción propuesta, sin considerar en detalle si tras la creación había — o no— una voluntad previa de generar un sistema de relaciones donde el público tomase un rol de recepción, distinto al convencional. Respecto a esto último, desde una mirada netamente práctica, se ha tornado común la creencia de que cualquier pieza escénica puede considerarse relacional, siempre y cuando el público “participe” activamente de ella, abriendo el debate a la definición del concepto participación y a lo que esto realmente significa. Esta generalización suele argumentarse en base a la idea de que todo arte puede considerarse relacional, entendiendo que cualquier manifestación artística lo es implícitamente, en cuanto nace a partir de la interrelación entre el o la artista que la crea; la audiencia que la percibe y la obra en sí. Sin embargo, el sistema de intercambio de información del arte relacional superaría el modelo convencional de comunicación — entendido como el viaje entre emisor, receptor, mensaje— que se acerca más a las operaciones comunicativas características de la **interactividad**. En este aspecto, el arte relacional requiere de un tipo de triangulación especial de connotación interactiva puesto que es necesario que el receptor re-interprete y haga un ejercicio de re-transmisión de la información recibida (ya sea en un sentido simbólico o material). Este viaje se asimilaría más a lo propuesto por el teórico y sociólogo Stuart Hall (1993) con su concepto de *Encoding-Decoding*, donde el mensaje original siempre debe ser asimilado, reinterpretado y retransmitido por el receptor.

Ahora bien, como las maneras de entender esto varían según el criterio de recepción artístico que se esté aplicando, en el contexto de esta tesis se asumirá la dimensión “relacional” de una experiencia escénica, asociada exclusivamente a aquellas propuestas donde la relación entre *obra-sistema* y audiencias, sea el material y la finalidad de la creación. Se propone entonces, una diferencia entre aquellas escenas que consideran previamente la influencia de las relaciones con el *entorno performativo* de la realización escénica; de aquellas cuya finalidad y sentido último sea crear y organizar dispositivamente estas relaciones. Esta idea se identificará en lo sucesivo con la noción de experiencia escénica relacional. Respecto a la categoría de lo co-creativo; se diferencia dentro de esta última dos maneras diferentes de entenderla: desde una perspectiva performativa (en un nivel simbólico/cognitivo) y literal (en un sentido de co-creación material).

2.2.2 Arte participativo versus arte practicable.

*Je participe, tu participes, il participe,
nous participons, vous participez, ils profitent*

Atelier populaire, École des Beaux-Arts, 1968.

Para intentar una definición posible de participación en el contexto de una creación escénica relacional, es necesario primero posicionarse respecto al momento concreto en el que se pretende explorar este fenómeno. Respecto a esto, los/as artistas siempre han estado al tanto de las diferencias que hay entre los procesos previos a la realización escénica (donde se diseñan e imaginan las posibles condiciones de la presentación futura); y la ejecución material de estos imaginarios en el contexto de la presentación a las audiencias. En el contexto del arte relacional, el dilema es aún más complejo: ¿la obra de arte está en la configuración previa de las ideas, en el gesto de imaginar lo que se va a realizar, en el acto mismo de hacerlo o en las relaciones que emergen entre las personas que participan cuando obra y audiencia se encuentran? (Frieling, 2008). En relación con estas interrogantes, se propone entender el contexto de intervención de las audiencias como un ejercicio que se desarrolla en el acontecer mismo de la realización escénica y que permite la pre-configuración a nivel de *programación dramática* (o configuración previa) de los elementos que se prevea tendrán un carácter fijo.

Ahora bien, respecto a la noción misma de participación, desde una perspectiva convencional en el campo de las artes escénicas esta idea se asocia a una forma de interacción concreta que se define por ciertas características específicas; y que en palabras del investigador escénico español Oscar Cornago (2015) podría incluso abarcar el gesto mismo de asistir a un espectáculo. En la amplia gama de matices que puede abordar el enfoque participativo en una práctica artística, más allá de intentar delimitar una manera de relación prioritaria, lo que se propone entonces, es que los artistas logren invitar a las audiencias a «reinventar su condición de espectadoras y la propia idea de espectáculo, y con ello la distancia estética que delimita estos lugares como fenómenos distintos» (p. 82).

Se destacan entonces, algunos de los atributos clave de la noción de arte de participación: la generación de un compromiso constante entre la experiencia artística y las audiencias (Frieling, 2008); el componente de riesgo y peligro siempre presente en el contexto del acontecimiento impredecible, y la dimensión emocional de experimentar una situación desconocida (Adams, 2016); la co-presencia entre artistas y audiencias que posicionan a ambas partes en un espacio de relación directa, —donde la responsabilidad de lo que acontezca se comparte en mayor o menor grado (Ickowicz, 2016)—; la experimentación de la vivencia artística en primera persona, en un mismo espacio-tiempo colectivo; la noción de la obra de arte entendida como proceso y no como resultado; y por último, la reinterpretación del espectador en términos de autoría como co-productor (Bishop, 2012). Para los artistas que exploran en la dimensión relacional, el arte solo se constituye como tal a través de la actividad de los participantes (Frieling, 2008 b). Esta idea queda perfectamente expresada en las palabras del artista británico Liam Gillick cuya carrera se asocia a la experimentación relacional— que hace una analogía muy útil para entender el fenómeno: «my work is like the light in the fridge, it only works when there are people there to open the fridge door. without people, it's not art-it's something else-stuff in a room» (Gillick citado en Frieling, 2008b: 36).

Una de las perspectivas más interesantes respecto a la participación a lo largo de la historia del arte, es propuesta por Claire Bishop en su libro *Artificial Hells* (2012). La autora propone un análisis crítico respecto al asunto, destacando tres dimensiones clave para su comprensión: la consideración en primer lugar, de las motivaciones y la naturaleza de las audiencias, así como también el contexto social en el que están insertas; en segunda instancia, el tipo de acceso que tienen a la experiencia artística, (si es en primera persona en tiempo real o a través de registros variados posteriores); y en tercer lugar, la superación de la noción binaria pasiva-activa de la recepción de una experiencia artística, que presupone la colaboración implícita de las audiencias en el arte participativo, cuando realmente, hay muchas formas posibles de intervención. Estas tres dimensiones interrogan la dimensión teórico-práctica del arte participativo actual cuestionando la noción de **autoría** (y sus límites cuando las audiencias aportan creativamente); el sentido de **comunidad** que puede eventualmente crearse a partir de una experiencia artística de esta naturaleza; y finalmente **los márgenes de control y el ejercicio de poder asociado al diseño de un dispositivo de interacción**, en cuanto pueden fácilmente volverse “tiránicos”, transgredir límites éticos o usar a las audiencias desde una perspectiva netamente instrumental.

Bishop (2016), define su propia concepción del arte participativo como un conglomerado de prácticas artísticas que se constituyen en experiencias donde varias personas comparten un mismo espacio-tiempo; y vivencian en primera persona la evolución de la situación propuesta (siempre en interrelación con el entorno y con los demás). En este sentido, Bishop no considera como “participativas” aquellas propuestas donde la interacción se manifiesta en un formato *uno a uno*, (como sucede, por ejemplo, en ciertos tipos de instalaciones¹⁰⁹ artísticas que operan bajo esta lógica); puesto que, para ella, la “condición” de participación artística, involucraría sí o sí la facilitación de un contexto de interrelación con los demás. En sus reflexiones, Bishop se interesa más en las motivaciones de fondo que impulsan a los artistas históricamente a querer activar a las audiencias, por sobre la participación misma como objeto de estudio. Su reflexión más significativa, para definir las formas de arte relacional, se resume en que la participación artística contemporánea debería tener una doble dimensión, con alcance social-político y a la vez estético. Para ella, la acción participativa implica asumir colectivamente la responsabilidad de ser capaces de conectar lo simbólico/estético del arte, con la realidad y el contexto social en el que se inserta. En este sentido, Bishop concluye que las formas participativas siempre estarán presentes en el arte «as long as there are evolutionary dreams of social equality, there will always be some form of desire to make the system of art adequate to that ambition» (Bishop, 2016 b:807).

Otro fenómeno interesante para considerar que se da en el contexto de las prácticas artísticas relacionales es el de la instrumentalización del aspecto co-creativo: cuando la audiencia está inserta dentro del proceso creativo cualquier insinuación crítica de parte de los artistas, puede considerarse a la vez, como autocrítica. Desde esta perspectiva, muchas veces los artistas abren sus obras y procesos creativos al público, para compartir la responsabilidad de la autoría y liberarse a sí mismos del ojo crítico negativo que eventualmente podría derrumbar la propuesta (Groys, 2008).

A partir de las diversas comprensiones y alcances de la participación en el contexto del arte, la perspectiva se actualiza en función de la acción que ocurre en tiempo continuo: desde el gesto participativo al ejercicio **practicable**.

¹⁰⁹ A pesar de que la instalación ofrece a las audiencias un «aura de aquí y ahora» (Groys, 2019:62), y se constituiría como una forma artística que propone espacios de interacción relacional no convencionales entre obra y audiencias; para Bishop se trata de un tipo de aproximación a la participación que en ningún caso activa al espectador, y, que, por el contrario, controla totalmente su espacio de movimiento y sus rangos de acción.

Esta noción, planteada por el artista y docente francés Samuel Bianchini y el investigador y teórico del arte Erik Verhagen, —como enfoque para su recopilación sobre el tema en el libro *Practicable: From Participation To Interaction In Contemporary Art* (2016)— hace una distinción fundamental entre arte participativo y arte practicable, funcional a las necesidades de este estudio. Los autores definen la acción **practicable** de las audiencias, como una característica distintiva de la noción de lo participativo, en la medida en que la primera implica el potencial de modificar el involucramiento de los espectadores en términos concretos y de generar una actividad compartida que les transforme a ellos y a las mismas propuestas artísticas. Mientras que la segunda, presupone que la gente participa de un evento o de un proceso que ya está totalmente estipulado en el que el grado de su incidencia es mucho menor (o incluso nula), según cada caso.

En este sentido, se propone el término **practicable** para definir la intervención material que lleva a cabo una audiencia relacional en el contexto de una escena de interacción co-creativa (y que aporta a la construcción conjunta de la experiencia escénica); asociada a la capacidad distintiva de las obras de *arte practicable* (Bianchini & Verhagen, 2016) de actualizarse mediante la práctica misma. Los autores, sostienen su definición en la medida en que defienden la transversalidad del término, ya que consideran que las estrategias practicable en el arte, «are at the heart not only of contemporary artistic concerns but also of the major changes currently transforming our social frameworks» (p.14). En el enfoque *practicable*, la relación que involucra a las audiencias en las obras se manifiesta en una dimensión tanto física como estética, y puede expresarse de muchas maneras diferentes: «it can be visitor, viewer, participant, user, actor (or actant), practitioner, and even performer or interpreter» (p. 10). Respecto a esto, los autores consideran las propuestas artísticas que requieren de una intervención material física por parte de las audiencias como un tipo particular de arte practicable. En el marco de este estudio, la preferencia por el término *practicable*¹¹⁰ (antes que la noción de interacción participativa), responde a la necesidad de abarcar el contexto social contemporáneo donde experimentamos cotidianamente una hibridación de los límites entre creación, producción y recepción de la información, que traspasa todas las esferas de nuestro quehacer humano, incluidas las prácticas artísticas.

¹¹⁰ La idea de practicar también se puede asociar a la acción de testear y de familiarizarse con el lenguaje y el ambiente de una propuesta artística, que conlleva implícitamente una carga experiencial «practice is like experience: it is acquired by being applied» (Bianchini & Verhagen, 2016:10). Es importante destacar sobre esto, que el concepto también connota un tipo de acción pragmática que no tendría “consecuencias o implicancias serias” en cuanto se asocia a un contexto de prueba, testeo o ensayo.

Respecto a la participación en términos semánticos, se propone una distinción entre los conceptos de **colaboración** y **participación**, basada en las ideas del artista visual David Beech (2008): la idea de colaboración se asociaría a una integración de las audiencias en calidad de co-creadores o co-productores, (donde se abren espacios para que puedan modificar estructuralmente la experiencia); mientras que la participación, asume que la intervención de la gente está más controlada y limitada por los parámetros del artista. En consecuencia, quien colabora tiene derechos diferentes a quien “solamente” participa. En línea con estas ideas, el creador escénico Roger Bernat¹¹¹ (2022) asocia la idea de la participación con ser parte de un proceso donde las reglas ya han sido establecidas con anterioridad; y donde, por tanto, el nivel de contribución está más limitado. En contraparte, la noción de colaboración (o cooperación) en estos contextos escénicos relacionales, se vincula con un involucramiento por parte de las audiencias que involucran un grado mayor de responsabilidad. Para Bernat, lo básico en este aspecto es que quien participa de una escena de esta naturaleza tenga la consciencia de que está en sus manos descarrilar (o no) la propuesta; y en este sentido, su labor es evidenciar desde un comienzo, la condición de responsabilidad compartida entre artistas y audiencia, sobre el devenir de la situación escénica a desarrollar. A diferencia del espectador “convencional” que sabe que eventualmente lo que va a presenciar sí o sí va a llegar a destino sin necesidad de su aporte; el rol de cooperación-colaboración que caracteriza este tipo de prácticas donde la co-creación tiene una connotación material, implicaría a las audiencias asumir una especie de compromiso particular sobre la evolución de la experiencia a desarrollar (que en el marco de esta tesis se definirá como **interacción co-creativa corresponsable**¹¹²).

2.2.3 Paradigmas de recepción escénica: de la experiencia del espectador convencional al *interactor* contemporáneo.

Desde un punto de vista filosófico, si se excluye todo el aparataje del efecto y se limita toda la dimensión de las prácticas escénicas a la existencia de un «escenario vacío» (Brook 2015) sería posible concluir que la esencia del teatro radica justamente en su condición relacional, y en la vinculación directa entre actores y espectadores (Grotowski, 1992).

¹¹¹ Roger Bernat. Entrevista [presencial/grabada]. 18 de julio de 2022. Transcripción completa en anexos.

¹¹² Esta definición se desarrolla en profundidad en los capítulos 4 y 5 de este trabajo.

A partir de esto, se relaciona tradicionalmente el teatro a la necesidad básica de la mirada del público que posibilitará la existencia misma del hecho teatral (Cornago, 2015), y a la sentencia disciplinar que condiciona la escena a la presencia de una audiencia. A pesar de la importancia evidentemente crucial que tiene la mirada del público durante una realización escénica, muchas veces los artistas suelen subestimar su incondicionalidad u obviar la necesidad de identificarle cuidadosamente antes y durante los procesos creativos. En función de esto último, para la construcción de una práctica escénica de interacción relacional —y para cualquier obra escénica en general— es importante asumir que la audiencia es un elemento constituyente del fenómeno teatral indispensable para la construcción de la teatralidad, que no debería considerarse externo ni posterior a la creación teatral (Jiménez, 2000).

En el contexto del arte moderno y contemporáneo donde imperan los deseos de revertir todo tipo de convenciones, la barrera entre público y escenario representa un límite claro para el deseo de cercanía y democracia de la escena (Cornago, 2015). En este marco, y especialmente en el contexto del arte practicable, la identidad alterna y la otredad —sartreana—del público, se vuelve un nosotros tangible y presencial: «La gente es en su colectividad a la vez objeto y sujeto de espectáculo. Los espectadores son el auténtico espectáculo» (Molina, 2018: 23). Y como denunciaría Bishop (2012), en el contexto exhibicionista actual donde las masas tienen acceso casi ilimitado a la participación en el ágora digital, la gente en vez de rehuir al espectáculo, se vuelve parte de él. Ahora más que nunca, es posible afirmar que «la obra no es la obra sino el público asistiendo a esa obra y lo que le esté pasando a través de ella» (Cornago, 2015:103).

En un sentido histórico, desde la modernidad el arte ha mantenido un debate constante respecto al binomio activo/pasivo de la relación con las audiencias. La pasividad absoluta denunciada por autores como Debord en *La sociedad del espectáculo* (1995), —donde la realidad misma se somete a las reglas del consumo y la contemplación pasiva—, sufre un vuelco drástico con la llegada del siglo XXI, y la entrada en la era de la producción masiva de contenidos (Groys, 2019). En el ámbito de la producción artística formal, el deseo transversal de numerosos artistas y colectivos a lo largo de las últimas décadas se ha centrado en conseguir activar al espectador, y hacerlo escapar de su supuesta pasividad. Esto se ha traducido literalmente en entender la activación de las audiencias desde una perspectiva que reduce la participación a una cosa material: mientras más interactúen los espectadores con la obra, más “activos” estarían.

Esta última idea ha sido cuestionada por diversos autores, —entre ellos la misma Bishop (2012) siguiendo la línea de Rancière —, que defienden el acto de la mirada y la recepción intelectual como una forma considerable de participación y construcción activa de relaciones. Respecto a esto, Rancière (2009) basa toda su reflexión en la crítica a la supuesta oposición entre pasividad y actividad; e intenta eliminar el juicio que supondría que la acción física sería mejor, más efectiva, o más “participativa” que el ejercicio de la contemplación. Para el autor el acto de ver ya implica interpretar y crear una actividad de relaciones y construcción de mundo. En palabras de la filósofa Marina Garcés (2013), la pasividad no tendría que ver con involucrarse físicamente, en la medida en que «no son los ojos quienes encierran al espectador en la separación y la pasividad, sino las condiciones histórico-políticas que han configurado nuestra mirada desencarnada y focalizada sobre el mundo» (p. 111). En este aspecto, la autora es enfática al señalar el sinsentido del arte contemporáneo que deslegitima el ejercicio de la mera contemplación e intenta rescatar a las audiencias forzando de cierta forma, su integración en comunidades efímeras y eventos colectivos.

Numerosos pensadores además de Rancière, —como Roland Barthes o Edgar Morin, entre otros— han adherido desde distintas perspectivas a la tesis de que la percepción es también una forma de actividad. Incluso, han demostrado que cuando a los espectadores se les niega la participación física, se potencian otros procesos de percepción afectiva, como sucede por ejemplo en fenómenos como identificación proyectiva que se da en el teatro tradicional o en el cine (Bianchini & Verhagen, 2016). Desde este punto de vista, no existiría una obra de arte en la que la audiencia no haya sido “partícipe”, a través de su propia interpretación de esta misma (Latour, 2016). Por otra parte, la activación física también es un asunto controversial, puesto que tampoco puede asegurar —al menos por si sola— el “verdadero” involucramiento de un espectador en el contexto de una escena de interacción: siempre puede ocurrir que alguien que está observando de manera convencional, esté finalmente más “implicado” en lo que sucede, que aquel que acciona materialmente las instrucciones del dispositivo (Boutons, 2016). Desde esta mirada, este es uno de los principales problemas del arte relacional, en la medida en que, desde estos parámetros, cualquier propuesta artística puede potencialmente ser experimentada como “participativa”. Sin embargo, el teatro y su potencial de co-presencialidad física característica, es un lugar donde es posible esperar —y proponer— otras formas de manifestación de las audiencias, diferentes a la mera contemplación de los hechos o al uso material de las audiencias en un sentido de interacción instrumental.

A partir de esto último, se rescata desde la nomenclatura del arte interactivo la noción del *interactor* como propuesta específica para entender la transición desde la contemplación pasiva a la *implicación* posible, en primera instancia en un nivel físico. En el campo del *Storytelling* y de los *Game Studies*, el concepto de *interactor* suele tener dos acepciones principales: la primera es del *interactor* entendido como *performer*. Esta derivación es propuesta por diferentes autores (Laurel, 1993; Murray, 1997; Mateas, 2003) que buscan relaciones entre el teatro y la interactividad digital de los sistemas computacionales y de los juegos. La vinculación se basa en la idea de que un *performer* de una obra de teatro interactiva, está comprometido con la construcción de la narración en curso y *co-crea* en colaboración con los otros participantes. En este sentido, se espera que el *interactor* de un sistema escénico interactivo asuma un rol propositivo donde su accionar altere en distintos grados el desarrollo de la situación en curso (Tanenbaum, 2008). La segunda perspectiva derivada del diseño lúdico entiende al *interactor* como un jugador antes que un *performer*; y asume que su motivación principal dentro de un sistema interactivo es responder a su propia necesidad de manifestar su **agencia** y de satisfacer sus objetivos dentro del juego, más que dedicarse a simplemente seguir instrucciones.

La noción de interacción en el marco de una escena interactiva/relacional se caracterizaría porque la relación entre sistema e *interactor* se basa en una cadena de estímulo/respuesta constante: el sistema interactivo permite un espacio de intercambio, y el *interactor* lo usa al sumarse a la cadena reactiva (Rokeby, 1995). En este sentido, una dramaturgia relacional puede considerarse interactiva, en cuanto considera desde su génesis creativa una relación dialógica con sus audiencias; y les otorga una función operativa que transforma al espectador en *interactor* (en un rol de usuario, operador, colaborador, jugador, entre otros) brindándoles la capacidad de modificar la propia obra (Duguet, 1995). Sin embargo, esta condición de interactividad entre sistema-obra y entorno o ambiente donde sucede, no es exclusiva del enfoque relacional si se mira desde una dimensión performativa: una pieza escénica que no tiene una intención co-creativa relacional a nivel material puede considerarse interactiva en cuanto la experiencia se modifica a partir de otra clase de estímulos como puede ser el espacio, la luz, el tiempo, etc. Ahora bien, para asumir una relación como interactiva la manifestación del estímulo es imprescindible para activar la experiencia: cuando una obra de arte interactiva no es «activada», solo se mantiene en un estado de obra en potencia (Huhtamo, 2007).

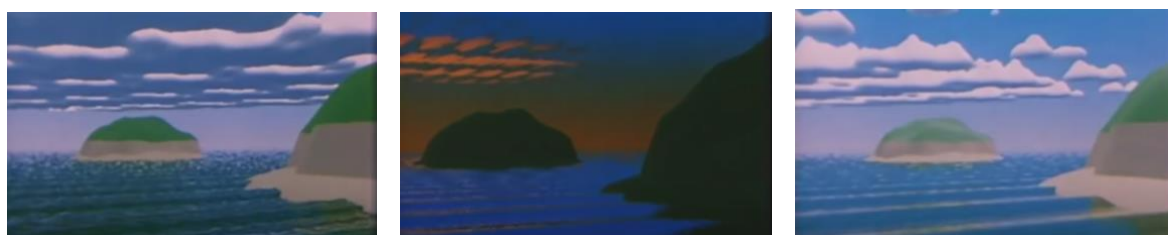
En el marco de este estudio, **el estímulo físico se propone entonces, como una vía para visibilizar la interacción dialógica entre sistema (quienes diseñan la experiencia) y audiencias (quienes la experimentan).** Sobre esto último, es importante destacar que no toda obra de arte interactiva tiene que ser necesariamente dialógica¹¹³, puesto que la interactividad en este contexto también puede darse de manera monológica, y puede no modificarse ni ser realmente permeable a los estímulos del *interactor* como sucede por ejemplo en ciertos tipos de instalación. En este aspecto, si bien a lo largo de esta tesis se asume que toda experiencia escénica de teatro performativo puede ser potencialmente interactiva ya que la *obra-sistema* siempre puede verse modificada en su relación de influencia recíproca con los diversos factores que conforman el ambiente de su realización; solo las propuestas escénicas de enfoque relacional —que persiguen particularmente un nivel de co-creación de dimensión material por parte de las audiencias— configurarían específicamente audiencias en calidad *interactora*. En este sentido, las experiencias escénicas relacionales específicas que interesan a esta investigación tienen como condición primordial que las decisiones de quienes participan (agencia) signifiquen cambios materiales en la propuesta escénica; y que la manifestación de estas decisiones, se manifiesten físicamente— a modo de visibilizar la cadena interactiva de la relación entre receptores y *obra-sistema*.

Respecto a esta cadena de interacción, el artista y docente francés Jean- Louis Boissier (2016) identifica un tránsito simbólico en el arte contemporáneo en torno las connotaciones que ha tenido la interactividad en las políticas *espectatoriales* del arte; y a cómo el concepto puede tornarse difuso al considerar distintos tipos de prácticas que activan niveles diversos de cooperación entre audiencia y obra. Boissier aporta un parámetro específico de aclaración que basa la condición de interactividad en una obra en la existencia de una voluntad implícita previa por parte del creador o creadora, de posibilitar un nivel de involucramiento directo (o al menos mayor) de estímulos —dentro o fuera de la obra, como por ejemplo la acción de la audiencia— que hagan que esta se modifique.

¹¹³ Esta es una de las razones, por las cuales Claire Bishop (2012) desiste del término *interactivo* para referirse a las prácticas participativas o co-creativas en el arte, (no relacionadas necesariamente con el uso de tecnología). Considera que la interactividad conlleva una dimensión *interpasiva* —explicada anteriormente— que individualiza la experiencia. En su mirada, la esencia del ejercicio relacional tiene que ver con el involucramiento de todas las personas presentes en el lugar.

A modo de ejemplo para entender la diferencia entre lo que podrían ser distintos “niveles” de interactividad en un contexto artístico, el autor cita una pieza del artista Nelson Max llamada *Carla’s Island* (1981) presentada en el marco de Electra, una exhibición curada por el artista Frank Popper.

Figura 11. *Carla’s Island* (1981) de Nelson Max.



Nota. Secuencia de imágenes extraída de la obra *Carla’s Island* de Nelson Max. (1981). Autor: Captura de pantalla de video. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=kO-JB1WHmRc>

Carla’s Island consistía en una animación computacional, que muestra un paisaje que va cambiando en la medida en que el tiempo real avanza. Para Bossier (2016), esta obra podría considerarse interactiva por el paso del tiempo que interactúa como factor externo de modificación de la propuesta original de la obra-sistema, aunque las audiencias nunca entrasen directamente en la cadena de interactividad de la propuesta. Otro ejemplo donde la gente sí es parte de la cadena de interacción sería *Field of Interaction* (1983), del artista Piotr Kowalski, donde la configuración de los elementos pieza permitían una intervención directa por parte de la audiencia: la propuesta consistía en una red de rayos infra rojos que detectaban a la posición de los visitantes en el suelo, y que según donde se posicionasen, los rayos recreaban sus siluetas en trazos luminosos en las paredes.

Estos ejemplos sirven para graficar la dificultad que se presenta a la hora de definir la interactividad en parámetros tangibles en función de la perspectiva desde donde se mire. Para Boissier (2016), una obra que se modifica con el paso del tiempo no podría considerarse como interactiva desde una perspectiva netamente relacional (basada en la generación de relaciones humanas y en la lectura de la pieza siempre en función de su contexto); pero sí podría serlo, en la dimensión performativa de la cadena de estímulos-respuesta entre el sistema y su entorno. El segundo ejemplo, si pudiese considerarse interactivo a nivel relacional porque los movimientos de la gente y sus decisiones (agencia), alteran la creación lumínica en tiempo real.

Hay también posturas más radicales, que consideran que en el contexto del arte interactivo, ningún tipo de interacción verdadera es posible mientras se esté eligiendo entre elecciones pre-configuradas (Frieling, 2008).

Figura 12. *Field of Interaction* (1983) de Piotr Kowalski.



Nota. Dos visitantes de *Field Of Interaction* (1983) del artista Piotr Kowalski. Autor: Desconocido. Fuente: <http://www.artwiki.fr/cours/technoromantisme/kowalski.html>

En resumen, el parámetro base que se propone en esta tesis, para delimitar la condición interactiva de un sistema co-creativo de finalidad relacional, tiene que ver con su construcción como dispositivo que organiza interrelaciones humanas; y que tendría la capacidad de auto-transformarse a partir de ellas. En este sentido, observar una fotografía u observar una pieza de teatro convencionalmente no se consideraría interactivo en un sentido explícito o funcional, en la medida en que ni la fotografía ni la obra de teatro, se ven alteradas a nivel concreto por la actividad del receptor. En estos casos puntuales, la percepción de la interactividad requeriría sí o sí de un estímulo externo de origen humano para modificarse a nivel estructural: «the system must present effects that are perceived by users as being related to their actions. Without this there is no perception of interactivity» (Penny, 2016: 63). Sin embargo, es importante destacar que un sentido general, a lo largo de esta propuesta se adhiere a las ideas de Boissier (2016) respecto a que la interactividad debe asumirse siempre en relación con los objetivos particulares de cada propuesta escénica (y que la definición del concepto no se vincularía siempre de manera exclusiva con la existencia de una finalidad artística relacional).

En este sentido, una escena co-creativa siempre puede considerarse interactiva, en cuanto existirían otras maneras de interactividad (simbólicas y cognitivas) que no están supeditadas a la intervención material por parte de las audiencias; y también, a que una escena performativa siempre sería permeable y adaptativa a los estímulos externos del ambiente (tengan estos o no, un origen humano).

Respecto a la importancia de asumir la interacción siempre en función del contexto «convivial» (Dubatti, 2015) que siempre presupondría una construcción teatral; Sofia (2015) considera que el espectador que asiste a una realización escénica sólo puede ser analizado en su dimensión intersubjetiva, compartida con los demás y con el sistema de signos que pone en marcha el acontecimiento teatral. En este aspecto, cualquier tipo de interacción entre un espectador/a y una determinada obra-sistema, (que se produzca en el marco de una práctica escénica performativa), podría asumirse como una *configuración relacional co-constituyente* —o en palabras de Sofia, como un «mundo co-constituido» (p.153)— que construye la experiencia colectiva en tiempo presente a partir de las acciones de todos los elementos que la integran; y que se modifica continuamente en la medida en que estas acciones también lo hacen. Esta noción se propone como contexto perceptual para cualquier propuesta escénica co-creativa de naturaleza interactiva (tenga o no una finalidad relacional) en relación con la idea de que «el modo en el que percibimos y actuamos en el mundo, se modifica de acuerdo con cómo perciben y actúan recíprocamente los demás en el mismo mundo compartido» (Dorothee Legrand y Marco Lacoboni, citados en Sofia, 2015: 153). Por último, resulta fundamental destacar la dimensión profundamente subjetiva que caracteriza la construcción de la interactividad en cualquier tipo de soporte o contexto, ya que ésta estaría siempre mediada por las subjetividades propias de cada sistema; de las intenciones de sus creadores y, por último, de sus receptores finales. En este sentido, la obra interactiva —en este caso de naturaleza escénica— se regiría siempre por un principio de retroalimentación entre obra-artista-usuario caracterizado por la condición de espejo del mismo sistema de interacción (Rokeby, 1995), que refracta no solo la subjetividad individual de los usuarios; sino también las intersubjetividades que emergen en la evolución de la vivencia compartida de la experiencia escénica.

A modo de reflexión final, el análisis respecto a la naturaleza de la recepción del espectador contemporáneo no puede omitir los importantes cambios que ha generado la digitalización en las prácticas de contemplación y consumo de arte. Esto no tan solo ha afectado la asimilación de propuestas más “tradicionales”, sino que también ha reformulado los alcances de las prácticas artísticas con pretensiones relacionales.

Sobre esto, Groys (2008) se pregunta cómo ha cambiado la naturaleza de la interacción bajo la influencia de la Web 2.0 y de las redes sociales; y profundiza en el potencial peligro de pensar que el ágora digital es inherentemente interactiva/participativa (o hasta incluso “democrática”), solo porque la gente tiene libre acceso a crear contenidos ilimitadamente, cuando no necesariamente ha de ser así.

2.2.4 Interacción co-creativa: participación comprometida, implicada y colaborativa.

Recapitulando lo anteriormente expuesto, se define que una propuesta escénica que configura relaciones de interactividad con el entorno performativo de su ejecución; puede posibilitar distintos niveles de incidencia y de influencia este último durante la experiencia en cuestión. En este sentido, el factor humano y la interacción por parte de las audiencias, siempre va a configurarse desde diversas perspectivas (y en distintos grados de incidencia) según las necesidades de cada dispositivo. Se parte de la base entonces, que indistinto del tipo de propuesta escénica, las audiencias siempre se encontrarían en una relación interactiva con la obra-sistema a nivel performativo; pero esta interactividad no siempre se manifestaría a nivel funcional y/o explícito (como sí sucede en aquellas escenas donde se exige la expresión física de la agencia de las audiencias para completar en un sentido material y/o simbólico de las propuestas). En cuanto a esto último, es importante destacar también, que existen muchos ejemplos de piezas escénicas de dimensión performativa, que, aunque han sido diseñadas con una finalidad relacional, (y, por tanto, configuran tipos de interactividad que superan el ejercicio netamente mental o cognitivo por parte de las audiencias); no permiten que la interacción directa de las personas modifique en un sentido estructural o narrativo las propuestas¹¹⁴. Respecto a la participación en el marco de una escena de finalidad relacional, sería posible entonces pre-configurar diversos tipos de interacciones co-creativas en función de los propósitos del dispositivo; así como también prever diversas estrategias para fomentar ciertos tipos de “participación” puntuales. En cuanto a esto último, las posibilidades de interacción pueden delimitarse en márgenes cerrados (estableciendo códigos relacionales claros); y al mismo tiempo, flexibilizarse a partir de la información emergente (impredecible) que aporten las audiencias.

¹¹⁴ Esta distinción se ejemplifica y desarrolla en profundidad en el capítulo 4, en el apartado 4.1.2 (K) *participación corresponsable: implicada y no implicada*.

En este sentido, puede suceder que por mucho que un dispositivo “pretenda” conseguir un tipo particular de intervención por parte de las audiencias, estas se resistan a la interacción guiada o a seguir las instrucciones del sistema; y esto último, también habría de considerarse (y aceptarse) como una posibilidad “más” de interacción participativa posible (Fratini, 2022¹¹⁵). Incluso puede darse el caso de que el mismo diseño de la experiencia fomente la “resistencia”, la “apatía” y hasta la objeción misma a la participación, (de parte de sus audiencias), como dinámica relacional troncal de la propuesta; o bien, contemple el uso de «palos blancos»¹¹⁶ entre la misma audiencia para que intervengan en momentos concretos si es que nadie más lo hace, cuando el dispositivo lo “requiere”. En este aspecto, muchas prácticas artísticas relacionales que se identifican como “participativas” o “colaborativas”, no crean realmente espacios críticos respecto a la relación interactiva con las audiencias (ni abren márgenes reales al involucramiento por parte de ellas); de hecho es habitual encontrar propuestas que «bajo la máscara de participación no cuestionan nada, más bien crean comunidades cálidas, viajes sensoriales hacia recuerdos ancestrales o experiencias a modo de parques temáticos» (Enrile, 2016:33).

De esta reflexión surge el interés particular de esta tesis por trasladar la noción de “participación” de una audiencia (configurada con una finalidad relacional) a la dimensión de lo *practicable*, en cuanto esta asume la interrelación desde una perspectiva colaborativa y con intención co-creadora material, traducida en un ejercicio de *implicación* con el acontecimiento escénico y con la aceptación de una suerte de compromiso (*relación corresponsable*) sobre la evolución de la experiencia. En este contexto creativo particular, se propone la idea de lo *practicable* por su trasfondo semántico transitivo y por la dimensión performativa de su condición en gerundio: la noción de lo *practicable* se asocia las prácticas artísticas co-creativas que requieren de *implicación* afectiva en tiempo presente por parte de quienes las constituyen. A partir de esto, lo que se espera de un creador escénico relacional no es que construya un objeto para su presentación o representación, sino que se logre mantener él mismo (y a su espectador potencial) implicado en la experiencia y participando activamente de ella (Francastel, 1987).

¹¹⁵ Roberto Fratini. Comunicación personal, 15 de septiembre de 2022.

¹¹⁶ El concepto de público «palo blanco» deriva de la palabra «testaferro» que según la RAE significa: «Del it. testa-ferro 'cabeza de hierro: persona que presta su nombre en un contrato, pretensión o negocio que en realidad es de otra persona». La idea alude a tener «cómplices» dentro del público para que desarrollen las actividades destinadas a la audiencia, en caso de que ningún espectador «real» quiera involucrarse.

Ahora bien, para efectos de este trabajo, se parte de la base de que toda escena de dimensión performativa, en la medida en que se puede asumir como una situación construida de carácter permeable a los estímulos del entorno (y, por ende, de sus audiencias); siempre podría entenderse como un contexto para el surgimiento del gesto co-creativo, ya sea porque se co-construye la experiencia escénica en un sentido simbólico/"performativo" o porque efectivamente, esto sucede en una dimensión material. En función de esto, se asume en un sentido amplio, que el ejercicio co-creativo que se lleva a cabo en el contexto del *convivio* de una realización teatral permeable a los estímulos del presente; siempre podría considerarse como tal en la dimensión performativa de la co-construcción de la experiencia (aunque las decisiones de la audiencia no alteren en lo más mínimo la estructura narrativa o dispositiva de la propuesta).

En el marco de esta investigación y en el contexto particular de las escenas de interacción de finalidad relacional, (donde esta debe activarse en un sentido funcional y explícito en orden de completar el sentido de la experiencia escénica) se designa la expresión física tangible¹¹⁷, como la unidad básica de interrelación entre audiencias y escena. La implicación física y sensible se constituye entonces, como una exigencia de la acción que deviene en experiencia (Cornago, 2015); y esta última a su vez, es una característica clave de las propuestas de interacción de naturaleza colaborativa, que potencian la co-creación entre audiencias y equipos creativos, en un sentido material (y no meramente simbólico). Esta idea remite también a la necesidad que tendría quien pre-configure la experiencia co-creativa a desarrollar, de haber analizado previamente la naturaleza del público objetivo; así como también, de haber identificado el tipo de interacción específica que el dispositivo necesita para funcionar.

En este aspecto, saber quién viene a ser parte de la propuesta (y por qué) sería un prerequisite fundamental (Adams, 2016) en la creación de cualquier dispositivo de interacción; así como también, la generación de estrategias para “comprometerles” con la experiencia a co-crear. En este aspecto, «el compromiso *con* los espectadores aumentará el compromiso *de* los espectadores (Colomer, 2013: 201). Desde una perspectiva filosófica, Marina Garcés (2013) otorga una conceptualización útil para efectos de este estudio:

¹¹⁷ Como se ha justificado anteriormente también, en la necesidad de visibilizar y objetivar el bucle de interactividad; y la expresión visible de la agencia de los participantes.

El compromiso es la disposición a dejarse comprometer, a ser puestos en un compromiso por un problema no previsto que nos asalta y nos interpela. El compromiso, así, es a la vez activo y pasivo, decidido y receptivo, libre y coaccionado [...] Cuando nos vemos comprometidos, ya no somos una conciencia soberana ni una voluntad autosuficiente. Nos encontramos implicados en una situación que nos excede y que nos exige, finalmente, que tomemos una posición. Tomar una posición no es sólo tomar partido (a favor o en contra) ni emitir un juicio (me gusta, no me gusta). Es tener que inventar una respuesta que no tenemos, y que sea cual sea, no nos dejará iguales (p.64).

Se infiere de las ideas de Garcés (2013), que el *compromiso* como acción involucra una modificación que forzará al sujeto a hacer elecciones (mentales o físicas) y cambiará su *statu quo* inicial. En este sentido, el compromiso remite directamente a la necesidad de tomar acción y decidir sobre un acontecimiento o fenómeno. En el contexto de una práctica artística, la noción de compromiso se relaciona también, con la obra del autor Helio Oiticia, quien utilizaba la expresión de *experiencia ambiental* para referirse a un tipo de creaciones artísticas que permiten a las audiencias elegir su nivel de implicación (compromiso) y configurarse desde un rol de “participador” antes que espectador (Spentsas, 2013).

Otro elemento importante de señalar dentro de la definición de la implicación relativa a la noción de compromiso es el de la “falsa participación”. En el contexto de las escenas que invitan a sus audiencias a la interacción “no convencional”; suele ocurrir que los espectadores cuando sienten que tienen que “participar”, intentan justamente no causar desagrado ni desafiar las propuestas de los artistas. De esta forma la representación puede continuar su curso “sin problemas”. Un ejemplo de esto son los espectáculos de magia donde los artistas usualmente integran al público a través de la participación de una sola persona quien accede a entrar al juego del mago ayudándole a crear la ilusión que está proponiendo; consagrando así la verosimilitud de la escena ante los demás espectadores, e integrando con su acción la sensación compartida de tiempo real performativo (Marzo, 2018).

Desde otra mirada, Claire Bishop (2012) señala que no existiría tal cosa como la *falsa participación* sino más bien distintos grados de involucramiento en el acto de participar. Para la autora son necesarios **dos elementos básicos para considerar una participación efectiva por parte de un espectador**: el primer criterio es que no se trate de una relación *interpasiva* individualizada (o sea, que esté en interrelación de manera colectiva con más gente); y el segundo criterio es que la gente misma sea el medio primario de interacción.

Es esto lo que fundamentaría, la comprensión de la participación y la interactividad en una práctica escénica como un ejercicio esencialmente humano y no necesariamente mediado por la tecnología. Respecto a esto último, Bishop (2016) a pesar de encontrarse interesada en los impactos de la tecnología en las relaciones sociales, no ve mayores fundamentos en asociar la participación de las audiencias a un fundamento tecnológico ya que en las prácticas escénicas relacionales que usan la tecnología y exploran en lo interactivo a nivel tecnológico, suele primar un tipo de relación *interpasiva* con el espectador «One – To – One» (p.804), que no permitiría estas condiciones (anteriormente mencionadas) de interrelación colectiva con el resto, donde el mismo ser humano/a sea el medio.

La autora reconoce que quizás, su idea de diferenciación entre arte interactivo y arte participativo sea un poco compleja porque los límites conceptuales son difusos, pero propone como ejemplo el trabajo de artista brasilera Lygia Clark, cuyas ideas de la participación con las audiencias perseguían un profundo efecto transformador a nivel psicológico y con un alto grado de implicación afectiva, física y personal con la situación. En este sentido, su trabajo contempla algunos aspectos que para Bishop estarían en la línea de lo verdaderamente relacional y participativo: **involucramiento real, encuentro cara a cara, situación y acción colectiva con potencial de transformación individual**. Bishop (2012) señala que esto último puede ser un verdadero desafío y que, por su dificultad, lo que más prima en el contexto de la producción contemporánea es un modelo de involucramiento de audiencias y prácticas participativas más sencillo de exponer y de aplicar; donde la tecnología suele usarse de interfaz y donde los procedimientos están dirigidos a un público joven familiarizado con las performances basadas en instrucciones.

2.2.5 Capas de realidad: *fictionalización* y presentación.

A partir de la percepción *convivial in situ* que caracteriza a las prácticas escénicas performativas —y, por ende, a aquellas con finalidad relacional—, es necesario analizar la naturaleza de la intervención de las audiencias considerando el enfoque representacional que caracteriza el componente teatral de la realización escénica. En este sentido, Cornago (2015) sostiene la siguiente afirmación que expresaría la principal diferencia a nivel de interacción, entre la representación teatral y el estado performativo del encuentro escénico:

Representación o encuentro, aunque no sean excluyentes colocan al público en lugares distintos. Si la representación demanda una lectura, situando al espectador en el lugar del intérprete, el encuentro plantea la posibilidad de la participación, es decir, una situación frente a la que tomar una posición (46).

En este sentido, la experiencia estética relacional posicionaría a las audiencias en una doble dimensión de presentación/representación donde se *fictionaliza* de distintas maneras el encuentro real y tangible de la gente; lo que a su vez genera una revalorización de los códigos de referencia relativos a lo escénico y lo cotidiano; y de lo íntimo y lo público (Fèral, 2017). En el contexto particular donde se sitúa el objeto de estudio de esta tesis — las prácticas con enfoque relacional (co-creativo material/interactivo agenciado) dentro del teatro performativo— se estipula que las realizaciones escénicas se perciben y experimentan de manera física y sensorial en el marco del estado de encuentro “literal” entre propuesta y audiencias; evidenciando una diferencia con el tipo de involucramiento físico que permitiría el encuentro teatral tradicional (mediado siempre por la existencia de la barrera tanto física como simbólica de la “cuarta pared”). En el marco de una escena relacional, indistinto de la cantidad de capas de *fictionalización* que se activen sobre la situación creada, siempre prima la percepción en tiempo real del encuentro en vivo como espacio donde no es posible representar nada. Es posible entonces, a nivel de programación de la experiencia escénica a desarrollar, crear una narrativa o una situación ficcional (por encima de la primera capa de realidad alusiva al encuentro); pero nunca se podría fingir la naturaleza real del encuentro *convivial* en un sentido fenomenológico¹¹⁸.

En este aspecto, las maneras de «proponer el pacto entre la obra y el público son tan amplias como las ficciones a tener en cuenta del lugar del público en relación a la escena» (Cornago, 2015: 51). La *fictionalización* del encuentro se entiende entonces como la superposición de distintas capas narrativas propuestas por las y los artistas en el ejercicio de construcción de la situación creada (presentacional) donde pueden aparecer diversos códigos teatrales como, por ejemplo: personajes, acciones en desarrollo, diálogos o situaciones

¹¹⁸ Un ejemplo de ello, sería la obra mencionada anteriormente de Roger Bernat (*Please continue Hamlet*, 2011) donde si bien, se activan otras capas de *fictionalización* (de las que al menos es posible identificar una primera relativa a la narración original *shakespeariana* y a los conflictos de los personajes dramáticos; y una segunda, comprendida por la situación creada por el director escénico, de poner al personaje de Hamlet en un juicio con las leyes reales del país donde se efectúa la realización escénica); siempre la primera capa irrenunciable, sería aquella donde acontece la situación misma del encuentro entre la audiencia y el equipo creativo que conjuntamente desarrolla la situación propuesta.

contextuales diferentes a la realidad del encuentro in situ de la gente, etc. En este sentido, el nivel de lo real. por tanto, se relaciona al encuentro de la co-presencia de quienes participan y a la condición situacional performativa: «no hay otro espacio que el de la escena, no hay otro tiempo [...]no hay otro mundo que el que ustedes ven, espectadores, y que nosotros, compartimos» (Danan, 2016: 13); mientras que el nivel de la *ficcionalización*, correspondería siempre a la superposición de capas de ficciones diversas sobre el nivel de lo “real”.

En cuanto a la categoría de representación, esta se entiende en este contexto como aquello que «remite a una realidad previa que se vuelve a hacer presente por medio de una mediación material, como la palabra o la imagen, organizada por medio de unos códigos» (Fischer-Lichte, 2014:17); pero que siempre estaría relacionada a la capa de realidad que es la del encuentro mismo a nivel fenomenológico. Sería entonces en esta capa del «estado de encuentro» (Córnao, 2015) donde en ciertos casos de escenas relacionales, se inserta la *ficcionalización* de una situación creada y sus códigos de teatralidad. Respecto a esto, en el marco de la escena *posdramática* —y, por tanto, del teatro performativo— se produciría un desplazamiento del “centro” de la teatralidad identificada — asociada a la proposición de una fábula (como el conjunto de hechos ficticios propuestos) y de la configuración de una intriga (entendida como la manera en que esta sucesión de hechos se presenta); para «sustituirlas con la experiencia pura, no organizada» (Carnevali, 2016: 122). La teatralidad se entiende en el contexto de las escenas relacionales como el sistema de códigos que se activa en la realización escénica; y que dotan a la experiencia de la condición teatral que la distinguiría de otro tipo de prácticas de dimensión performativa.

En estos casos, la maneras de activar estos códigos son amplios y variados: pueden haber personajes (o no); pueden haber construcciones dialógicas (o no); y pueden “contarse historias” y construirse trayectos lógicos de sentido o bien, omitirlos y centrar la realización escénica en función a la ejecución conjunta de una (o más) acciones concretas (como recorrer una ciudad siguiendo instrucciones sin hilar ningún tipo de narración lógica como se propone en *Remote X* (2013) de *Rimini Protokoll* o centrar la experiencia en la dimensión performativa de una acción conjunta particular, como sucede por ejemplo en *300 personas y un oso* (2013) de Rosa Casado y Mike Brookes (2013), donde la situación se construye a partir de la instrucción de sacarse una foto con una persona disfrazada de oso en medio del bosque.

La dimensión de lo “teatral” que se altera más profundamente, es la de la acción que hace evolucionar la realización escénica, en la medida en que ésta suele originarse en el nivel de lo “real”: el del encuentro irrepresentable de la gente en el espacio y tiempo del lugar. Otras veces sucede que ambas capas (tanto el nivel de lo real como el nivel de lo ficcional) están en concordancia y se produce un efecto diegético donde la acción fenomenológica concuerda con la acción ficticia: ejemplo de esto es lo que sucede en *Pendiente de voto* (2012) de Roger Bernat y Roberto Fratini, donde la acción concreta que realiza la audiencia es ser parte de una toma de decisiones colectiva a través de unos mandos y una pantalla; y la *ficcionalización* de la propuesta, pone al público en una situación construida particular que recrea la acción de un parlamento político.

Estos ejemplos intentan demostrar, que en materia de escenas relacionales hay muchas maneras de “fingir” el estado de encuentro real y de proponer situaciones dramáticas teatralizadas, que se resuelvan en la relación de interacción co-creativa propuesta. Queda manifiesto entonces, que no todas las escenas relacionales requerirían necesariamente de códigos de teatralización o de superponer capas de ficción a la situación real del encuentro performativo para lograr transmitir su mensaje, puesto que la construcción de la fábula estaría implícita en la programación de la intriga y en la forma interactiva de “contar” la historia. Esto último está directamente relacionado con el interés que tienen las escenas *posdramáticas* o *posespectaculares* por dejar en evidencia el contraste entre aquello que se percibe como representado y lo que se percibe como la situación real. En el caso concreto de los enfoques relacionales, los límites entre la teatralización- *ficcionalización* de las situaciones construidas con la acción empírica de quienes participan conjuntamente del acontecimiento escénico, tienden a difuminarse (Cornago, 2015). En este sentido, una formalización escénica contemporánea puede poner en marcha distintas lógicas de operación según los objetivos de cada propuesta: «lo que se formaliza es una representación (que vuelve a poner ficcionalmente algo de la realidad); una recreación (que funciona especulando con algún elemento de la misma realidad que se ha abstraído); o una realización (co-actuando en la vida de la gente)» (De Vicente, 2018: 23). Respecto a esto, estas tres lógicas operacionales pueden ponerse en marcha en cualquier tipo de propuesta escénica, (incluso al mismo tiempo), existan o no intenciones de parte de sus diseñadores/as por involucrar a sus audiencias en términos co-creativos e interactivos.

Ahora bien, incluso en aquellas propuestas donde no hay capas posteriores de “teatralización” evidentes, y donde se les pide a las audiencias realizar acciones enmarcadas en el ámbito de lo “real”; siempre sería posible detectar algún tipo de *ficcionalización* de la situación que se está co-creando, en la medida en que los límites de las fronteras entre realidad y ficción suelen estar particularmente desdibujados en este tipo de propuestas escénicas. Volviendo al ejemplo de *Remote X* (2013) de *Rimini Protokoll*, en esta experiencia a nivel práctico, la gente debe ponerse audífonos y seguir instrucciones por la ciudad. En términos formales, no habría una articulación dramática que construya “teatralmente” la situación expuesta: es un audio guía que hace a la gente recorrer la ciudad mientras reflexionan sobre temas existenciales. Si se considera la teatralidad entendida como un dispositivo de representación (Cornago, 2015), en este caso en específico la propuesta no “representa nada”; solo es un manual de instrucciones para que los participantes sigan un trayecto de sentido determinado.

Sin embargo, a pesar de que en este ejemplo no hay un intento explícito por parte de sus creadores/as de “teatralizar” la situación misma a desarrollar, y la propuesta posiciona a las audiencias en un contexto totalmente instrumental (solo a seguir instrucciones vía auriculares); la pieza igualmente permite *ficcionalizar* la situación construida, en la medida en que posibilita a quienes interpretan la experiencia, sus propias herramientas de auto interpretación (Fratini, 2020). En este aspecto, la posibilidad de construir totalmente una ficción que se “añada” a la situación presentacional, siempre estaría a merced de la condición misma del dispositivo de “maquinaria co-creacional de sentidos”, que se constituye a partir de la generación de relaciones intersubjetivas entre las audiencias (y entre la audiencia y el sistema). Respecto a esto, es importante destacar que una de las principales diferencias entre el ejercicio de percepción de la ficción escénica que hace una audiencia “convencional” (versus una que se configura a partir de una interactividad de dimensión relacional), radicaría en que en el primer caso, «el espectador dramático por lo general “cree” (o finge creer) la mentira del espectáculo; mientras el espectador “participante” de una escena relacional “confía” (o finge confiar) en la eficiencia práctica y semántica del dispositivo» (Fratini, 2022¹¹⁹). Mirado desde esta perspectiva, la escena relacional siempre se podría constituir como la ejecución conjunta de una “ficción”, donde quienes participan ejecutan acciones en un nivel presentacional; pero igualmente siempre estarían “actuando” dichas acciones, en el contexto de la interrelación “ficticia” que propone cada dispositivo.

¹¹⁹ Roberto Fratini. Comunicación personal, 15 de septiembre de 2022.

En cuanto a esto último, la noción de representación y la condición de presentación (fenomenológica) del encuentro escénico, no tienen por qué entenderse «como si tuvieran una relación de antagonismo» (Fischer-Lichte, 2011: 294) ya que los procesos de “corporización” que sitúan tanto a los actores, actantes, *performers* como a los personajes o roles ficcionales, siempre implicarían operaciones específicas. Es por esto, que sería más provechoso, entender el proceso de **percepción de la presencia** como una relación fluctuante, en cuanto «lo que en un momento se puede percibir como la presencia del actor, pueden percibirse como personaje un instante después, y viceversa» (p. 295). En esta relación fluctuante entre representación/presentación es posible entonces que surja la “ficción” como algo que emerge en contraste a otra cosa como por ejemplo en este caso, a la realidad misma. En la mirada del autor Oscar Cornago (2004) —y en relación específica a la noción de “teatralidad” definida por él de — este propone una serie de condiciones clave que deben darse para propiciar su percepción: la ya mencionada conciencia de la artificialidad de la situación propuesta; una instancia de observación; la representación misma; y la condición procesual del acontecimiento teatral.

Respecto a la naturaleza de la exhibición de los ejecutantes de un dispositivo escénico relacional, no sería relevante distinguir si su condición es esencialmente representativa (en términos de representación de un personaje), o performativa en cuanto se identificarían como personas, actantes, o «expertos del cotidiano» (Dreyse & Malzacher, 2007), en la medida en que fenomenológicamente, una pieza de interacción relacional siempre se posicionaría en primera instancia desde la lógica de la realización escénica y del acontecimiento vivo. En este sentido, para efectos del rol que tienen los ejecutantes en estos contextos creativos, no sería realmente relevante detenerse a analizar si estos representan, recrean, o reproducen ficciones; o se instalan como roles guías neutros, o desde una postura documental-performativa, (o incluso si son máquinas simplemente dando instrucciones).

La aceptación de la condición “real” del *convivio* y la comprensión del ejercicio de los ejecutantes siempre en función de su dimensión presentacional, produce una paradoja interesante respecto a la percepción de los límites de la “realidad” en las escenas de finalidad relacional: si bien, a pesar de que siempre sería posible identificar en cada propuesta distintos niveles de *ficcionalización* de la experiencia a desarrollar: a la vez, siempre sería posible categorizar estos formatos dentro del amplio abanico de las *dramaturgias de lo real*. Esto se justificaría, a partir de la noción de que lo que se diseña y pre-configura es justamente el entramado de relaciones que surgirán en el encuentro “real” entre la audiencia y la obra.

Dicho de otra manera, por mucho que estas relaciones se enmarquen en un contexto ficcional o se “teatralicen” en un sentido artístico, nunca podrían rehuir de su condición de existencia “real”. El autor José Antonio Sánchez (2007) propone la siguiente cita, pertinente en el marco de esta explicación:

Si la realidad son los otros, lo real es la relación misma. Lo real es inmaterial, solo representable como proceso. Sin embargo, la irreductibilidad de lo real a forma no anula la posibilidad de conocer la realidad e intervenir en ella: en un momento dado y en un contexto concreto (p. 318).

Ahora bien, desde una perspectiva más radical, la escena relacional siempre podría considerarse como un ejercicio de ficción representacional, en cuanto la experiencia “real” sería la *representación* social de acuerdo colectivo sobre la aceptación de las reglas que delimitarán la situación a desarrollar (Goffman, 1959). En este sentido, el énfasis de lo *real* en la escena relacional radicaría en el desarrollo mismo de la experiencia; más que en el ejercicio de definición de si aquello que se presenta/representa/realiza, es “real” o no.

2.2.6 Wojtek Ziemilski: 10 problemas comunes en el arte de «participación».

Para profundizar en la perspectiva crítica respecto a la noción de lo participativo en el contexto de una creación relacional, se presenta la postura del artista escénico polaco Wojtek Ziemilski, quien propone en su artículo «Participation and Some Discontent» (2016) una serie de planteamientos clave sobre la temática. A grandes rasgos, las ideas del autor se basan en denunciar la “falta de interés” que tendrían las prácticas teatrales convencionales, en la medida en que para estas últimas no es realmente significativo lo que suceda (o deje de suceder) con quienes observan el fenómeno escénico; y no sería relevante desafiar la identidad de las audiencias.

En este aspecto, las inquietudes del artista resultan vitales para entender las motivaciones de esta investigación, ya que finalmente la necesidad de hacer interactuar a una audiencia teatral responde a un tipo de impulso muy particular que no interesa prioritariamente a la amplia mayoría de artistas escénicos. Respecto a esto último, las prácticas escénicas de participación y co-creación material con las audiencias, se constituyen actualmente como algo que, si bien despierta cada vez mayor interés, sigue representando

un sector muy específico y disminuido dentro de las producciones escénicas; e implica esfuerzos creativos y de producción mucho mayores que cualquier dramaturgia convencional. Ziemilski (2016), deja en evidencia estas contradicciones en una pequeña conversación que tiene consigo mismo:

«So, dear Wojtek, what do you want from your audience? To activate them? But you do know that Rancière is right when he says they're already active. And if so, what do you want from them that they are not already giving? Why have it participatory? Why look for this?» (p.170).

Para Ziemilski, resulta fundamental ir más allá de la acepción que entiende la acción de participar como «tomar parte de algo o en algo». Aclara sobre esto, — en línea con ideas expresadas por Bishop (2012)— que, aunque la audiencia pueda tomar parte en una ceremonia (y estar técnicamente “participando” del evento); eso no implica en ningún caso que tenga la potestad para incidir en el desarrollo de la experiencia (ni menos, en la dirección de esta). Lo realmente importante tiene que ver con advertir la presencia de un otro que también está tomando parte de algo que está sucediendo. En este sentido, para Ziemilski la participación en el teatro «Is an acknowledgement of the importance of the presence of the spectators» (p.170). Sobre este aspecto, lo primero sería reconocer la existencia de esa alteridad que representa la audiencia; y luego, ver de qué manera pueden crearse nuevas formas de involucrarla creativamente en la situación escénica que se está desarrollando. Pero Ziemilski es enfático en anunciar el doble filo de esta intención en cuanto muchas propuestas escénicas que pretenden “integrar” a las audiencias, no están dispuestas a correr los riesgos *reales* que implica abrir la propuesta a la co-creación colectiva; y mayoritariamente, terminan configurando experiencias que lejos de crear condiciones verdaderas para la intervención del público, solo “falsean” la importancia de su intervención.

Ziemilski (2016) destaca una serie de “problemas comunes¹²⁰” que asocia a este tipo de prácticas, como, por ejemplo: que los ejecutantes o *performers* “animen” a las audiencias a participar de manera directa (haciendo que la intervención tenga una connotación de “obligatoriedad forzada” cuando debería suceder de manera natural); o que los ejecutantes o *performers* se vayan al otro extremo, y no se relacionen directamente con la gente de manera “afectivamente implicada” (dificultando la emergencia de complicidades emotivas

¹²⁰ El detalle de las ideas de Ziemilski (2016) se profundizan en su artículo «Participation and Some Discontent» (2016).

necesarias según el autor, para la construcción de este tipo de experiencias); que los artistas instrumentalicen a las audiencias y literalmente las “usen” a modo de “títeres humanos”, y que su intervención no suponga realmente diferencia alguna en las propuestas escénicas; la pérdida de simbolismo y de profundidad de las experiencias (en el esfuerzo por lograr que sus funcionamientos sean didácticos y comprensibles); la sobre explicación (o al contrario, la falta de claridad) en la que pueden caer los ejecutantes para transmitir las reglas del dispositivo; el uso de públicos objetivos “amigos” (o bien, acostumbrados ya al consumo de este tipo de prácticas escénicas) que minimizan los riesgos de las propuestas y otorgan un parámetro poco fiable, respecto a la verdadera efectividad de un dispositivo; forzar la dimensión “política” de la experiencia (que puede tornarse redundante en la medida en que este tipo de propuestas se relacionan implícitamente con el uso de estrategias participativas y dispositivos de control); o por último, que los/as artistas pierdan *el control de la realidad*¹²¹, al perder de vista el contexto artístico de la acción escénica que no tiene porqué traducirse en una gesto de activismo real donde se anime a los espectadores a salir a “efectivamente” intentar cambiar el mundo, tras dejar el teatro.

Respecto a este último punto, el artista narra una experiencia que tuvo en el marco de las funciones de su obra *Prolog* (2012) donde secretamente añoraba que los participantes revirtieran las reglas e hicieran de la experiencia su «propia obra». En una de las presentaciones, finalmente esto ocurrió, y la audiencia decidió “ocupar el teatro” y no abandonar el escenario una vez terminada la realización escénica. Esta acción correspondía a que justamente en ese momento en Essen —ciudad en la que ocurrió el evento— había un fuerte movimiento de ocupación habitacional: y la audiencia se “tomó” el teatro en concordancia con las demandas de esta movilización social. Sin embargo, Ziemilski no fue capaz de alentarles a ir un “paso más allá”, ni ellos tampoco pudieron concretar algo más aparte del gesto de quedarse unos minutos extra sobre el escenario. En este sentido, el autor deja en evidencia el desafío latente que implican este tipo de propuestas escénicas, en cuanto a la pretensión de movilizar cambios en la realidad, a partir de la experiencia artística¹²².

¹²¹ El autor define este problema como: «Overperformativity or: believing yourself when you say you want people to step out of the theatre and change the world» (p. 178).

¹²² Esta idea de Ziemilski, resuena directamente con la famosa anécdota de Augusto Boal (2012), que en plena dictadura (década de 1970 en Brasil) recorría el país con una compañía de teatro político, animando a los campesinos a unirse a la revolución armada. En una de esas funciones, un campesino increpó a los actores y los desafío a tomar las armas también y hacer con ellos la *verdadera* revolución. Boal, tuvo que pedir disculpas y asumir que, en su calidad de actores no podían hacer semejante acción. El autor señala que tener que evidenciar esta contradicción en una circunstancia tan políticamente comprometida, le enseñó una lección de vida que reconfiguró su manera de enfrentarse al teatro y a sus ideas sobre su poder transformador.

Su conclusión ante este hecho fue: «Staying on the stage is easy. Working out a possible outcome is the challenge» (p.178). Finalmente, a modo de reflexión anexa, algunas de las problemáticas que propone Zimielski están en directa relación con la **regla del uno por ciento** que propone el teórico de medios Geert Lovink (2007) sobre el funcionamiento de la participación en los entornos virtuales. Lovink señala que, —en el contexto del ágora digital— si se encuentran cien personas participando de un mismo evento en tiempo real, solo **una** desarrollará contenido original; diez generarán algún tipo de interacción en relación con éste; y las ochenta y nueve personas restantes simplemente observarán. Tener en cuenta esta regla —y su aplicación en el contexto de una creación presencial— puede ser de gran utilidad a la hora de enfrentarse a la configuración de una experiencia escénica de naturaleza relacional que pretenda generar una relación de co-creativa a nivel material entre audiencias y sistema-obra.

2.3 DIMENSIÓN DRAMATÚRGICA: Fundamentos para el diseño de textos escénicos que consideren (e integren) la intervención futura de las audiencias.

Si l'acció de l'espectador és necessari per a la construcció del missatge hem de crear en l'espectador la necessitat de participar en la construcció d'aquesta estructura.

Carles Sora, *Set reformulacions per a una dramatúrgia interactiva.*

A partir del auge de las nuevas tecnologías y la hibridación de las artes escénicas, la dramaturgia contemporánea vuelve a verse desafiada por la emergencia contextual de una época que cambia vertiginosamente sus parámetros de presentación/representación, y que se abre a las infinitas posibilidades que ofrece la digitalización. Esto no solamente se ve reflejado en el uso de herramientas tecnológicas para el diseño de dramaturgias textuales— como, por ejemplo, piezas escritas en *Excel* o el uso de *Softwares* de guion interactivo—; sino, también en las lógicas de construcción de los trayectos de sentido: la escena intenta estar cada vez más acorde con las necesidades y hábitos de una generación altamente digitalizada acostumbrada a procesar los medios altamente visuales y a la instantaneidad.

Desde una perspectiva general, la teoría dramaturgica se enfoca principalmente en resolver problemas que tienen que ver con la escritura del texto previo al acontecimiento escénico, pero no suelen plantearse interrogantes profundas respecto a qué sucede cuando el texto se “escribe” en la escena, quien lo “escribe” y cómo se “escribe” cuando está vivo y sucediendo en tiempo real. A continuación, se proponen como marco conceptual las definiciones que diversos autores han propuesto para entender la dramaturgia en su dimensión performativa; así como también, diversos enfoques que analizan las características particulares de dramaturgias que se constituyen como previsiones (y predicciones) de la posible influencia de la agencia de las audiencias futuras. En el marco de este estudio, esto último se entiende como un ejercicio de escritura que **pre-configura o programa o predispone** (en un sentido dispositivo) la situación a co-construir en la realización futura. O sea, lo que se “escribe” es el dispositivo que contendrá la emergencia de relaciones dentro de la misma experiencia y el marco de reglas que delimitará la acción propuesta a desarrollar colectivamente.

Para efectos de esta reflexión, se entenderá el ejercicio dramaturgico (en un sentido general) como cualquier estrategia que se manifieste en un soporte textual, (sea material o virtual) con la intención de proponer una ruta o trayecto de sentido de una información concreta o una estructura de efectos para la construcción de un «receptor implícito» (Batlle, 2020), que tenga como finalidad su escenificación/presentación frente a una audiencia. Esta noción, es totalmente compatible con la idea de que la dramaturgia involucra «una decisión ideológica que afecta el modo de manifestarse de la obra escénica» (Barría, 2019: 163) y desde esta mirada, que puede entenderse como un ejercicio de «organización- no necesariamente causal ni lineal» (p.163) en la medida en que configura un mecanismo de provocación del receptor implícito de la experiencia. Citando al teórico teatral José Antonio Sánchez (2010), (y volviendo al ánimo inicial de instalar la reflexión lejos de la oposición binaria *texto/performance* habitual¹²³), resulta pertinente aceptar finalmente que la dramaturgia es un ejercicio, que está siempre «más allá o más acá del texto, y se resuelve siempre en el encuentro inestable de los elementos que componen la experiencia escénica» (Sánchez, 2010:19); así como también, de hacer el esfuerzo por comprender a las y los dramaturgos contemporáneos como agentes tras un proceso comunal de construcción de significado (Heathfield, 2010).

¹²³ A partir de esto, Barría se posiciona afirmando que sería pertinente en el contexto creativo actual entender esta relación como una «interacción de capas simultáneas que operan a la vez» (Barría, 2019:158) en vez de asumirla como una constante tensión binaria y de carácter jerárquico.

Respecto a la escritura o configuración de una experiencia escénica de dimensión performativa, se ha instalado en la comunidad académica una concepción generalizada que niega el ejercicio dramático previo por diversos motivos. La razón principal tiene que ver con qué al analizar este tipo de manifestaciones escénicas se tiende a restar importancia a los elementos teatrales o directamente dramáticos que las componen, en pos de potenciar la fuerza de la experiencia que producen al materializarse. Desde esta perspectiva, al priorizar la creación en tiempo presente y la emergencia de las relaciones entre obra y audiencia, se torna innecesario, —e incluso inútil para ciertos artistas—, llevar a cabo un ejercicio previo de escritura que pretenda plasmar en términos dramáticos el fenómeno de la experiencia en el contexto de su materialización escénica. Esta idea se ve reforzada, además, porque mayoritariamente se trata de piezas escénicas que son activadas por quienes las inventan, y en tales casos no surge la necesidad real de plasmarlas en papel; o sencillamente, es innecesario cuando se trata de dispositivos que son activados por máquinas y no por un elenco de actores que necesitarían eventualmente de una ruta de instrucciones a modo de guía. Ejemplo de esto, es que hasta ahora no hay una versión de una obra de *Rimini Protokoll* o de *Blast Theory*, realizada por una compañía que no sea *Rimini Protokoll* o *Blast Theory* respectivamente. Este último fenómeno, puede responder a diversas explicaciones, pero una de las más evidentes tiene relación con la limitada producción dramática de este tipo de piezas que dificulta cualquier intento de re-creación de las situaciones co-creativas propuestas; y a la vez, esta limitada producción (tenga la razón que tenga) sigue validando la creencia de una suerte de “imposibilidad” tras el ejercicio de crear una estructura escrita para una experiencia escénica performativa de naturaleza interactiva y co-creacional.

En función de lo anteriormente expuesto se asume que si bien no es posible escribir previamente el «acontecimiento escénico» (Fischer-Lichte), sí sería posible escribir la propuesta de acción a desarrollar conjuntamente y la situación dramática co-creativa que le dé sentido; y prever de manera general, el rango de acción impredecible del entorno performativo (que incluye también la presencia e influencias de las audiencias) desde donde emergerá el acontecimiento escénico. Este “trazado imaginario” de los movimientos de la audiencia convierte a cualquier intento de soporte escrito para un producto escénico de finalidad relacional en una dramaturgia de las *decisiones* o de los *impredecibles*. La incertidumbre y la potestad creativa del espectador son elementos clave para dar base a este tipo de construcciones escénicas. En este aspecto, la pretensión inicial es crear un cuerpo de texto-arquitectura o un sistema de red, capaz de sostener constantemente las relaciones emergentes entre los actantes o ejecutores de la pieza y la audiencia.

La efectividad de este ejercicio se relacionaría directamente con la delimitación de un sistema o programa de reglas claro; y el estudio de los márgenes de error del dispositivo. Ahora bien, actualmente, resulta arriesgado intentar definir el ejercicio dramatúrgico en la medida en que las hibridaciones ya no solo responden a los procesos de construcción internos propios de una obra de teatro; sino que también, estos procesos devienen en una infinidad de formatos, disciplinas y perspectivas que pueden identificarse (o no) en aquello que convencionalmente se denomina «teatro» o «dramaturgia». Esta discusión, extendida al campo de las dramaturgias relacionales —y de las experimentaciones difusas entre teatro y *performance*—, no solo han significado un problema para el ámbito teórico en su afán clasificatorio, sino también para quienes producen obras (los mismos artistas) y quienes tienen la labor de programarlas (teatros, galerías, festivales, etc.).

Respecto a esto último, en las escenas “no convencionales” la dificultad no solo radica en la creación de nuevos lenguajes o de encontrar espacios institucionales o fondos que respalden el ejercicio creativo desde la producción; sino que además, conllevan una dificultad específica relativa a las decisiones comunicacionales tras el *Marketing* de cada propuesta, tanto en los procesos previos de categorización formal donde los/las curadoras necesitan pautas diferentes para encasillar cada proyecto escénico; como en los procesos de difusión y divulgación al público, donde habitualmente las audiencias precisan saber a (a grandes rasgos) qué deben esperar de la experiencia artística a la que se van a someter¹²⁴. A continuación, se revisan una serie de conceptos y planteamientos teóricos clave, para poder desarrollar los fundamentos bases del ejercicio de escritura dramatúrgico que supondría la creación de una escena de dimensión performativa; y particularmente, de la configuración o programación de una propuesta escénica de interacción relacional.

¹²⁴ Sobre este asunto Luana Raiter y Pedro Bennaton (ERRO grupo) comentan que en efecto muchas veces se han enfrentado al dilema respecto de cómo anunciar una determinada propuesta escénica; y comparten como ejemplo una hilarante situación en la que hicieron una intervención urbana —que ellos consideraban una pieza de naturaleza teatral— y la misma gente de la calle les reclamaba que aquello que estaban haciendo en ningún caso podía ser considerable como “teatro”. Entrevista [videollamada] de Luana Raiter y Pedro Bennaton. Erro Grupo. 12 de enero de 2021. Transcripción completa en anexos.

2.3.1 Dramaturgia performativa: una cuestión de perspectivas.

*Puede haber texto sin dramaturgia —texto no dramático, texto material—.
Puede haber dramaturgia sin texto, y textos dramáticos sin palabras.*

Joseph Danan, *Qué es la dramaturgia y otros ensayos*.

A raíz de las consecuencias de los cruces entre teatro y *Performance Art*, y las posibles complicaciones que pueda traer intentar “pre-fijar” en un texto escrito el devenir del presente escénico, numerosos artistas y teóricos teatrales han propuesto diversas maneras de comprender las implicancias del giro performativo en la dramaturgia.

Por mencionar algunas de las reflexiones más importantes sobre el asunto, destacan las ideas de Marco de Marinis (1993) sobre el *Performance Text*; la noción dramaturgica del teatro performativo de Josette Féral (2017); las implicancias de la posmodernidad en el texto dramático contemporáneo de Victor Viviescas (2004) o los planteamientos sobre texto dramático contemporáneo de Joseph Danan (2012-2016). Este último, aporta una aclaración significativa para comprender la esencia de la naturaleza performativa aplicada al teatro: «La *performance* reenvía el acto teatral al presente en su relación con los espectadores» (Danan, 2016: 7) y en este sentido el texto dramático en su forma escrita pasa a considerarse un elemento secundario. Las características del arte de acción y de la *performance*, ampliaron las posibilidades de las prácticas teatrales añadiendo ahora el factor presentacional de la puesta en escena como una “realización” —que cuestiona profundamente su dimensión y tradición ficcional—; y otorgando nuevas connotaciones al proceso de recepción de la obra por parte de la audiencia. La *performance* trae consigo un trasfondo efímero, transitorio y cambiante que no requiere necesariamente de preparaciones complejas, a diferencia del teatro que convencionalmente se instaura en función de la institución del texto dramático; la práctica del «ensayo y error» y la necesidad de coordinar productivamente a una colectividad en torno al fenómeno escénico. Respecto a esto último, una de las principales diferencias radica en que en la *performance* —en la tradición derivada de las artes plásticas—no hay un referente textual que organice la realización escénica; y usualmente es el mismo artista o *performer* el único referente previo (Bernat & Duarte, 2018).

Mientras que, en el teatro convencional, lo que se reproduce e interpreta sobre el escenario es un texto dramático que se ha escrito previamente; mientras que en la dimensión performativa el texto se «escribe» en el devenir del acontecimiento en tiempo presente.

A raíz de la connotación “secundaria” que adquiere el texto dramático en el trasfondo de la posmodernidad, en ciertos contextos ligados al mundo de la creación escénica ha habido una tendencia a menospreciar el aporte de la dramaturgia al proceso creativo teatral. Sin embargo: «no se trata de oponer el texto a cualquier otra cosa, (...) - la imagen, el cuerpo, el *performance*-, ni de oponer los espectáculos con texto a los espectáculos sin texto» (Danan, 2012: 105) sino de observar los modos de producción de textos diversos entendidos como ejercicios independientes y diferenciados, antes que intentar crear binomios o categorías de oposición.

En el marco de la creación contemporánea, Danan (2012) menciona que los procesos creativos donde el texto es concebido para su posterior representación de manera independiente a la realización escénica están paulatinamente desapareciendo¹²⁵, o bien «hundiéndose definitivamente» (p.105). En cualquier caso, lo que se evidencia teóricamente es que esta relación entre texto y representación en términos productivos está perdiendo su posición dominante para dar pie a nuevas formas de creación. El criterio tradicional, que examina como referencia de estudio obras escritas en formato de autoría individual —que luego son llevadas a escena por alguien distinto—, es cada vez más difícil de encontrar. Para el autor, claramente hoy en día es cada vez más complejo encontrar propuestas que calcen con este modelo ya que lo que abunda son:

obras puestas en escena por sus autores, obras escritas por directores de escena, textos no teatrales llevados a la escena, textos escritos por un autor o un colectivo a partir del trabajo en el escenario, etc. La lista no está acabada y el trabajo sobre esta tipología de los modos de producción del texto de teatro y de las relaciones entre el texto y la escena es una de las vías que debemos seguir explorando (p.105).

Esta dificultad con la que se encuentra Danan tiene relación directa con que, en el sistema teatral posmoderno, suele suceder que «el origen no es un texto escrito sino un planteamiento situacional» (De Vicente, 2018:59).

¹²⁵ Sobre esto, en el marco de su trabajo como profesor de teoría teatral en la Sorbonne Nouvelle, Danan (2012) afirma que se le hace cada vez más «complicado diseñar el programa [de estudio]— que depende de las programaciones efectivas de los teatros—.» (P.105).

Esto último, se sustentaría en la aceptación de un cambio paradigmático de la escena contemporánea, que requiere de una comprensión del fenómeno teatral siempre entendido como un acontecimiento vivo, colectivo y de carácter casi ceremonial. Es por esto, que numerosos dispositivos teatrales actuales —como, por ejemplo, todos los casos de estudio de esta investigación— suelen formularse en términos de «secuencias pragmáticas que se incorporan en la realidad social sin que pueda establecerse a priori la conclusión de la realización teatral (...) produciendo así “experiencias umbral”¹²⁶ (p.60). En este contexto los/as artistas identificaron dos momentos creativos diferentes: en primer lugar, se encontraban las ideas previas con potencial de materializarse escénicamente; y, por otro lado, el valor añadido que agregaría el encuentro mismo con la audiencia de esa realización o presentación material (Brookes, M. & Casado, R. 2013).

Sobre esta idea, y en función de la creación de un texto dramático o de una estructura que de forma y contenido a la experiencia escénica-performativa, el autor Richard Schechner (2002) identifica dos tipos diferentes de texto teatral: el texto (*Text*) como cuerpo de texto que ha sido creado previamente (lo que convencionalmente entenderíamos como una obra dramática que precede a la representación); y el texto de la performance (*Performance Text*) que no se puede separar¹²⁷ del momento mismo de la escenificación. Schechner (2002) propone una comprensión cuadripolar de la representación teatral (convencionalmente entendida) donde cada una de las dimensiones correspondería a: espacio, texto, espectadores y la *performance* misma — o el bucle autopoietico de la situación si remitimos a Fischer-Lichte—. Para el autor, en el contexto del teatro clásico, el texto se situaría al origen de todo el proceso creativo, y todas las decisiones relativas a la puesta en escena efectiva se determinan previamente en él.

Para el dramaturgo, actor y director francés Denis Guénoun, una de las funciones posibles que puede tener el texto hoy en día radica en su capacidad de **organizar las condiciones de la presencia**: para el autor no basta con estar presente o simplemente conseguir «liberar la existencia sobre el escenario» (Guénoun, 2004), sino que esta existencia, éste *estar*, debe trabajarse externamente por un elemento alterno (el texto u otros medios) que organicen las formas de *estar* o de “liberar” la presencia en el escenario.

¹²⁶ Concepto incorporado por Fischer-Lichte (2011) para definir el estado *liminal* entre la representación de la ficción escénica y la situación real donde sucede el acontecimiento.

¹²⁷ En el contexto del teatro *posdramático* (Lehmann) el texto es tratado como un elemento más dentro de la puesta en escena, por ende, no se podría separar teóricamente de ella misma.

En este sentido, en las últimas décadas diversos autores (Sánchez, Cornago, de Marinis, Dubatti, entre otros) han comenzado a explorar las características de la categoría de las *dramaturgias de lo real*, fundamentando sus ideas en las consecuencias del «giro performativo» (Fischer-Lichte, 2011) y en los planteamientos filosóficos de otros autores como Jean Baudrillard, Guy Debord, Foster Hal, Zygmunt Bauman, Hannah Arendt o Gilles Lipovetsky.

Por su parte, Josette Féral (2017) conceptualiza la noción de *texto espectacular* — desde los parámetros anteriormente explicados que ella designa para explicar su concepto de teatro performativo— como una categoría que asume el texto como tejido o red de información que ya no solo se hace cargo del contenido puramente narrativo o de la historia que se cuenta en términos representacionales, sino de todos los demás elementos que configuran la realización escénica en distintos planos de ejecución (teórico, performativo, productivo, técnico, etc.). O sea, cumple la función de «establecer la razón última del proceso creativo desde la esfera de producción hasta la resolución» (De Vicente, 2018: 61). Hay también otras perspectivas que encajan más con la concepción de una dramaturgia “viva” o creada en tiempo real, como por ejemplo la conceptualización de Synne Behrndt y Cathy Turner (2008) que entienden la dramaturgia como un ejercicio creativo capaz de configurar el diálogo que surge entre la obra y la comunidad particular de personas que se encuentran con ella, en un espacio y tiempo determinado.

A modo de síntesis, en el contexto contemporáneo se asume el ejercicio dramático para la escritura teatral en un sentido amplio, que puede entenderse tanto como la operación previa de escribir un texto para ser ejecutado escénicamente o como el ejercicio *in situ* de la co-creación colectiva. La finalidad ya no tiene porque necesariamente apuntar a la dramatización o “historización” de la realidad o a la representación de un mundo previamente creado. El ejercicio mismo de escribir una obra dramática hoy en día tiende a darse cada vez con menor pretensión de entenderse como producto literario, «y con una mayor propensión a abrirse al componente performativo» (Carnevali, 2016: 124). Esto implica también que la escena contemporánea puede perfectamente prescindir del texto para sus fines, dando origen a un sinnúmero de variados procedimientos de creación que no requieren del ejercicio dramático en términos convencionales o que inventan formas nuevas de organizar la información de la realización escénica. De todas maneras, en el marco de esta investigación el enfoque tiene que ver particularmente con aquellas propuestas que, atravesadas por el factor performativo, igualmente se estructuran y organizan previamente de manera textual.

Para ilustrar mejor esta noción de dramaturgias performativas, Joseph Danan (2016) cita como ejemplo el *teatro simple* del artista escénico francés Jacques Jouet. Se trata de una forma fija de texto dramático donde se enfrentan dos personajes, mientras otro (denominado teatro simple) supervisa y dicta reglas. Éstas están escritas, —así como todo el resto de la pieza—, y los personajes son asignados al comienzo de la realización escénica, pero la distribución de las palabras no está fijada. En palabras de Danan:

Jacques Jouet présente son «Théâtre simple» comme un essai d'inventer, pour le théâtre d'aujourd'hui, une forme fixe, disponible pour d'autres auteurs autant que pour lui-même, dont la particularité la plus remarquable est que, chaque pièce étant complètement écrite (il n'y a, dans le texte, aucune part d'improvisation), l'ordre de ses répliques est voué à changer d'une représentation (et pas seulement d'une mise en scène) à l'autre. (Danan, 2004: 13)

En este ejemplo, la estructura dramática se propone como una forma cerrada, que no da espacio a la improvisación textual de los actores, pero que en términos de contenidos permite al autor crear diferentes argumentos en cada pieza. Por ejemplo, en una versión de su formato llamada *Physique de l'interrogatoire* (Jouet, s.f) los personajes son una mujer desarmada y otra armada; o en *Orphée au chien* (Jouet, s.f) son Orfeo y Eurídice. Uno de sus formatos de teatro simple —analizado también por Danan (2004-2016)— que es particularmente interesante para este estudio es *Une partie de tennis*¹²⁸ en la que los personajes —Anne y Paul— desarrollan el texto en una cancha de tenis mientras efectivamente juegan un partido. En esta obra, se entrecruzan las distintas capas de presentación/representación en el contexto de una situación real (el *Match* de tenis); y se configura, además, como una propuesta que híbrida desde el texto la condición cerrada de la obra dramática (como una pieza creada para su representación donde los actores deben respetar hasta la “última coma” propuesta por el autor) con la dimensión performativa de la acción que sucede en tiempo real y que condiciona a los actores. En esta pieza, el árbitro —el teatro simple— indica a los actores las reglas de la dinámica en las que, según su desempeño real durante el juego, tendrán que enunciar unas réplicas del diálogo u otras según su condición de ganador o perdedor del set:

¹²⁸ Esta pieza, más las dos referencias anteriores (*Physique de l'interrogatoire* y *Orphée au chien*) se encuentran dentro del texto *Le théâtre simple* de Jacques Jouet publicado por ediciones P.O.L. (s.f). El material está actualmente en línea en <https://www.pol-editeur.com/ouverturepdf.php?file=theatre-jouet-le-theatre-simple.pdf>

Le théâtre simple. — Écoutez, moi je veux bien que vous fassiez une parlante, mais avec des règles! Le théâtre simple vous demande ceci: à chaque point, correspond à chacun d’entre vous le texte qui lui a été dévolu par l’auteur. Bon. Jusqu’à ce que j’en décide autrement, la variable sera celle-ci: le théâtre simple a composé, pour après chaque point, une (ou plusieurs) réplique(s) attribuée(s) au gagnant et au perdant du point, mais évidemment, seul le résultat purement tennistique pourra opérer la distribution. D’accord?

Anne et Paul. — D’accord.

Le théâtre simple. — D’autre part, c’est toujours le gagnant qui entame le dialogue. D’accord?

Anne et Paul. — D’accord. (Jouet, *Le théâtre simple*, s.f)

La acción se desarrolla en tiempo real y el texto mismo se hace cargo del presente, dejando acotaciones abiertas a los resultados del juego; sin embargo, los actores siguen desempeñando un rol de representación textual tradicional en la medida en que respetan cada palabra escrita previamente por el autor. De la misma forma, el público también conserva su estatus convencional de observación desde la «butaca». Las didascalias —en cursivas— abordan la dimensión presente de la acción a realizar y a partir de que el juego comienza, los actores ya no se determinan como “Paul o Anne” en el texto sino como “ganador” (*Gagnant*) o “perdedor” (*Perdant*):

Le théâtre simple. — Avanti!

6. *Service. Le point se joue. Le théâtre simple annonce le résultat.*

Gagnant. — Moi, j’ai un problème de lave-vaisselle. C’est ridicule, non?

Perdant. — Ah oui? Ça c’est rigolo moi aussi.

Gagnant. — Ça prend la tête. C’est idiot.

Le théâtre simple. — Let’s go! (Jouet, *Le théâtre simple*, s.f.)

Este ejemplo —como muchas otras propuestas de juegos escénicos que promueven dramaturgias performativas— se propone para graficar la amplitud de posibilidades que acarrea la integración de la *Performance* en la escritura teatral, teniendo en consideración que este ejemplo aún se instaura dentro de un contexto tradicional en donde la relación escenario-platea se configura de manera convencional. Si bien en un plano semiótico, la audiencia puede tomar un rol de “espectadores de un partido de tenis” como aporte a la originalidad; los espectadores siguen encasillados en la acción de observación pasiva y en la convención formal de recepción teatral.

Un paso más allá en cuanto a la irrupción de lo real en el texto previamente escrito, se encuentra la famosa obra *White Rabbit, Red Rabbit* — estrenada el año 2010— del dramaturgo iraní Nassim Soleimanpour¹²⁹. A nivel de funcionamiento, hay un texto íntegramente escrito por el autor que se le entrega a una actriz (o un actor) en el mismo momento de la realización escénica. Tanto el público como quien interpreta no han visto antes el texto ni saben lo que va a pasar.

Además, el autor expresa la importancia de crear un pacto de silencio entre todas las personas asistentes al finalizar la función —potenciando a través del misterio el carácter ceremonial o ritual del encuentro—; y también anima a desarrollarla en espacios no necesariamente teatrales promoviendo la apertura de la escena fuera de la convención tradicional. Este ejemplo, aún se enmarca en un contexto de convención teatral en la medida en que hay un texto, se proponen personajes y se desarrollan acciones dramáticas, pero se diferencia del ejemplo anterior ya que la audiencia es invitada a involucrarse en la propuesta (de manera superficial) y a “quebrar la cuarta pared”.

Figura 13. *White rabbit red rabbit* (2010) de Nassim Soleimanpour.



Nota. Afiche de la obra *White Rabbit Red rabbit*. Westside Theatre, New York. Temporada final oficial. Diciembre 2016. Autor: desconocido. Fuente: <https://whiterabbitredrabbit.com/>

¹²⁹ Este caso es interesante igual por la dimensión política del gesto performativo de la pieza: el autor no tenía autorización para abandonar su país por haberse negado a hacer el servicio militar obligatorio, y esto le motivó a crear una obra dramática que pudiera prescindir de su presencia; e incluso de todo el aparataje que involucra una puesta en escena convencional, eliminando la necesidad de ensayar o de pre-producir la escenificación.

Estos dos ejemplos, sirven para graficar algunas de las infinitas posibilidades que ha significado la integración de la dimensión performativa de la escena, en la escritura dramática: en estos ejemplos, el texto sigue utilizándose como “organizador de sentido” pero se integra previamente en la escritura, el entorno performativo de la escenificación; los actores se presentan en calidad de personas y no «personajes» (Abirached, 2011); e incluso se proponen instancias de interacción con las audiencias, a pesar de estar aún enmarcados en la estructura clásica de la *caja italiana*¹³⁰.

2.3.2 Il Canovaccio de la Commedia dell'Arte: un antecedente de estructura dramática flexible.

A continuación, se profundiza en el *canovaccio* de la *Commedia dell'Arte* — anteriormente presentado como referente histórico relevante en el marco del estado del arte— por tratarse de la referencia más icónica de configuración de texto escénico performativo con finalidad relacional, —entendido como guía o ruta de acciones—; que además integraba las reacciones del público para ir construyéndose en el tiempo de la realización escénica. El «canovaccio» (Einaudi, 2007) era un formato particular de texto espectacular que tenía la particularidad de constituirse principalmente por acotaciones e hitos de las acciones que debían suceder a lo largo de la realización escénica; pero no contenía diálogos ni se profundizaba detalladamente en cómo se llevaría a cabo la representación de la historia. En palabras del historiador Silvo D'Amico (1955), respecto al período histórico en el que surge este tipo de formato:

Lo que es propio de la *Commedia dell'Arte* es justamente el arte metódico con que fueron disciplinadas las facultades mímicas e improvisadoras innatas del actor, para conducirlo a una perfección que conciliaba, según el gusto de la época, el máximo efecto de una cuidadosa invención escénica, con el sentido de una vivacidad extemporánea y definitivamente liberada de las frías fórmulas de la comedia cerrada (D'Amico, 1955:98).

¹³⁰ El teatro *a la italiana* o la noción de caja italiana relativa a una concepción tradicional de la puesta en escena deriva de la disposición espacial y arquitectónica caracterizada por un escenario frontal en plano elevado frente a la audiencia de espectadores. Esta disposición tiene sus orígenes en el siglo XVIII y representa en la actualidad a la mayoría de las salas de teatro occidentales.

Los *canovacci* se definen como «una estructura de sucesos, tramas o bocetos predeterminados en los cuales lo que se improvisaba era el texto o diálogo en sí» (Alzate, 2010). En este tipo de guiones, los actores se ponían de acuerdo previamente respecto a las características de cada personaje y el tipo de relaciones que había entre ellos, instaurándose así las primeras referencias metodológicas del arte de la improvisación teatral. En la práctica, los actores se permitían una relativa libertad sobre el *canovaccio* que estaban ejecutando: podían dirigirse al público e ir modificando el relato en función de sus actitudes y reacciones (Carnevali, 2017). Técnicamente, no era un “texto” dramático como se entiende tradicionalmente, sino que se trataba de apuntes o anotaciones sueltas que los actores iban dejando por los camarines o tras bambalinas, donde se estipulaba el «qué» de la historia y los objetivos a desarrollar; pero no el «cómo».

Básicamente, eran un conjunto de acotaciones y didascalias que resumían la escena a presentar, sin los diálogos propios de una obra dramática tradicional. Acto tras acto, cada actor elegía que palabras utilizar y como avanzar en la situación dramática. Usualmente, siempre se realizaban en contextos callejeros o bien, la escenografía (si la había) remitía directamente a un callejón con dos casas enfrentadas. Los actores estaban siempre muy atentos a las reacciones de la audiencia y no solo modificaban cosas narrativas, sino también podían «alargar o recortar su discurso de acuerdo con los intereses o el *Background* cultural de los espectadores, cambiando el orden de los episodios y alterando el tiempo de la narración» (Carnevali, 2017:34).

Los actores de la época se entrenaban en el arte de improvisar, pero estaban lejos de la espontaneidad a la que remite la idea de algo que se construye de forma «improvisada»: bajo la dirección del director (o *Corago*), se aprendían reglas, guiños, señas y una serie de elementos que a conciencia se memorizaba cada actor para aplicar luego en el momento adecuado. «Existían las "primeras salidas", los "saludos", "los finales", (...) en prosa y también en verso, que cada cómico tenía preparados para adaptarlos aquí y allí, en cualquier comedia» (D’Amico, 1955: 120). En este aspecto, su habilidad más destacada consistía en «saber insertar sus trozos a tiempo y en el lugar adecuado» (p.122). Además de los repertorios de fórmulas y secuencias (*canovaccis*), existían colecciones de «lazzi» (p.136) entendidos como juegos escénicos. Estos eran gestos, movimientos, pies forzados corporales o bien bromas, que cuando se utilizaban, activaban un código colectivo donde el resto de los actores sabía cómo debía desarrollarse la acción a continuación.

Para D'Amico (1955), el valor literario de un *canovaccio* es prácticamente nulo. Podría pensarse que eran estructuras complejas similares a las que a veces se usan como pauta en una *Jam* de Jazz, pero la verdad es que solo se limitaban a designar objetivos para cada acto; y definir las características de los personajes y relaciones entre ellos. Además, se enmarcaban en argumentos populares o tradicionales que todo el público conocía, donde había mucho margen para la comedia y la risa. El éxito de los *canovacci* radicaba en parte en que la audiencia destinataria ya conocía de cierta manera las historias que se iban a contar o a los personajes que formaban parte del imaginario colectivo¹³¹ común de la época. Esto facilitaba el trabajo de improvisación de los actores y el grado de interés de la gente por el suceso escénico.

Figura 14. Grabado ilustrativo de la *Commedia dell' Arte*.

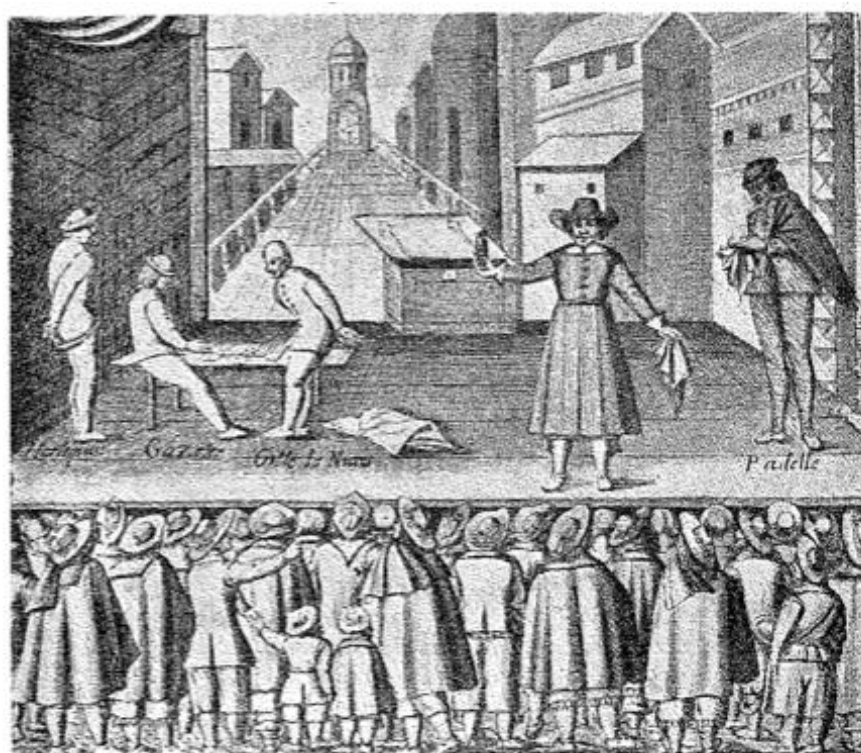


Fig. 75. — Evolución del traje de Arlequín. Espectáculo popular en París. Puede observarse que Arlequín, a la izquierda, está todavía vestido enteramente de blanco.
(París, Biblioteca Nacional).

Nota. Ilustración de una escena teatral característica del período de la *Commedia dell' Arte*. Autor: Desconocido. Fuente: Silvio D'Amico (1955: 112).

¹³¹ En este sentido, Goldoni (en la *Commedia dell'Arte* italiana) y Shakespeare (en el teatro isabelino inglés) se caracterizaron primordialmente por rescatar historias del inconsciente popular y contarlas de otra manera (Alzate, 2010).

La referencia directa del *Canovaccio* italiano como antecedente de las formas contemporáneas de construcción dramática relacional, tiene que ver particularmente con la identificación de una forma histórica de texto que configuraba desde su concepción espacios “en blanco” para la influencia impredecible de la audiencia en el marco de la escenificación. También, en cuanto este tipo de formatos, se asocian a la improvisación como técnica actoral a utilizar por parte de los *performers*/ejecutantes/actores de un determinado dispositivo de interacción, en la medida en que es una herramienta indispensable para “sacar adelante” cualquier propuesta de interacción relacional. Sin embargo, es importante recalcar que el “sentido del vértigo” al que apelaban este tipo de propuestas dista mucho de la referencia contemporánea del teatro de improvisación; ya que en la ejecución de un *canovaccio*, por mucho que la audiencia pudiera “interceder” y que los elencos tuvieran espacios para improvisar el detalle de sus intervenciones; estas últimas siempre correspondían a imaginarios fijos donde se conocían las historias y los personajes a desarrollar; a diferencia de un *improshow* contemporáneo donde ninguna de las personas que participan de la escenificación conocen en detalle su desenlace.

2.3.3 Texto escénico relacional: fábula y capas de representación.

Usando como referencia los elementos de quiebre que propone Sarrazac (2013) —crisis del personaje, del diálogo, de la fábula, relación escenario-platea— para contextualizar las principales características del drama contemporáneo, las dramaturgias relacionales se ven principalmente influenciadas por estas dos últimas categorías: crisis de la fábula y crisis de la relación escenario-platea.

Las implicancias en torno tanto a la crisis del diálogo como a la de los personajes pueden perfectamente aplicar en cualquier obra dramática de naturaleza performativa. Sin embargo, las problemáticas relativas a la comprensión de la acción y a la relación escena-audiencia, se vinculan de manera directa con la naturaleza de una dramaturgia relacional en la medida en que estas abogan por la creación de un «segundo texto» que para Oscar Cornago (2015), se escribe en tiempo presente entre la audiencia y el elenco. El autor entendería esto como una suerte de “segunda representación”: la primera sería la propuesta por la obra, y la segunda, el espacio donde conviven aquellos cuerpos que se encuentran.

Mas allá de qué capa de representación se “activaría” primero, —o si lo hacen consecutivamente o en paralelo—, lo interesante aquí es que la condición del espacio del encuentro (la dimensión performativa del *convivio*) sería imposible de fijar porque está siempre “sucediendo”: «es imposible fijar la representación de ese estar juntos» (p.52). En este sentido último, una realización escénica relacional no representaría algo; simplemente se constituye como «un momento de realidad» (Sánchez, 2002: 113). Cornago (2013), propone una categoría conceptual para la construcción de escenas relacionales entendidas como *dramaturgias de lo público* en un intento por determinar ciertas características transversales del fenómeno. Para el autor, el abrir una experiencia escénica a lo impredecible del «no saber compartido» (p. 290); y al desarrollo de un ejercicio creativo colectivo que se vuelve público, involucra necesariamente un trasfondo de acción política.

Ahora bien, en un contexto escénico relacional, la noción de representación adquiere una condición más simbólica que pragmática puesto que no se estaría en ningún caso “representando algo que ha sido creado previamente” —como sucedería en el gesto de representar un texto dramático de manera tradicional—; sino que se presentan una serie de acciones e hitos que configuran una (o más) situaciones a desarrollar conjuntamente, comprendidas en un marco de reglas y unas instrucciones que se han plasmado en un papel previamente. En este sentido, una dramaturgia con estas características puede perfectamente proponer las secuencias de acciones a ejecutar o bien, puede dejarlas al arbitrio del público. Esto último va a depender del sentido general que se persiga conseguir en la “puesta en acción” de esta secuencia a ejecutar; y la importancia que tenga la lógica de su articulación.

Ahora bien, respecto a la ordenación de los eventos o hitos que estructuran la “puesta en acción”, la noción de fábula se define como un conjunto de «acontecimientos que forman una historia, en su relación y en su sucesión, dispuestos de acuerdo con ciertas reglas de estructuración para formar un conjunto unificado y coherente en cuanto al cumplimiento de la acción y a su sentido» (Carnevali, 2016: 121). En el marco de una dramaturgia relacional, la fábula (y la construcción de su respectiva intriga) pueden entenderse en dos sentidos diferentes: por una parte, aplicada a la capa de lo “real” del encuentro *convivial*, estas ideas se pueden asociar con la acción empírica a desarrollar conjuntamente a través de instrucciones y reglas que estructuran la misma. O bien, aplicada a la construcción de la capa ficcional añadida a la del encuentro real, donde la fábula y la construcción de la intriga, remiten a los hechos ficticios propuestos por el dispositivo desde la dimensión narrativa; y a las formas de organizar las secuencias de estos mismos.

Volviendo los dos casos utilizados anteriormente para ejemplificar estas ideas a nivel performativo, en la obra *Pendiente de voto* (2012), la construcción de la fábula y de la intriga, se desarrolla tanto en la capa presentacional (en el sentido de la proposición y articulación de la acción “real” a desarrollar); como en la capa ficcional de la propuesta donde se plantea una situación particular (en este caso en concreto, el desarrollo de una sesión parlamentaria en el marco de un territorio imaginario). Ahora bien, ambos dispositivos establecen previamente márgenes para la emergencia de la información nueva que aportará la dimensión performativa de cada “puesta en acción”; y que alterará de diversas maneras la organización (intriga) de las secuencias de acciones propuestas (ya sean reales o ficcionales). La estructuración dramática relacional, dispone y presenta una serie de trayectos de sentido y de secuencias de acciones a ser desarrolladas por las audiencias en el marco de la “puesta en acción” (que eventualmente, siempre se podrían pre-definir dramáticamente entendidos como hitos a ejecutar co-creativamente); sin embargo, las maneras específicas en que las audiencias harán esto último (y se “apropiarán” de los trayectos de sentidos propuestos) formaría parte de la dimensión de lo irrepresentable y de lo impredecible: de aquello que en ningún caso se podría pre-escribir.

Otro fenómeno de peso inherente a la *crisis de la fábula* es que, en este tipo de manifestaciones dramáticas, la acción a veces se desplaza desde el contenido formal del texto dramático a la acción concreta de la experiencia; y esta se convierte en el vehículo para el mensaje o la historia. Esto sucede porque el mensaje o lo que se quiere contar, no siempre tiene que resultar en una “historia” que se manifiesta de manera explícita, sino que perfectamente puede estar vinculada con la acción misma que se crea a partir de la experiencia conjunta de la realización escénica y que sirve como móvil para el mensaje: en este sentido, el móvil de la fábula es la interacción misma que se da en el marco de una experiencia escénica que se co-crea y se vivencia conjuntamente.

Un ejemplo de esto último podría ser una propuesta de escena relacional que pretenda transmitir un mensaje respecto a las condiciones peligrosas y precarias de trabajo de los repartidores de *Uber Eats* en su día a día: la propuesta podría perfectamente prescindir de “contar una historia” de manera directa, expositiva o presentacional como podría hacer una obra de teatro “convencional”; y aprovechar la capa del *convivio* y del estado de encuentro real, para transmitir el mensaje a través de la realización de una acción conjunta. En este ejemplo, el tema podría abordarse haciendo que las audiencias “vivan” por sí mismas la experiencia de transportar pedidos por la ciudad durante un par de horas.

El texto escénico podría simplemente prescribir la realización de la acción conjunta sin la necesidad de “teatralizar” nada: se invitaría a la gente a tomar unas bicicletas y crearse unos perfiles en la App. La otra forma, —que conllevaría crear una capa de ficción añadida a la acción del encuentro (la capa del *convivio*)—, podría ser, por ejemplo, proponer una situación dramática interactiva donde los participantes se sumen a la misión completando la ruta de un personaje en particular; o bien, haciendo la misma acción pragmática de recorrer la ciudad repartiendo pedidos, pero situando a cada persona en el marco de una ficción personal específica. En el primer caso, el mensaje y las temáticas que persigue transmitir la propuesta (por ejemplo, la precarización laboral y los riesgos a los que se exponen los repartidores en sus cotidianos) son experimentadas por la audiencia de forma empírica, pragmática y sin intermediación ficcional. En el segundo caso, se potencia la narrativa y el factor representacional para transmitir el mensaje (y aunque las audiencias, igualmente ejecuten acciones pragmáticas, el dispositivo las “ficcionalizaría”). De hecho, muchas propuestas hibridan ambos enfoques y juegan con la permeabilidad de las fronteras entre *situación construida* y *encuentro convivial* real.

Respecto a la construcción de trayectos de sentido, tal como señala Carnevali (2020) en el prólogo del libro de Batlle, es la audiencia quien siempre tiene la última palabra puesto que en todos los casos va a necesitar consciente o inconscientemente, encontrar sentido a la obra y justificar en su cabeza la experiencia a la que se expuso. Inclusive, si quien produce la obra, intenta no condicionar ningún tipo de interpretación o derechamente está en contra de la idea de crear un receptor implícito (Batlle, 2020); quien diseña la experiencia escénica no tiene manera alguna de controlar los esfuerzos de la audiencia por encontrarle sentido a la pieza a la que se expone.

En materia de obras relacionales, es aún más complejo porque más allá de si se cuentan (o no) historias, (o si se intenta rehuir de la causalidad de las intrigas o de las fábulas, —en términos de contenidos—); el mensaje último que se quiere vehicular a través de este tipo de manifestaciones escénicas estaría igualmente siempre implícito en la experiencia en términos de forma (o sea, en la capa irrepresentable del *convivio* y de la acción pragmática conjunta a desarrollar). La o las historias, los contextos temáticos y la valoración simbólica de las acciones de la propuesta, están contenidas dentro de la experiencia que vive la gente; indistinto si además se manifiestan de forma explícita o textual de manera descriptiva, representacional/presentacional o informativa. Al respecto, el autor Davide Carnevali (2016) identifica diferentes tipologías posibles de textualidad útiles para intentar identificar la naturaleza de un texto escénico relacional:

- **Un texto de naturaleza improvisada e impredecible**¹³², que emerge a partir del encuentro entre una audiencia ocasional que no asume aún el contexto de lo que sucede como ficcional, y donde los *performers* aún no se identifican como tales.
- **Un texto improvisado pero predecible**, donde los *performers* guían las respuestas y reacciones de la audiencia hacia el punto a donde necesitan llevarlos. El ejemplo que sugiere Carnevali es la obra *Revolution Now! De God Squad* (2010), donde el dispositivo textual se basa en hacer preguntas prefijadas a la audiencia. Este ejemplo demostraría que se pueden pausar previamente los hitos que la audiencia debe desarrollar, aun cuando no se pueda saber a ciencia cierta de qué manera esto va a suceder en detalle. Gracias al hilo de sentido predispuesto, los *performers* —o en el caso de que fuese una interfaz electrónica—, siempre pueden perfectamente redirigir la situación hacia los objetivos que persigue la pieza.
- **Un texto sugerido por el espectador antes del espectáculo**, que luego se fija en la realización escénica de manera siempre diferente con cada audiencia distinta.
- **Un texto que se le sugiere al espectador y que le convierte en performer**. En cada realización escénica cambia la manera en que el texto se expresa, según cada persona que lo enuncia.

Carnevali (2016) llega a estas definiciones refiriéndose al trabajo particular de colectivos como *Rimini Protokoll*, *God Squad*, *She She Pop*, *René Pollesch*, entre otros, y concluye que las composiciones textuales que caracterizan este tipo de manifestaciones escénicas abiertas a la intervención del público requieren construirse a partir de un equilibrio entre el «código lingüístico y performativo, entre la planificación del autor y la aportación del espectador» (p.123). Se utilizan entonces, elementos que se pre-fijan necesariamente para dar estructura a la propuesta pero que pueden modificarse superficialmente según la intervención de la gente. En este sentido, Carnevali señala que: «todo se juega en la tensión que se crea entre esta estructura estable, más o menos elaborada y más o menos visible, y la improvisación, la variación sobre el tema» (p.127). Carnevali señala, además, que colectivos como los anteriormente mencionados, a pesar de concentrar sus esfuerzos creativos en propuestas que requieren un alto grado de intervención de sus audiencias; siguen utilizando el texto como soporte organizador de los eventos a realizar escénicamente. Sin embargo, «el elemento central del espectáculo no es lo que se cuenta, sino cómo se cuenta» (p.128).

¹³² Esta definición encaja también con la propuesta de Boal (2012) del *teatro invisible*.

2.3.4 Co-creación y autoría del texto escénico relacional.

Respecto al rol del autor contemporáneo, —en un sentido amplio— Batlle (2020) argumenta la necesidad de *reivindicar* la función de quien escribe un texto dramático como una persona que configura desde la génesis de la idea ciertos trayectos de sentido específicos que diseñan un receptor implícito particular; y que establecen un molde de representación singular para una potencial escenificación. Para el autor, una dramaturga o dramaturgo siempre inscribe de una u otra manera una “declaración de intenciones” implícita en su obra; por muy “estallada”, pastiche o escindida que sea. Este trayecto de sentido dice relación con las asociaciones sustanciales que se espera que un receptor haga al exponerse a la propuesta. Evidentemente esto puede variar en cada caso, y no referirse necesariamente a indicaciones concretas o materiales sobre cómo debe realizarse la puesta en escena, —que, según cada quien, podrá quedar al completo criterio de quien la realice o podrá estar llena de indicaciones como en el teatro de Molière—; tendrá que ver, más bien, con la construcción de sentido y coherencia de la propuesta en términos temáticos globales y con la creación de un “receptor particular” para la información contenida. Esto podría no ser así, en el caso exclusivo en el que, lógicamente, aquel dramaturgo o dramaturga, exprese de alguna manera que en la elección de signos que ha hecho para configurar su propuesta, no haga diferencia alguna que estos sean modificados para la posterior escenificación. O sea, que su conjunto de palabras y signos elegidos, puedan ser modificados en términos radicales —alterando la estructura, las acciones, los contextos o incluso las temáticas— en función de su ejercicio de puesta en escena o de representación/presentación.

Esta conceptualización aplica también en materia de dramaturgias relacionales, en cuanto éstas también corresponden a un tipo de manifestación posible dentro de la creación de trayectos de sentido textuales con potencial de ser escenificado/presentado. Una dramaturgia relacional en términos literarios puede perfectamente considerarse una obra dramática, siempre y cuando contenga ciertos elementos —aunque sea mínimos— de lo que aún se consideraría como categoría de lo dramático, como por ejemplo, una propuesta temática-argumental; el desarrollo de una o más acciones; el uso de la palabra y el diálogo como móvil de la información y el potencial (o al menos la intención) de ser escenificada; justificando así la necesidad de la experiencia escénica por sobre la mera lectura para completar el sentido de la propuesta.

Esto último es un elemento distintivo clave, porque en caso contrario estaríamos en presencia de otro tipo de manifestación interactiva, definida dentro de la categoría de la literatura *ergódica* (cuyo diseño no tiene una intencionalidad de proyección escénica y ha sido creado para ser consumido en un soporte escrito). Consultado sobre el rol de quien articula los trayectos de sentido en una dramaturgia relacional, Batlle¹³³(2021) afirma que los límites de la autoría se desdibujan en estos, en cuanto el ejercicio de interacción hace *co-partícipes* a las audiencias: la gestión de la dramaturgia (lo que va a ocurrir, las expectativas, el ritmo, etc.), todo esto pasa a resolverse de manera compartida.

Sin embargo, para el autor, este ejercicio sigue significando lo mismo que en el plano convencional de una creación dramática: se trata de un grupo de personas gestionando escénicamente un relato. Y este relato puede haber existido previamente y se resolverá en el tiempo de la realización escénica; o bien puede crearse ahí *in situ*. En este sentido, lo que el autor considera destacable es que la comprensión de la dramaturgia como fenómeno relacional hoy en día va más allá de simplemente pensar en que se “rompe la cuarta pared” y se hace intervenir al público; sino que se asume que hay toda una comunidad co-construyendo el factor dramático en el devenir del acontecimiento escénico.

Ahora bien, una propuesta de dramaturgia relacional puede siempre articularse en términos tradicionales asumiendo que una persona (o un grupo de personas) va a configurar previamente un trayecto de sentido o un sistema de reglas, que se materializará en el momento del encuentro con las audiencias. En esta fase previa de la creación de una experiencia escénica de naturaleza performativa, quien programa la dramaturgia del acontecimiento a desarrollar, no solo tiene que configurar trayectos de sentido (argumentales, narrativos o temáticos); sino que también debe diseñar el sistema de relaciones que contendrá la experiencia en tiempo presente, considerando márgenes de error en la implicación de la audiencia; y desarrollando espacios de indeterminación relativos al devenir del acontecimiento. Por ende, esta tesis supone una relación orgánica entre la escritura de un guion para un videojuego y una dramaturgia relacional que se construye conjuntamente entre todos los participantes de la experiencia escénica, en la medida en que el guionista de un videojuego debe diseñar la estructura interactiva que delimitará la agencia de sus jugadores; de la misma forma que un/a dramaturga relacional, va a pre-configurar dispositivamente los márgenes de la interacción de las audiencias, en el curso de la experiencia escénica.

¹³³ Carles Batlle. Entrevista [videollamada]. 25 de octubre de 2021. Transcripción completa en los anexos.

La noción de programar tendría que ver entonces, con el ejercicio de pre-configurar la totalidad del sistema interactivo en un sentido dispositivo.

Desde una perspectiva pragmática, la materialización de una dramaturgia relacional siempre puede considerarse co-creativa —no solo en su dimensión performativa que la catalogaría así por el solo hecho de que la experiencia escénica se construye y se percibe de manera co-creativa y co-constituyente (Sofia, 2015)—; sino porque se han diseñado unos trayectos de sentido específicos que consideran a las audiencias en un rol *interactor*, capaz de incidir en distintos grados de involucramiento en la estructura del sistema-obra propuesto.

Finalmente, lo co-creativo se estipula en el contexto de esta tesis teniendo en consideración que el gesto dramático tiene (al menos) dos tiempos: el tiempo de preparación y el tiempo de la realización escénica. En el tiempo de la preparación, lo más habitual es que una persona desarrolle la idea de obra relacional a concretar a nivel de autoría y luego, cuando se materializa en el segundo tiempo, —en el de la realización escénica—, las relaciones que se activan entre la propuesta y la vinculación con la audiencia adquieran una dimensión co-creativa. Por otra parte, se propone a lo largo de este trabajo, una distinción simbólica entre lo co-autoral y lo co-creativo, entendiendo que el primer término se relaciona de manera específica con el tiempo de la preparación de una obra dramática (cualquiera sea su naturaleza) que es escrita en colaboración entre dos o más personas; y lo co-creativo se usa en función al contexto de la realización escénica misma, donde las audiencias co-crean la experiencia en distintos niveles y formatos de involucramiento en tiempo real. En este sentido es que se parte de la base de que toda dramaturgia relacional puede considerarse una co-creación, pero no necesariamente las audiencias pueden considerarse co-autores/as de la propuesta, desde una perspectiva estricta. La excepción sucedería en aquellos casos en que, en el tiempo de la realización escénica, el dispositivo permita a las audiencias tomar derechamente el rol de creador/a, dramaturgo/a. o programador/a de la experiencia a desarrollar, siendo posible hablar entonces de una co-autoría que es co-creativa a la vez. O bien, cuando en el tiempo de preparación previo de la realización escénica, la audiencia haya formado parte activa del proceso de creación.

A modo de resumen, las manifestaciones teatrales que intencionadamente buscan involucrar al público en un rol distinto al tradicional generalmente proponen a sus audiencias la construcción la puesta en escena entendida como un ejercicio de co-creación compartido. Sobre esto último, el profesor, dramaturgo y teórico Roberto Fratini, —en una entrevista junto a Roger Bernat realizada por *Acción Formativa Platea* (2019)— se refiere a estas prácticas como dramaturgias «ecosistémicas».

Fratini resalta que esta condición tendría que ver con la necesidad de aprender a componer la escena con signos y no solo con palabras; y de ofrecer la posibilidad a aquellos que están “leyendo” el espectáculo, de efectuar la acción de “escribirlo” mentalmente. Fratini asume la naturaleza de un dispositivo escénico relacional en analogía directa con la construcción de un sistema complejo; y en este sentido, propone la metáfora de ecosistema a modo de destacar la condición emergente de la dimensión performativa de la realización escénica. Para el autor, una dramaturgia “ecosistémica” se definiría a partir de su capacidad de autoconfigurarse en tiempo presente a través de una suerte de “inteligencia práctica” que superaría la comprensión del fenómeno escénico relacional reducido a la mera suma de las interacciones posibles. Fratini¹³⁴ (2021) señala que la vitalidad emergente de un sistema correspondería a la capacidad de configurar y permitir tensiones impredecibles de tipo ético, dialéctico y/o poético; y que esta facultad operaría de manera análoga en la construcción de una dramaturgia de signos bien ejecutada (por ejemplo, en el teatro imagen o la danza). Para el autor, la semántica emergente puede considerarse parte de un sistema, pero no necesariamente ha de estar siempre prevista por quien lo ha diseñado¹³⁵. Finalmente, señala que: «como autor de teatro participativo, estoy creando el dispositivo que permite literalmente al público convertirse en dramaturgo, renegociar las reglas y la forma definitiva de lo que esté aconteciendo» (Acción formativa platea, 2019). A partir de esta idea es que sería posible definir a la o las personas que crean previamente un dispositivo escénico relacional, como **programadores** o **configuradores** de los límites en que se va a desarrollar la realización escénica futura.

2.3.5 Aproximaciones a las dramaturgias relacionales: Brian David Phillips (2006), Peter Boenisch (2012), Jean Louis Boissier (2016), Juan Pedro Enrile (2016).

A lo largo de las últimas dos décadas, diversos autores han desarrollado sus ideas respecto a la interactividad aplicada a la escritura dramática. A continuación, se revisan en orden cronológico de aparición algunos aspectos clave de los principales antecedentes sobre el tema:

¹³⁴ Roberto Fratini. Comunicación personal, 18 de abril de 2021.

¹³⁵ Fratini, desarrolla en sus ideas respecto a la dramaturgia silenciosa (2019) la idea de que esta última comparte con la composición poética, un trasfondo de *escritura diastémica*: lo que cuenta no es la ausencia de palabras, sino el carácter lagunoso del texto (sea lo que sea que es el “texto”, que no necesariamente se expresa en términos discursivos). Para el autor, hay dramaturgia silenciosa siempre que hay espacios en blanco estructurales para la plenitud de esa dramaturgia (de la misma manera que en poesía el espacio blanco que rodea los versos y que los separa es un elemento activo de la aparición fenoménica del poema mismo).

A) *Interactive Drama* - Brian David Phillips (2006)

En el año 1996, el investigador y profesor Brian David Phillips funda el *Interactive Drama Archives*: un sitio que recopila información sobre formas teatrales relacionadas a los juegos de rol y a la dimensión performativa de la interactividad escénica. Phillips en ese momento, define el drama interactivo en su artículo «Interactive Drama as Theatre Form» (2006) como una forma teatral (derivada de los códigos del teatro convencional) que tendría su referencia principal en los LARPGs (*Live Action Role Play Games*).

En la mirada de Phillips, el *drama interactivo* se relaciona directamente con situaciones creadas donde cada espectador debe “interpretar” un rol. El antecedente indirecto de este formato se remonta al siglo XIV en los bailes de máscaras, donde las personas se encontraban en torno a una actividad colectiva y “simulaban” o jugaban a personificar otros roles bajo los antifaces. En este sentido, el autor define esta forma en función a la necesidad concreta de situar a quien participa en un personaje o rol distinto al suyo, tal y como sucede, en un juego de rol. Desde un punto de vista práctico, la idea que tiene Phillips de un drama interactivo es el de un LARP pero la diferencia sería su origen: mientras un LARP es un juego que se propone entre amigos; un drama interactivo sería una obra de teatro profesional que se oferta a un público aleatorio y que esgrime los mismos mecanismos que un LARP. La gente que participa tiene roles predeterminados (o creados por ellos mismos) y hay un narrador o *Game Master* que indica las instrucciones y objetivos de la sesión. La dificultad radica aquí en la creación del escenario en el que se desarrollará narrativamente un juego de forma libre (*a Freeform Game*). En este tipo de prácticas, se elimina la distancia entre actor y audiencia totalmente, en la medida en que se elimina el concepto de audiencia totalmente. Todo participante está incluido en la ficción del caso y toma obligatoriamente un rol¹³⁶. El autor considera en su definición que en un drama interactivo no habría distancia alguna entre audiencia y *performers* ya que no se separarían en torno a la acción que tienen que llevar a cabo o al espacio físico en el que son ubicados. En este sentido «el *performer* es público de su propia actuación y de la de los demás” (Phillips, 2006: 58).

La eliminación del espacio tradicional del espectador posibilita entonces que este tipo de prácticas creativas se puedan desarrollar en cualquier espacio físico. En este formato, ni los actores ni los participantes saben cómo va a desenvolverse la situación ni qué final tendrá la experiencia.

¹³⁶ En cierta medida, podría parecerse a la experiencia moderna del *Escape Room* donde los participantes no pueden ser espectadores de la vivencia y están forzados a experimentar lo que sucede como jugadores.

En términos narrativos, la construcción de un *drama interactivo* desde la mirada de Phillips involucra decidir un tema, configurar el contexto (instrucciones, reglas y universo donde sucede la historia); y considerar las características del escenario donde se va a desarrollar la experiencia. Finalmente, al igual que en un juego de rol, los PNJS (personajes no jugadores) pueden ser interpretados por actores o bien prescindir de ellos, y desarrollar la experiencia narrativa solo a través del director de juego (*Game Master*) y de los participantes en sus respectivos roles.

B) *Relational Dramaturgy* – Peter Boenisch (2012)

El profesor y teórico teatral inglés Peter Boenisch, propone en su artículo «Acts of Spectating: The Dramaturgy of the Audience's, Experience in Contemporary Theatre» (2012), la noción de *dramaturgia relacional* desde la perspectiva de la construcción de audiencias teatrales participantes. El enfoque de Boenisch toma como trasfondo la estética relacional planteada por Bourriaud, y las ideas menos conocidas de Leo Bersani (2010); y analiza sus posibles consecuencias a la hora de aplicarse al ejercicio dramático.

Boenisch fundamenta su propuesta de dramaturgia relacional en la definición de dramaturgia que propone Eugenio Barba (1991) como un tejido de acciones donde la acción teatral está situada en un nivel más allá de lo simbólico o lo narrativo; se trata directamente de algo que sucede y nos afecta en tiempo presente, y que involucra por consecuencia a todos quienes componen la realización escénica, incluida la audiencia. El autor entiende las dramaturgias relacionales y sus infinitas posibilidades como *Devised Performances*; y destaca que el verdadero desafío no es simplemente movilizar a los espectadores desde su rol tradicional de observación pasiva a la participación material, (a hacerlos participar por participar), sino lograr crear una verdadera subversión de la relación convencional otorgando espacios creativos sustanciales a las audiencias. Finalmente, para el autor, este tipo de dramaturgias son de dimensión política porque requieren que las audiencias tomen acción, —se hagan parte de la actividad conjuntamente desarrollada—, y al hacer esto, inevitablemente ya tienen una responsabilidad, y por lo tanto un compromiso con lo que acontece. Ya no solo se trata de observar e interpretar el mundo al que nos invita un artista, sino que también somos invitados a tomar acción dentro de la propuesta, y esto significa accionar dentro de ese mundo y del mundo real, y hacerse cargo de las consecuencias.

En resumen, la misión principal que Boenisch (2012) atribuye a una dramaturgia relacional es la de crear desde “cero” los códigos de relación en el marco de la interacción entre la propuesta escénica y las audiencias; así como también, proponer mecanismos para cambiar estos códigos (desde el sistema) durante la experiencia escénica; o permitir que las mismas audiencias los cuestionen y reconfiguren *in situ*.

C) *Toward a dramaturgy of interactivity* – Jean Louis Boissier (2016).

El artista, curador y profesor francés, Jean-Louis Boissier (2016), a lo largo de su vasta carrera ha desarrollado una serie de propuestas metodológicas y teóricas sobre la noción de interactividad desde una perspectiva dramatúrgica. En su perspectiva, la naturaleza del gesto performativo en el contexto de una obra de arte no depende solamente de quién detenga la autoría o de quién ejecute la pieza, sino también de la audiencia. La recepción de la obra es también una *Performance* en sí misma, donde la acción de “jugar” con la obra adquiere un sentido casi literal. La noción de jugar —“to play with the work” (Bossier, 2016:362)— no refiere a la actuación o *Performance* del actor, ni a la posible condición de “*Gamer*” de un espectador interactivo; sino más bien al estado de compromiso (*Engagé*) de connotación lúdica, que sería necesario por parte de las audiencias para que estas puedan disfrutar de la experiencia.

En el contexto de la creación escénica, Bossier asocia el concepto de interactividad con el ejercicio que realiza la audiencia al “completar” la obra, tanto en el sentido en que Eco describe sus ideas sobre el texto escrito como una obra abierta (siempre según Eco, dicha apertura de la obra puede convertirse en un proyecto explícito —o en una obra a pleno título); como en las ideas de Roland Barthes, persuadido de que la interpretación final del receptor sea siempre crucial; sin importar cuán terminada o completa está una pieza desde la óptica de quien la crea. En este sentido la interactividad en una obra de arte se da cuando quien diseña la experiencia organiza la situación en función a ciertos elementos azarosos o bien espera que la audiencia intervenga de manera directa activando algún «mecanismo de cooperación» (Eco, 1979) implícito en la misma obra. Sobre la interactividad, Bossier hace un alcance interesante relativo a la noción de control dentro de un dispositivo escénico “the notion of interactivity is not to be confused with a vague —and in this context even demagogic— notion of freedom (Bossier, 2016:361).

Para Boissier asumir y esperar una “interpretación libre” por parte de la audiencia, no tiene porque contradecir la posibilidad de plantear desde la creación diversas interpretaciones posibles. Boissier (2016) aclara esta idea con la siguiente afirmación: «after all, the idea of a dramaturgy of the experience and performance of the player of an interactive artwork aim precisely to predict and organize the viewer’s behavior and stimulate his or her attitude» (p. 361). El autor afirma que el hecho de que una pieza interactiva tenga cierta apertura y que se caracterice por promover una actitud de “libertad” para la audiencia, no significa que no se vaya a organizar y moldear la situación en la que se encuentre el espectador, incluso proporcionándole herramientas. Boissier sustenta su análisis en la aceptación de la posible influencia de la interactividad —entendida desde su trasfondo tecnologizado y computacional— en este tipo de prácticas dramáticas. En este sentido, propone una analogía con el diseño de interacciones o el diseño interactivo de naturaleza computacional.

Para el autor, en la medida en que la interactividad puede entenderse en relación con la construcción de formas, se torna necesario e imprescindible establecer una morfología en términos de *figuras*. Boissier señala que, en el campo de la interactividad, una *figura* es una estructura relacional flexible que tiene la capacidad de ser repetible en distintos lugares y contextos, intercambiando incluso los elementos que la constituyan; pero siempre conservando la misma organización interna (o estructura) y su capacidad de combinarse con otras estructuras. A partir de sus experimentaciones prácticas en el área del diseño interactivo (tecnologizado), el autor descubre ciertas **figuras** (2016: 369) de utilidad para la construcción de escenas relacionales, de entre las que se destacan:

- **La activación:** el tránsito desde el *statu quo* (grado cero) de una situación hacia otra.
- **La bifurcación:** donde una situación continúa en una de dos (o más) opciones posibles.
- **La suspensión:** la respuesta del programa (o de la escena en este caso) si es que el espectador, no actúa. La primera forma sería el looping (dejar en *Loop* la última acción o respuesta del *interactor*) y la segunda el *Breakway* (continuar el programa corriendo en modo automático, de forma controlada o aleatoria).
- **La retención:** Puede entenderse como una forma de suspensión también. Se identifica cuando hay un espacio de suspensión donde se puede guardar las acciones del jugador de un videojuego por ejemplo, para luego poder ejecutarlas de nuevo, más tarde.

Finalmente, el autor relaciona la noción de interactividad con el paradigma de la deriva *situacionista*, en la medida en que ambas construcciones situacionales comparten como punto en común al *viveur* que se posiciona como elemento condicionante de la linealidad o de la aleatoriedad de la experiencia. Lo impredecible a su vez, es un factor transversal entre las interacciones programadas y la generación de dispositivos que las contengan.

D) Dramaturgia relacional – Juan Pedro Enrile (2016).

El investigador, docente y director teatral propone en su libro *Teatro relacional: una estética participativa de dimensión política* (2016) una definición propia para la noción de dramaturgia relacional. Para Enrile, el teatro relacional en términos dramáticos involucra la creación de un dispositivo específico que dé cuenta de cómo debe llevarse a cabo la realización escénica; que identifique a quienes pretende “implicar”; y que delimite el marco espaciotemporal del evento donde emergerán las relaciones de los participantes. El autor entiende la escena relacional de manera procesual, —sin considerarla nunca una pieza que puede estar acabada—; que invoca un tipo de audiencia no convencional; donde es posible ofrecer a las audiencias la «posibilidad de modificar la realidad en lugar de interpretarla» (p.15) y donde éstas pueden intervenir en el desarrollo de la experiencia. Para Enrile, el tiempo del teatro relacional es variable y, según él, sería «imposible de predecir con anterioridad a la experiencia» (p 20) ya que cada propuesta va siempre a variar según el público.

Enrile afirma en relación con el teatro relacional que «no hay un modelo para este tipo de teatro, ya que al plantear la construcción en función del contexto cada proceso será distinto» (p.128). El paradigma de interacción relacional es definido por Enrile, como aquel donde el objetivo principal es «construir un dispositivo en el que los espectadores puedan participar» (p.59). El autor define su noción de teatro y dramaturgia relacional a partir de la obligatoriedad de los contenidos políticos o sociales en las propuestas creativas. Enrile considera que:

Esta teatralidad se fundamenta en la creación de un dispositivo en el que se cuestione algún determinado hecho histórico que tiene un valor social político o económico, que explica las causas profundas que hacen posible esa realidad concreta, la estructura de poder que esconde (p.15).

En este sentido, el objetivo del teatro relacional para el autor, —y por tanto de su dramaturgia—, es crear el contexto en el que las audiencias puedan interceder y cuestionar las «relaciones intersubjetivas impuestas» (p.40) y también, «cuestionar la manera en que se han instituido unas interacciones humanas en el sistema neoliberal en el que vivimos» (p.60)¹³⁷. Enrile define la funcionalidad de la dramaturgia relacional entendida como un conjunto de instrucciones que van a construir el «contexto escénico participativo» (p. 40).

En cuanto a la construcción interna de una dramaturgia relacional, Enrile marca una diferencia respecto a una dramaturgia tradicional donde el desequilibrio se propone a partir de la ficción y la función dramática, —donde el incidente desencadenante plantea un desajuste que obliga al protagonista a movilizarse o cambiar de rumbo—; con la propuesta relacional donde el desequilibrio estaría supeditado al campo de lo real: es el espectador en este caso, quien se encuentra en la posición de tomar decisiones frente al acontecimiento. El autor expresa de manera muy clara la dicotomía que se produce en este tipo de prácticas respecto a los límites de la acción real y la representación escénica: «no es una ficción, ya que son los espectadores los que están accionando, pero tampoco es la realidad cotidiana ya que las acciones están guiadas por unas reglas que solo funcionan durante la realización escénica» (p. 40). Finalmente, respecto a la intervención de las audiencias, para Enrile, el teatro relacional implica necesariamente un intercambio físico con el espectador donde se le ofrece la posibilidad de intervenir en un acontecimiento escénico particular, a través de un «proceso físico que se activa al participar en el evento» (p.17). El teórico argumenta que la recepción de una pieza de teatro relacional se sostiene en la implicación física en la medida en que rechaza la noción de separación entre el mundo sensible y el mundo de las ideas, defendiendo la tesis de que el ser se vincula al mundo a través del cuerpo.

¹³⁷ La perspectiva de esta investigación respecto a la condición relacional de una experiencia escénica se contrapone a las ideas del autor puesto que no se limita (como propone Enrile) a la exclusividad de tematizar asuntos o eventos políticos; puesto que se asume que el trasfondo “político” de cualquier práctica artística relacional (sea escénica o no), siempre estaría implícita en sus formas; y no tendría por qué depender exclusivamente de un tratamiento obligado a nivel temático para poder asociarle a este tipo de propuestas, una dimensión de carácter político. A continuación, se desarrollan en mayor profundidad estas ideas en cuanto a la connotación política de las escenas de interacción co-creativas, en el siguiente apartado.

2.4 DIMENSIÓN POLÍTICA: (in)visibilidad de las estrategias de control de audiencias.

A partir de la revisión teórica expuesta hasta aquí ha quedado en evidencia la vinculación inherente entre la participación artística y el accionar político, en la medida en que las prácticas escénicas relacionales están fuertemente influenciadas por el contexto social donde se desarrolla la realización escénica. El trasfondo político, remite también a que se trataría de un tipo de manifestación artística muy particular que propone una relación importante con «la comunidad, con la *Polis*, con el público» (Carnevali, 2017: 25); y que tiene la capacidad de crear comunidades «efímeras» (Cornago, 2013) de naturaleza «convivial» (Dubatti, 2015) a las que se les otorga la posibilidad de tomar decisiones en el marco de la experiencia escénica. En función de esto, se asocia generalmente este tipo de propuestas a un cierto trasfondo político que cuestiona y evidencia las «analíticas del poder» (De Vicente, 2018: 15) de manera práctica revirtiendo la relación hegemónica entre audiencias y obras, y proponiendo otras formas de convivencia y cooperación colectiva.

Se parte de la base entonces, que si es preciso diferenciar teatro “genérico” y teatro político¹³⁸, este último se caracterizaría como aquel capaz de cuestionar sus propios códigos y reglas desde un punto de vista estético, —tematizando además la presencia de las audiencias y su responsabilidad ante lo que está ocurriendo— (Schmutz, 2016); el trasfondo de las escenas teatrales de naturaleza relacional sería también, por defecto inherentemente político. Por último, se estipula la analogía base entre el ejercicio de participación de las audiencias en este tipo de propuestas con el ejercicio de participación ciudadana en el marco de la vida política de una sociedad, en la medida en qué para reformarla es necesario intervenir y participar (Hohfeldt, 2016), de la misma manera en que sería necesario que las audiencias tomen acción para poder construir una experiencia escénica co-creativa. A continuación, se revisarán las principales perspectivas desde donde se abordarán los conceptos teóricos relativos a la dimensión política de la construcción de acontecimientos escénicos relacionales.

¹³⁸ Si bien, se propone que la dimensión política de las escenas relacionales está directamente vinculada al uso de dispositivos que cuestionan lógicas de poder y subvierten mecanismos hegemónicos; en términos generales se asume que no siempre sería posible distinguir entre un arte político y uno no político, siguiendo la línea de la autora Chantal Mouffe (2007) quien afirma que no se puede hacer semejante diferencia en la medida en que todas las prácticas artísticas «o bien contribuyen a la reproducción del sentido común dado y en ese sentido son políticas—, o bien contribuyen a su deconstrucción o su crítica. Por tanto, todas las formas artísticas tienen una dimensión política» (p.26-27).

2.4.1 Dispositivos y márgenes de libertad.

La construcción de una experiencia escénica relacional se asocia comúnmente con la idea del dispositivo para señalar la existencia de una organización o estructura invisible que la emergencia de relaciones dentro del transcurso de la realización escénica. El término dispositivo se suele utilizar en el contexto de las prácticas artísticas, en función del uso de su significado en francés¹³⁹ (*Dispositif*) que suele traducirse según el contexto como aparato o dispositivo (Bianchini & Verhagen, 2016). Originalmente, la expresión tenía una connotación legal, que luego comenzó a usarse en la jerga militar para referirse a un conjunto de complementos organizados (o bien dicho, dispuestos) de acuerdo con la aplicación futura de una estrategia particular; así como también en política para referirse a los recursos utilizados en orden de conseguir un resultado específico.

El significado más comúnmente usado en la actualidad refiere a la aplicación tecnológica del concepto para describir la manera en que las piezas de un aparato o máquina están dispuestos y organizados; así como también las lógicas internas de configuración de programas y *softwares*. Desde la perspectiva de las ciencias sociales el término tiene diversos significados: en la década del setenta, es objeto privilegiado de la elucubración de autores como Michel Foucault y Gilles Deleuze, para ser posteriormente actualizado por diversos autores contemporáneos, destacando entre ellos a Agamben (2011). El primero, menciona el término por primera vez en el texto *Vigilar y castigar* (1976), y lo relaciona filosóficamente con los marcos de control que ejercen de manera teórica y práctica ciertos tipos de construcciones sociales a nivel discursivo, simbólico y objetivo. La noción de dispositivo de Foucault (1984) remite a grandes rasgos, a aquello que resulta de la relación constante y sistematizada de un conjunto de elementos heterogéneos. Esta relación, se caracterizaría por una condición variable y cambiante, expuesta a la transformación impredecible de los diversos elementos que la componen. El dispositivo como estructura configurada a partir de elementos heterogéneos (de dimensión discursiva y no discursiva), tiene la misión mantener articulados los distintos componentes del sistema en un vínculo de equilibrio inestable o de permanente presuposición recíproca; que permita que estos no se superpongan los unos a los otros (por ejemplo, en una relación de significados-significantes o de infraestructura-superestructura).

¹³⁹ Este alcance dice relación con que la fuente original está en inglés y en este idioma la traducción no es tan acertada en el marco de la teoría estética, como si sucede en otras lenguas romanzas como el francés, el español o el italiano.

El dispositivo, se define entonces como la red que se establece las relaciones entre los diversos componentes heterogéneos (que componen la dimensión de lo dicho y de lo no dicho) de un sistema. La naturaleza de esta red siempre tendría una cualidad cambiante en la medida en que los distintos componentes del dispositivo estarían en permanente transformación. El autor utiliza el término para referirse a diferentes tipos de configuraciones tanto conceptuales como objetivas: desde procesos discursivos, reglamentos o construcciones sociales, hasta configuraciones institucionales o espacios disciplinarios como las cárceles, los campos militares, los hospitales o las escuelas. Ahora bien, indistinto de la dimensión objetiva/subjectiva de una determinada construcción dispositiva, la noción *foucaultiana* (1984) del concepto tiene que ver fundamentalmente con asumir el dispositivo mismo como el entramado que articula los distintos componentes de un determinado sistema, en función de la dimensión de saber/poder que le caracteriza como tal.

Posteriormente, Gilles Deleuze (1989) profundiza en la materia, aportando nuevas perspectivas sociológicas para el análisis del concepto, definiendo una construcción dispositiva a partir de su capacidad de estructurar, controlar y organizar el pensamiento y las conductas humanas, en distintos niveles de visibilidad. Para el autor, un dispositivo además de ser un conjunto heterogéneo de componentes en una constante relación variable; se definiría además por ser «una especie de ovillo o madeja, o conjunto multilíneal» (p.155). En este aspecto, cada dispositivo estaría integrado por líneas de naturalezas diversas que estarían, a su vez, direccionadas en sentidos distintos.

A partir de las ideas de Foucault, Deleuze (1989) distingue diversas líneas que compondrían el sentido multilíneal de una estructura dispositiva (entre las que destacan cuatro principales): las líneas¹⁴⁰ de **visibilidad** (que “iluminan” y visibilizan aquellas zonas del saber/poder que el dispositivo pretende destacar, por sobre otras); las líneas de **enunciación** (que delimitan el ámbito del habla y el potencial de lo enunciado); las líneas de **fuerza** (que establecen la dimensión del poder y la construcción de las relaciones); y las líneas de **subjectivación** (relativas a la configuración de los diversos procesos de subjectividad que pude abordar y/o producir un dispositivo dado). Estas líneas principales (que Foucault señalaría en torno a los ejes de poder, saber y subjectividad que componen la red de relaciones de cualquier construcción dispositiva); tendrían siempre una vinculación de connotación variable e inconstante.

¹⁴⁰ (o curvas, según la traducción).

Esto último, supondría para Deleuze la imposibilidad de asumir condiciones de construcción o de análisis universales; y la comprensión del dispositivo como un conjunto múltiple único, que se pone en marcha a partir de una serie de procedimientos particulares (que siempre serán distintos a los de otro dispositivo).

Otro aporte considerable, tiene relación con las ideas de Giorgio Agamben (2011), respecto a la relación histórica de poder entre dispositivos e individuos. El filósofo advierte que actualmente vivimos en una época de expansión y proliferación masiva de toda clase de dispositivos modernos que condicionan las conductas y discursos de la gente en una relación de sumisión sistémica. Como posible estrategia de “salida” a esta situación, Agamben sugiere que, en vez de intentar destruirlos, habría que “profanarlos” de manera urgente, en un intento por «restituir el uso común de aquello que fue tomado y separado en ellos» (p.260); y de producir un cambio en los códigos de relación, que permitan entenderlos como sistemas emergentes donde es posible “hacer uso de aquello que nos está usando”.

Mas allá de las profundas implicancias filosóficas¹⁴¹ que pueda tener el concepto, el contexto de esta investigación se limita a la acepción que vincula el término de manera general con una forma (estructura) capaz de organizar y disponer elementos y relaciones, — de orígenes materiales, humanos y/o lingüísticos (Bianchini & Verhagen, 2016)—, para conseguir un fin determinado; y que se conformaría siempre como una red de interrelaciones asociadas a la generación de poder, de saber y de subjetividades. Esta conceptualización se traslada al campo de las artes comprendida como aquellas configuraciones que disponen (y diseñan) las relaciones entre los distintos componentes que formarán parte de la presentación, exhibición o ejecución ante la audiencia, de una propuesta artística en particular. El carácter procesual y emergente del dispositivo es también otro elemento para tener en consideración, ya que se asume como una estructura que se reorganiza y actualiza constantemente, en todos sus planos de operación (simbólico, material, lingüístico, humano, etc.) según cada caso; constituyéndose como un proceso de reorganización auto-reflexivo (Harrasser, 2019).

En el contexto de las prácticas escénicas relacionales, —que se sustentan dramáticamente en la creación y configuración dispositiva de las relaciones humanas que emergerán en la realización escénica—, el autor César de Vicente (2018) señala en función de las ideas de Foucault, que el objetivo de un dispositivo escénico (en un sentido general)

¹⁴¹ Respecto a este asunto el autor Diego Alejandro Estrada-Mesa hace una revisión interesante de la evolución filosófica del término en su artículo “¿Para qué sirve una filosofía de los dispositivos? (2018).

se relaciona con la producción de maneras de subjetividad: en otras palabras, el dispositivo determina las formas en que la audiencia se comporta y experimenta las situaciones propuestas; e influye en el plano intelectual, físico e imaginativo de los participantes.

Desde la mirada de la autoría y la responsabilidad creativa, resulta trascendental analizar el uso y creación de dispositivos teniendo en cuenta su trasfondo simbólico controlador y limitante. En este aspecto Agamben (2011), sostiene que el denominador común tras cualquier tipo de configuración dispositiva es su comprensión promotora de prácticas, medidas, estructuras e incluso instituciones (en el sentido *foucaultiano*) que buscan controlar, gobernar y orientar los modos de comportamiento de los seres humanos. Volviendo al campo artístico, aunque haya una intención liberadora, o emancipadora de los componentes que forman parte de una construcción dispositiva (en este caso, los mismos participantes); siempre estarían limitados por la forma y por la estructura invisible o visible de los tejidos de poder.

En este sentido —y aplicado particularmente al uso de dispositivos en las artes escénicas—, esta idea se relaciona con la afirmación de Augusto Boal (2012) quien argumenta que la ideología de quien crea una obra de arte, siempre se plasma a nivel de producción material indistinto de cuanta conciencia se tenga de ella—; y por consecuencia: «ninguna estructura de baile, música o teatro, sin embargo, es inocente o vacía: puesto que todas contienen la visión del mundo de quien las produce» (p.249). Consultado sobre este asunto, el creador escénico Stefan Kaegi¹⁴² (2022) señala que muchas veces su trabajo creativo con *Rimini Protokoll* ha sido asociado a un tipo de práctica escénica que “manipula” y condiciona a sus audiencias en la medida en que estas deben seguir instrucciones dentro del marco de sus dispositivos relacionales; sin embargo en la mirada del artista, la instrucción de permanecer callado e inmóvil en la oscuridad de un espectáculo escénico —que caracteriza la observación teatral convencional—, también podría considerarse bajo la misma condición de acción manipulativa y condicionante.

En la visión del artista Roger Bernat (2010), si se deja de lado el contenido de una obra dramática tradicional, lo que resta son instrucciones que invitan a unas personas (en este caso los actores), a reproducir acciones y textos que están pre-fijados. En este sentido, el teatro siempre ha sido un mecanismo de manipulación (Bernat & Fratini, 2016). En una propuesta teatral relacional, lo que cambia entonces es el contrato entre quien crea esas instrucciones; y quienes deben reproducirlas o corporizarlas.

¹⁴² Stefan Kaegi. Entrevista [videollamada]. 22 de julio de 2022. Transcripción completa en anexos.

Por otra parte, no se trata solamente de seguir órdenes, sino también de hacerlo en el momento de la realización escénica misma, considerando la dimensión colectiva y relacional del momento. Entendido así, lo que configura una experiencia de estas características es una secuencia interior de comandos e instrucciones que se organizan dispositivamente de manera previa a la realización escénica; y que, en el contexto contemporáneo, este tipo de prácticas creativas más que intentar poner elementos o relaciones en escena, buscan disponer de mecanismos para que estos puedan emerger de manera orgánica, y co-construirse en tiempo presente. En la acepción más amplia, crear un dispositivo significa producir un determinado escenario —donde se lleva a cabo una actividad potencial—, organizando elementos materiales o entes vivos como personas (Bianchini & Verhagen, 2016). Sin embargo, el concepto en sí mismo no puede reducirse solamente a entender este tipo de estructuras como meras organizaciones de elementos; porque debe considerarse también, la dimensión procesual del ejercicio mismo de su realización en tiempo presente.

Respecto a esto, una lógica de construcción escénica dispositiva se asemeja al modelo de funcionamiento interno de una máquina o de un sistema complejo (Ickowicz, 2016), relacionable a estructuras de origen computacional o biológico; que siguiendo la teoría *deleuzeana*, siempre podría asumir un dispositivo como una maquinaria destinada a “hacer ver y hacer hablar” lo que puede verse y lo que no, en el marco de una escena (Cornago, 2015). Ahora bien, en cuanto se entiende el concepto en términos *foucaultianos*, cualquier obra de teatro, — de intención relacional o convencional—, podría constituirse como un dispositivo en la medida en que se trata de un espacio simbólico que organiza la realidad; ordena las convenciones que imperan en la experiencia; y gestiona la creación de un receptor objetivo. Sin embargo, una de las características principales de las escenas que se organizan dispositivamente es que la mismísima naturaleza del dispositivo se tematiza como contenido de la *performance*. En este aspecto, el dispositivo teatral consigue ser político únicamente en la medida en la que es a la vez un meta-dispositivo (Cornago, 2015).

Asimismo, una de las claves para comprender y entender cualquier dispositivo radica en la habilidad de entender qué tipo de subjetividades estaría promoviendo y qué estrategias de poder estaría ocultando/esgrimiendo; y de asumir, la posibilidad constante de que siempre haya alguien que intente “manipular aquello que le está manipulando” (Bernat & Fratini, 2016), en el sentido en el que Agamben (2011) propone su noción de profanación. Es justamente esto último, lo que confirma la naturaleza controlada de la mayoría de las propuestas contemporáneas de escenas relacionales: en el momento en que alguien de la audiencia actúa de manera incorrecta, —fuera de la expectativa de quien crea el dispositivo,

indistinto de cuan “abierto o cerrado” se haya estipulado desde un comienzo— automáticamente queda en evidencia hasta qué punto aquello que se “deja” al supuesto azar y al margen de error, estaría siempre, bien delimitado (Cornago, 2015; Bishop, 2012).

Esta observación, deja en evidencia otro asunto fundamental de la noción de dispositivo —señalada particularmente por Foucault— en cuanto a uno de los fenómenos más distintivos de las estructuras de control: el hecho de que la imposición o norma ya no necesita ser “dictada” desde el exterior; sino que los mismos sujetos ya las tendrían interiorizadas. En palabras de Fratini¹⁴³, (2022) podría considerarse que un dispositivo escénico está lo suficientemente “maduro”, en cuanto quienes lo diseñan han considerado previamente la relación dialéctica entre las reglas explícitadas o tematizadas por el dispositivo y aquellas que los espectadores se traen desde casa, interiorizadas a lo largo de su vivencia como ciudadanos/as, y como consumidores/as de cultura.

Consultado sobre este asunto, uno de los co-fundadores de *Agost productions*, Miquel Valls¹⁴⁴ (2020) alude a la necesidad de incentivar un tipo de audiencia de carácter “indisciplinado”. Valls sostiene que, en su experiencia creando dispositivos escénicos de naturaleza relacional, lo que observa es que la audiencia teatral está demasiado “disciplinada” y observa la tendencia constante a seguir las instrucciones de los artistas, (incluso cuando estas instrucciones invitan a la gente a salirse de la butaca y de su rol convencional). Para Valls, la clave para promover la “indisciplina” de las audiencias radica en posicionar las experiencias escénicas desde la dimensión lúdica porque la mayoría de la gente entiende a priori los códigos de un juego. En este sentido, la invitación que habría que hacer para configurar un espectador “propositivo”, es a ser parte de un juego donde se proponga un problema y una posible manera de solucionarlo; y que tanto artistas como audiencias deben resolver juntos en el devenir de la situación propuesta.

Finalmente, la dimensión ética de las prácticas relacionales es un asunto para tener en consideración a la hora de diseñar dispositivos de esta naturaleza, en la medida en que en «cualquier arte que utilice a la gente como soporte, la ética nunca se retirará por completo» (Bishop, 2012: 67). En este sentido, se torna imprescindible desde la creación tener en consideración que lo que se está diseñando es básicamente un mecanismo de manipulación (Bernat & Fratini, 2016), que ordena, sistematiza y controla las decisiones de la gente implicada; y es por esta razón que, en este tipo de propuestas, «lo ético es más bien una dimensión constitutiva de lo estético» (Fischer-Lichte, 2011: 341).

¹⁴³ Roberto Fratini. Comunicación personal, 15 de septiembre de 2022.

¹⁴⁴ Miquel Valls. Entrevista [videollamada]. 20 de octubre de 2020. Transcripción completa en anexos.

Respecto a esta última problemática, Kaegi¹⁴⁵ (2022), declara haber observado con qué facilidad la gente cotidianamente acepta el control y la vigilancia tanto en el teatro como en la vida misma (Müller, 2016), en cuanto haya una promesa de seguridad de por medio. La conciencia de quien diseña el dispositivo de control de la situación escénica puede marcar la diferencia tanto en el proceso creativo como en la aplicación misma de la experiencia. Desde un punto de vista práctico, en el marco de una propuesta así, los momentos improvisados también tienen límites. Ni las audiencias ni los *performers*, son totalmente libres en su rango de acción ya que todos se rigen por convenciones. En este sentido, la configuración de la experiencia escénica, en su calidad de dispositivo, siempre tiene que lidiar con la negociación constante de los límites y rangos de acción de todos los componentes involucrados en el transcurso de la realización escénica.

2.4.2 Colectividad efímera: democracia, implicación y autoría pública.

El teatro es un espacio propicio para fomentar la dimensión política de las ideas en la medida en que la co-presencia física permite que aparezca esta vinculación particular entre lo político y lo estético (Fischer-Lichte, 2011). Sin embargo, que una propuesta escénica ponga en marcha operaciones relacionales con el público, no quiere decir que se trate de un ejercicio necesariamente democrático; y no asegura en ningún caso que no se pongan en marcha estrategias de manipulación social (Bernat & Fratini, 2016). En este apartado, el autor Oscar Cornago (2015), hace una revisión crítica muy pertinente del fenómeno de la participación en los espacios teatrales. Para el autor, — en línea con las ideas de Rancière (2009)—, el «teatro es un lugar de encuentro» (Cornago, 2015: 43) y se entiende así, coloquialmente, solo porque hay asistencia de público; sin embargo, que la mera condición del encuentro teatral implique un ejercicio de dimensión comunitaria y se enmarque en un contexto de públicos y público, no quiere decir realmente nada respecto a la verdadera naturaleza del “involucramiento” de quienes participan. En este sentido, el autor es categórico y señala: «espacios a los que acude un público los hay a cientos y esto no garantiza que tenga lugar ningún encuentro» (p.34). Es en suma importante destacar que la naturaleza del «convivio» (Dubatti, 2015) conlleva la construcción de una comunidad “efímera” en torno a la experiencia artística propuesta.

¹⁴⁵ Stefan Kaegi. Entrevista [videollamada], 22 de julio de 2022. Transcripción completa en anexos.

La noción de lo efímero, aplicado en este contexto, tiene que ver con las ideas propuestas por Jean-Luc Nancy (2007) en su libro *el Ser singular plural* (2007) respecto a la comunidad que se establece y se completa exclusivamente en el encuentro con el otro y que fundamente su existencia en la acción misma de estar compartiendo un tiempo presente en co-relación con los demás. Otro autor que contribuye a estas ideas es Giorgio Agamben (citado en Cornago, 2013), quien reafirma esta cualidad *efímera* a partir de su postura respecto a que la construcción de relaciones comunitarias «no se basan en identidades previas, sino en la singularidad del individuo» (Cornago, 2013:77) y por consecuencia, en el devenir del momento presente. En este sentido, la noción de comunidad se define en la vinculación entre lo estético y lo político-social que surge solamente a partir de la co-presencia de los participantes en un mismo espacio/tiempo (Fischer-Lichte, 2011). Esto último es especialmente significativo, en la medida en que la base de la idea de comunidad tiene relación directa con un cuerpo que se ve «afectado» (Cornago, 2013: 77) por el acontecimiento en curso; y es a partir de esta afectación sensorial y física que se abriría la posibilidad a la **implicación** de quienes son parte de la realización escénica.

La comunidad entendida de esta forma es esencialmente «un encuentro que da lugar a un acto de invención, y viceversa, la práctica de una ficción que motiva un encuentro. Este encuentro es a su vez, celebración del origen que alimenta el sentimiento de comunidad» (Cornago, 2015: 223). Ahora bien, desde el punto de vista de los artistas, saber quiénes conforman la comunidad en torno a un acontecimiento escénico es crucial para poder definir las estrategias relacionales a aplicar. En este sentido, la aspiración última de muchos artistas en las vanguardias que buscaban integrar y hacer partícipes a las audiencias, era en muchos casos un ejercicio superficial puesto que no ponían verdadera atención en quienes serían sus potenciales participantes (Bishop, 2012).

En las escenas relacionales de carácter teatral, teóricamente la idea de comunidad se materializaría, en cuanto la apertura del dispositivo abre la posibilidad de acción y elección a las audiencias. Se espera entonces, en esta suerte de desconocimiento de lo que sucederá (por parte de quienes crean la experiencia), que los espectadores actúen colectivamente y establezcan así su condición “comunitaria” en la acción en devenir (Rancière, 2009). Sin embargo, en la materialización práctica, esto último nunca puede asegurarse de manera anticipada por quienes diseñan una determinada experiencia escénica.

Por último, esta idea de comunidad efímera se relaciona con la noción de *comunidad de proyecto* que proponen Roger Bernat y Roberto Fratini (2016), para explicar la dimensión política tras las relaciones que configuran en sus propuestas artísticas, donde las circunstancias compartidas que emergen en el marco de sus piezas son la base para el establecimiento del vínculo entre quienes participan. Ambos autores comparten la idea de que, en ningún caso, esta *comunidad de proyecto* debe entenderse como un todo cohesionado y armónico; sino que, muy por el contrario, debe permitir espacios para el disenso y para el verdadero ejercicio de la diferencia.

A partir de estas ideas, es posible observar ciertos puntos en común, en la relación entre el ejercicio relacional en el arte y el ejercicio democrático en la vida política de una sociedad. Respecto a esto, la invitación que se les hace a las audiencias a elegir y tomar decisiones puede abordarse desde distintas miradas. Siguiendo la línea de Bernat y Fratini (2016), el ideal de democracia que consideran más coherente para este tipo de propuestas se vincula a la necesidad de experiencias de disenso, que tal y como señalaba Rancière (2010) son la verdadera esencia del ejercicio político. La importancia de la “puesta en comunidad” del disenso se basa en ideas de autores como Chantal Mouffe y Ernesto Laclau (1987) respecto a la proyección de una verdadera democracia radical hegemónica que solo puede emerger en el marco de un antagonismo sin solución.

A su vez, la fomentación del disenso se propone como alternativa eficiente para evitar los puntos críticos de la participación democrática denunciados por autoras como Claire Bishop (2012). Estas ideas, se sostienen en concordancia a la mirada crítica —defendida y argumentada desde distintos ángulos por autores como Badiou, Žižek, o Rancière— que se hace al modelo cohesivo de la participación en el arte que pretende un ideal democrático basado en el consenso. Que, además, suele venir acompañado de una lógica de comunidad «user-friendly, festive, collective and participatory» (Goudinoux, 2016: 260), donde, aunque se explore el potencial del encuentro con los otros, de esta labor de encuentro no emerge una postura crítica y por ende falla en la misión de emancipar realmente a sus integrantes. En resumen, los planteamientos respecto a la participación son mucho más complejos de lo que parecen y por consecuencia, las prácticas artísticas colaborativas y relacionales no deberían asumirse de manera a priori como formas específicas que promuevan el “ejercicio democrático”, la conformación de “comunidades” ni menos, la emancipación de los espectadores.

Sobre estas ideas, Bishop (2004) profundiza en la noción de democracia radical de Laclau y Mouffe (1987), para denunciar que lo que sucede habitualmente en los intentos de los artistas por hacer participar a los públicos es que se tienden a generar espacios de negociación seguros donde las relaciones se basan en el consenso, en la armonía y en la cordialidad. El filósofo Zygmunt Bauman (2001) se refiere a este fenómeno como **comunidad cálida**: un ambiente social donde no es posible que el disenso surja de manera orgánica ya que quienes participan de él, basan sus relaciones en intereses y afinidades en común. Bishop considera esto un problema grave de este tipo de prácticas —tal y como anunciaba Ziemilski anteriormente—; y en línea con las ideas de Laclau y Mouffe¹⁴⁶ (1987) —sobre la puesta en práctica del antagonismo como posible vía para la implementación de una democracia eficiente—, la autora equipara la práctica democrática en la vida pública con las propuestas artísticas de participación: si la democracia eficiente es aquella que se origina a partir del disenso, y es construida a partir de una sociedad que logra contener la divergencia en vez de eliminarla; **las prácticas artísticas de participación, para ser verdaderamente democráticas, requieren seguir la misma fórmula.**

Además de esta problemática, el consenso generalizado en este tipo de prácticas conlleva otro conflicto a considerar —en línea con las ideas críticas de Bishop sobre Bourriaud— que dice relación con la valoración estética de la obra: muchas veces en estos contextos creativos basados en la condescendencia y la colaboración cordial, se valora más el intento integrador por parte de los artistas antes que la propia calidad de la propuesta; y usualmente pasa a segundo plano «lo que el proyecto disponga hacer o lo que realmente logre» (Bishop, 2012: 39). Desde una mirada crítica, la posibilidad de una práctica realmente democrática en el contexto de las artes escénicas relacionales se refuta desde el uso jerárquico que usualmente hacen los artistas de las audiencias y comunidades efímeras que instalan; y desde la desconexión de las prácticas artísticas con el contexto situacional o el marco institucional en donde se enmarcan.

¹⁴⁶ La autora, profundiza en sus ideas y desarrolla un modelo de *pluralismo agonista* aplicable en contextos de creativos. En su libro, *prácticas artísticas y democracia agonística* (2007), se refiere a la concepción errada de la función política como aquel espacio en el que «debemos reunirnos todos e intentar encontrar la solución racional» (p. 57), y a la necesidad de entenderla realmente desde la creación de espacios que movilicen a la gente a crear proyectos democráticos partir de aquello que les apasiona. Para Mouffe, su modelo ideal de esfera democrática no deja de lado las diferencias, puesto que en ellas se encontraría la esencia de la posibilidad de decisión que realmente nos abre la posibilidad a ejercer nuestros derechos y deseos: «si no tenemos posibilidades de elección, todo el proceso democrático carece totalmente de sentido» (p. 57).

El cuestionamiento al potencial democrático de este tipo de ejercicios creativos tiene que ver, en resumen, con asumir la imposibilidad del verdadero disenso en una comunidad efímera que es esencialmente afín (Claire Bishop, 2004), o bien, con la reproducción del sistema de dominación donde las personas que crean conservan todo el capital simbólico y utilizan a la audiencia apropiándose de sus elecciones (Stephen Wright, 2004).

Respecto a la participación misma de la gente, — condición clave de cualquier práctica escénica relacional que posibilite la emergencia verdadera (o al menos lo intente) de las decisiones diversas de cada participante, y su posible implicación—; esta se asume desde la perspectiva de la filósofa Marina Garcés (2013) quien afirma que el sistema de representación política se ha constituido siempre sobre la tesis de que «participar no es implicarse» (p.70). *En este sentido, las ideas de la autora sirven para reforzar la necesidad de hacer una diferenciación entre la participación y la implicación a la hora de analizar las formas de acceder a este tipo de propuestas escénicas que abogan por la co-creación colectiva y la cooperación.* Para Garcés, la participación no implicada, —donde la posibilidad de opción ya está totalmente pre fijada— es un fenómeno transversal que es posible observar tanto en el terreno de lo artístico como en los procesos sociales de representación política o en los hábitos de consumo de la gente: «se nos ofrecen tiempos y espacios para la elección y la participación que anulan nuestra posibilidad de implicación y que nos ofrecen un lugar a cada uno que no altere el mapa general de la realidad» (p. 71).

La analogía que hace Garcés, para explicar que la participación no conlleva la implicación de manera implícita es especialmente útil: «participar, como el ejercicio del voto, es ser contado, sin contar para nadie. Es ser convocado, sin poder convocar» (p. 78). En contraposición, la autora afirma que la implicación como ejercicio práctico requiere cambiar el posicionamiento y las formas de observar la realidad. La condición básica de la implicación conlleva «dejarse afectar para poder entrar en escena [...] y abandonar las seguridades de una mirada frontal para entrar en un combate en el que no vemos todos los frentes» (p.74). La implicación entonces es un gesto paradójico que es al mismo tiempo decisión y descubrimiento: «implicarse es descubrirse implicado» (p.74); y que permite transformar las situaciones en las que estamos inmersos. La propuesta de Garcés para lograr esto en la práctica, tiene que ver con lograr una experiencia «despolitizada de la libertad y de la participación [...] en que las opciones no se posicionan y las representaciones del mundo no se discuten, sino que se consumen» (p. 78); sin embargo, es consciente de que a pesar de que esta dinámica eventualmente funciona en el terreno de la cultura, (incluso a nivel político), la gente ya no cree realmente en ella.

En cuanto a la autoría pública y a la necesidad de hacer colaborar a las audiencias, el afán de los artistas de distintas generaciones por invitarlas a ser parte de sus obras responde inherentemente a una motivación de naturaleza política: las y los creadores desde los orígenes de los movimientos participativos han tenido la pretensión de liberar al espectador de su «dependencia apática que hace que acepte pasivamente, no sólo lo que se le impone como arte, sino todo un sistema de vida» (manifiesto del GRAV, *Groupe de recherche d'art visual*, citado en Bishop, 2012¹⁴⁷). La invitación tiene entonces un fuerte componente revolucionario: se espera y se pretende que las audiencias sean lo suficientemente removidas como para cuestionar no solo los límites de la escena, sino también, de la vida real. Sin embargo, es importante destacar que invitar a la gente a “participar” no transformaría automáticamente la propuesta en una obra de trasfondo político (Bishop, 2012). Lo participativo en este aspecto, se manifiesta como una estrategia más a utilizar, entre muchas otras. En este sentido, las prácticas de participación abogan teóricamente por eliminar la supuesta superioridad moral de los y las artistas — señalada como un problema característico de la autoría artística desde la perspectiva de Rancière—, para abrir las posibilidades al intercambio creativo con (y desde) las audiencias.

A partir de estas instancias, es posible comprender el rol de quien diseña una experiencia escénica relacional en coherencia con una misión de conducción o de guía, antes que con un ejercicio de liderazgo o de naturaleza pedagógica. En la mirada de ciertos autores, a mayor participación, más “compartida” es la autoría de la pieza (Cometti, 2016). Sin embargo, es importante en este tipo de propuestas diferenciar los procesos y las fases de creación: por una parte,—como se mencionó anteriormente— está el tiempo previo de la construcción de la experiencia donde una persona —o más de una— activa una forma de autoría particular; y por otro lado, hay un segundo momento (o un segundo texto como lo entendería Cornago), que se inscribe en el marco de la realización escénica misma; y que deviene en otras maneras co-creativas y posibilidades de autorías en cuanto las personas implicadas aportan de diversas maneras a la construcción de la experiencia.

¹⁴⁷ Referencia original extraída de: declaraciones manifiesto del GRA. *Assez des mystifications*, en Caramel (ed.), *Groupe de recherche d'art visuel 1960-1968*, (p. 36). Traducida por Bishop, C.

2.4.3 Marco institucional, convenciones de públicos y contexto neoliberal.

El análisis de cualquier obra artística de una u otra manera siempre está encajado en un macro contexto que la contiene: en este caso el de la producción cultural. Fischer-Lichte (2011) propone una clasificación que diferencia una realización escénica artística de una no artística a partir del marco institucional en el que se instaura: la primera se define por desarrollarse en el marco de la institución del arte; y la segunda, en otro tipo de contextos físicos y simbólicos como espacios religiosos, políticos, deportivos, etc. Para la autora, por mucho que los artistas se esfuercen por difuminar o eliminar las implicancias que tienen los contextos donde sus obras se instalan, nunca podrán realmente deshacerse de ellas, y «al respecto nada puede hacer una estética de lo performativo» (p.400). Por otro lado, el arte como parte de un sistema de códigos que crea valor cultural también tiene su espacio en el macrosistema de la dominación y no se puede obviar el hecho de que la cultura hoy en día es un instrumento más del capitalismo avanzado (Garcés, 2013).

Esta relación patente entre obra de arte y el contexto en el que se inserta, se respalda en la teoría del modelo socio semiótico de comunicación (Alsina, 1995) que sostiene que un proceso comunicativo cualquiera nunca puede desligarse de su contexto económico, social, cultural ni de la situación de comunicación previa de quien recibe. Respecto a esto último, que los discursos artísticos estén estrechamente ligados a los contextos de producción —en este caso capitalistas— presenta grandes contradicciones a la hora de intentar analizar las obras que escapan a las lógicas tradicionales de presentación.

Según Fratini (2020) la única salida de este atolladero (por el que cualquier intento de ubicarse fuera de la cultura se ve literalmente neutralizado por las enormes capacidades de absorción, integración y normalización de la cultura misma) es saber interpretar la Cultura en sí como un dispositivo, y declinar como dispositivo escénico, tematizándola, la posibilidad de una vivencia “antagonística” del dispositivo cultural que rodea el dispositivo escénico y que lo califica como “evento cultural”. Casi siempre, en este aspecto, los dispositivos “friccionales” y de uso problemático, resultan irritantes porque dejan en evidencia las normas asumidas y metabolizadas de la Cultura que *programa* e incluye esos mismos dispositivos (a veces reproduciéndolas de una forma transparente, heterópica; o a veces desafiándolas). Según el autor, el dispositivo no es más, en el fondo, que la dramatización de aquella "tragedia de la Cultura" que Georg Simmel mencionaba en un ensayo de 1911 (Simmel, 2008).

Respecto a esto último, si definimos la política como la relación existente y mutante entre el individuo y la sociedad, en términos teóricos, ninguna obra de arte podría estar exenta de su significación política (Atkins, 2008). Por mucho que queramos entender la cultura como un proceso vivo, plural y conflictivo, los marcos en los que se rige terminan reduciendo sus creaciones a productos a la venta; y en este sentido el arte ha sido instrumentalizado por el discurso dominante tanto en términos políticos como económicos. Se tornaría, en suma, imprescindible «desapropiar la cultura» (p.77) para poder profundizar realmente en el encuentro entre nosotros.

Como se expuso con anterioridad a partir de las ideas de Garcés (2013), desde una perspectiva netamente política, la implicación también puede ser un arma de doble filo. El filósofo Slavoj Žižek (22 de febrero de 2017) señala que muchas veces quienes ostentan el poder incentivan un tipo de participación crítica (o más “implicada” en el sentido que propone Garcés) por sobre la pasividad silenciosa de la gente; solamente para poder asegurar la existencia de espacios de diálogo, pero que no tienen por qué ser realmente funcionales o efectivos. Desde esta perspectiva crítica, autores como Boris Groys (2016) plantean que ni siquiera el arte relacional puede «ser realmente participativo o democrático» (p.53) en cuanto consideran la idea de una auténtica democracia como un ejercicio imposible. En este tipo de prácticas relacionales, los límites del disfrute estético y la connotación de consumo cultural se desdibujan aún más puesto que muchas veces los elevados precios de ciertas experiencias artísticas fuerzan a la gente a respetar aún más las propuestas (Groys, 2008:21) y a aceptar (o a ejercer) una actitud condescendiente. En este sentido, el marco cultural que contiene una práctica escénica relacional puede potenciar considerablemente la dimensión *cálida* de las comunidades efímeras que se generan a partir de la experiencia.

Respecto a esto último, el rol que juega la economía es crucial en la medida en que la producción artística y cultural está subordinada de una u otra manera a sus parámetros y designios. En palabras de Cornago (2015), «la relación del público con el arte va a estar determinada por un régimen de producción que somete todo a un principio económico que le convierte en consumidor de obras» (p.19). Para el autor, es importante tener siempre en consideración, que por mucho que la inscripción de una propuesta artística se sitúe en el terreno de la experiencia, la acción en sí misma no puede escapar de su contexto histórico que la condiciona como objeto de representación cultural diseñado para el consumo.

Sin embargo, «convertirse en consumidor no significa convertirse en un sujeto pasivo» (Mouffe, 2007: 50) en la medida en que esta propia condición subjetiva de la identidad propia, puede convertirse en un principio antagónico capaz de resistir de distintas maneras al capitalismo; y en que, a pesar de todo, el arte sigue configurándose como una mercancía especial que si bien puede considerarse dentro de las lógicas de las economías de mercado, posee un valor ideológico y social que va más allá y «que produce efectos a nivel de la conciencia» (Groys, 2016: 86). En este sentido, las artes escénicas y performativas en general, —y particularmente aquellas experiencias relacionales que buscan cuestionar y revertir modelos de relaciones hegemónicas entre las personas—, se constituyen históricamente como espacios de resistencia que han intentado continuamente escapar de las lógicas de mercantilización de la experiencia (Etchells, 2012); sin embargo hoy en día, de una u otra manera igualmente se instauran dentro de lógicas de mercado en la medida en que consumir experiencias es uno de los principales *slogans* del capitalismo avanzado. La diferencia radical, tendría que ver con la manera en que este consumo de experiencias es presentado: la dimensión política del gesto performativo en el contexto neoliberal tiene que ver con entender la experiencia como una práctica que por mucho que se mercantilice, siempre se mantiene en el marco de la resistencia porque nunca puede ser realmente solidificada como una posesión ni acumularse o contabilizarse en función a la lógica capitalista. La *performance* entonces, —o en este caso la dimensión performativa que caracteriza una escena relacional—, se constituiría (aún) como un espacio posible para la resistencia simbólica, a partir del encuentro efímero y la construcción del acontecimiento escénico en un sentido co-creativo; en cuanto ésta, en su dimensión práctica rehúye (e históricamente ha intentado rehuir) de las dinámicas de la acumulación y de la posesión mercantilista que caracterizan los contextos productivos neoliberales.

Por último, es pertinente especificar una tipología de normas generales relativas a los parámetros éticos que regulan una determinada construcción de situación social, para poder analizar cómo estas pueden (o no) ser transgredidas en una determinada propuesta escénica de interacción. Para este fin particular, se consideran tres grandes ámbitos relativos a la constitución de normas conductuales. Desde el punto de vista de la teoría ética (Aranguren, 1990), es clásico considerar tres clasificaciones generales:

- 1) **Normas legales:** referidas básicamente al derecho, en su calidad operativa. El desconocimiento de estas normas no exime de las consecuencias de determinadas conductas que las transgredan. Remite, de manera general a sistemas de códigos penales, civiles y a la constitución de leyes.
- 2) **Normas sociales:** se corresponden con lo que Henri Bergson (citado en Aranguren, 1990: 40) denomina *moral cerrada*. Es decir, aquel conjunto de normas que son resultado de la presión social de un grupo sobre la conducta del individuo. Incluye costumbres, maneras correctas de actuar, y otras formas de consideraciones grupales sobre la moral al uso. Se trataría de un tipo de normas moral de connotación estática, pasiva, y meramente recibida de manera externa (o sea, el sujeto es regulado una construcción normativa que proviene del exterior).
- 3) **Normas individuales:** se corresponde con lo que Bergson (citado en Aranguren, 1990: 40), asocia a un tipo de norma dinámica, activa, resultado sobre la propia reflexión de los principios de conducta recibidos de manera externa. Es resultado de una reacción frente al medio social que se produce a nivel interno en el individuo.

Además de estos tres tipos de normativas (derechos de orden legal, normas socialmente aceptadas y principios individuales); algunas propuestas escénicas de interacción proponen sus propias normas específicas y construyen parámetros particulares para regular las interacciones sociales entre las personas presentes. En la historia del arte de participación — y especialmente en el desarrollo de las prácticas artísticas de índole performativa— es posible encontrar todo tipo de enfoques relativos al cuestionamiento de estas clasificaciones normativas. Generalmente, las prácticas artísticas (contemplativas) que tematizan sobre dilemas de tipo ético/moral, sitúan a las audiencias en contextos de reflexión teórica; sin embargo, en aquellos contextos performativos de carácter interactivo, (donde la acción, participación e implicación de las personas presentes adquiere un significado particular), el ejercicio reflexivo por parte de las audiencias puede “materialmente” transgredir diversos tipos de normas (según sea el caso¹⁴⁸).

¹⁴⁸ Ejemplo emblemático es la propuesta — citada anteriormente— de Abramovič, *Rhythm 0* (1974), donde el accionar de la audiencia podía perfectamente transgredir (incluso), normativas legales vigentes.

2.B. MARCO CONCEPTUAL LÚDICO.

Así como no hay obra de teatro sin espectadores, no hay juego, sin jugadores.

Mia Consalvo. *There is no magic circle.*

Una vez expuesta la perspectiva escénica asociada a la construcción de audiencias participantes y experiencias teatrales relaciones; se torna necesario observar el mismo fenómeno desde la perspectiva de la teoría lúdica. A continuación, se revisan los principales conceptos y referencias asociadas a la temática de este estudio en función de tres enfoques teóricos particulares: la dimensión lúdica, relativa específicamente a la(s) teoría(s) de juegos; la dimensión práctica, donde se analizan conceptos y herramientas transversales extraídos desde el diseño de juegos que pueden ser de utilidad en la configuración de audiencias lúdicamente implicadas, —destacando especialmente la asociación directa entre una programación dramatúrgica con la escritura interactiva de un guion videolúdico, y analizando las posibles relaciones entre este tipo de prácticas y los LARPs (*Live Action Role Playing Games*)—; y por último, desde la dimensión psicológica, que contempla el diseño motivacional característico de las prácticas de *gamificación/ludificación* de experiencias como una propuesta de utilidad para motivar la participación de las audiencias; y finalmente, se presenta el marco teórico complementario, donde se mencionan dos referencias específicas (la teoría general de sistemas y el diseño de experiencias de usuario) que pueden asociarse a aspectos específicos de la configuración de dispositivos escénicos co-creativos.

2.5 DIMENSIÓN LÚDICA: Teorías del juego (Game Studies)

To play is to be in the world. Playing is a form of understanding what surrounds us and who we are, and a way of engaging with others. Play is a mode of human being.

Sicart, M. *Play Matters.*

Desde finales del siglo XIX, hasta la instauración de los principales referentes fundacionales surgidos en el siglo XX (Huizinga, Caillois, Gadamer, Sutton-Smith, Freud, Piaget, Groos, entre otros), la teoría lúdica y las características formales del juego han ido adquiriendo relevancia y se han profundizado desde distintas perspectivas disciplinares de manera independiente. Sin embargo, solo a inicios del siglo XXI la investigación sobre las teorías del juego ha tomado relevancia constituyéndose en campos de investigación formalizados —como el área de los *Game Studies* o de la *ludología*— que han intentado abordar el fenómeno desde una mirada más integradora (Frasca, 2009).

En la actualidad, las perspectivas para tratar el tema se amplían con los recientes aportes del siglo XXI en materia de la consolidación de este campo de estudio disciplinar particular dentro de la investigación formal; y a la evolución constante de los procesos de “gamificación” de la cultura contemporánea. A modo de introducción, los *Game Studies* se relacionan formalmente de manera general, a la experimentación, creación e investigación académica de la actividad lúdica y de los juegos entendidos como un fenómeno cultural. Esta área del conocimiento se ocupa principalmente del estudio de las estructuras internas de los juegos de manera transversal; así como también de los aspectos relativos a los juegos de computadora, al uso de consolas e interfaces de juego, a los juegos online, y básicamente a todo lo que refiere de manera amplia a los videojuegos (Escribano, 2020).

Como relata Ruth. S. Contreras Espinosa, directora de la colección *Studies*, en la presentación del libro *Homo Alien: Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo* (2020), hay un consenso generalizado que sitúa el inicio de este campo de estudios a partir del año 2001, a raíz de la descripción que otorga el académico y diseñador de juegos Espen Aarseth en la introducción de la revista *Game Studies* de ese año; y de la necesidad que ahí se expresa por intentar ponerle un nombre al campo emergente que se ocupa del estudio de los juegos. El desarrollo de esta área de investigación ha proliferado en las últimas décadas en países como Noruega, Dinamarca, Finlandia o Japón, y también en el contexto estadounidense, pero se manifiesta escasamente en países de habla castellana. Es por esto, que la mayoría de los investigadores y académicos relacionados con el mundo de los juegos han llegado a éste desde otros campos disciplinares. En el contexto de esta investigación, los aspectos relativos al juego que se analizarán se enfocan principalmente desde la perspectiva de la construcción y el diseño de sistemas lúdicos priorizando el punto de vista de la persona que construye la experiencia lúdica.

En este sentido el primer punto de interés es generar relaciones específicas entre la implicación lúdica característica de la condición de jugador/a de un juego con la “implicación” co-creativa que requiere una experiencia escénica que pretende abrir espacios de intervención directa por parte de las audiencias. En segundo lugar, se presentan elementos transversales del diseño de juego que pueden aplicarse en la construcción de un dispositivo escénico co-creativo que implique lúdicamente a sus audiencias; y se revisan las herramientas usadas en los guiones videolúdicos entendidos como productos altamente interactivos y en los juegos de rol para gestionar la intervención activa de sus participantes. Finalmente, se analizan las estrategias que propone la *gamificación* contemporánea en relación con el diseño motivacional necesario para potenciar la participación de la gente. Por último, es importante destacar, que, en el contexto de esta investigación¹⁴⁹, se excluyen las relaciones posibles con el aspecto matemático de la teoría de juegos (*Game Theory*) que se encarga de analizar la dimensión lúdica desde la perspectiva de la estadística en función de aspectos como el cálculo de probabilidades y el azar; y que utiliza modelos matemáticos para expresar la configuración interna de un juego y los diferentes agentes y utilidades que lo componen.

2.5.1 Antecedentes etimológicos: *ludus e iocus*.

Entendiendo el juego, como un concepto amplio¹⁵⁰ de difícil definición; esta investigación se limitará a los postulados más relevantes de las teorías del juego contenidas en el siglo XX, principalmente desde los enfoques antropológico, filosófico y psicológico; y siempre en consideración de sus posibles aplicaciones escénicas. En este marco, el investigador Jesús Paredes Ortiz (2003) afirma que el juego es un fenómeno transversal a la actividad humana que ha estado presente desde los albores de la civilización siempre vinculado a la destinación del tiempo libre, al entretenimiento y a la búsqueda del placer.

¹⁴⁹ Resulta indispensable además acotar el análisis de la condición lúdica al contexto evolutivo que configura unas características particulares para los juegos en la adultez, —diferentes a los motores que activan la dimensión lúdica infantil que no forman parte del criterio de análisis de este estudio— con el fin de reducir los parámetros de observación particularmente a las audiencias constituidas dentro la adultez, como marco generacional específico.

¹⁵⁰ A partir de las ideas de Huizinga, Paredes (2003) señala que cada propuesta teórica que ha intentado definir el concepto de juego a lo largo de la historia, ha aportado una argumentación parcial que no logra abordar todas las implicancias y connotaciones que tiene la actividad lúdica o la naturaleza misma del juego. En este sentido, el autor declara que siempre sería necesario aclimatar la idea del juego en el contexto específico de análisis.

El autor realiza una clasificación histórica sintética de los diversos enfoques disciplinares que han surgido motivados por la necesidad de organizar y entender el sentido del juego en el quehacer humano, agrupándolas principalmente en las siguientes perspectivas (p.87): antropológica, filosófica, biológica y psicológica (dividida en psicopedagógica y psicoanalítica). El planteamiento de Paredes, que analiza el desarrollo de las teorías de juego en el marco del siglo XX, demuestra claramente cómo el enfoque de estas ha estado mayoritariamente ligado a visiones particulares disciplinares, que no logran integrar o abarcar el concepto de manera holística a la experiencia humana y que dejan en evidencia la complejidad del fenómeno.

En orden de generar un recorrido de sentido lógico-deductivo, el primer punto de partida para analizar la naturaleza del juego como fenómeno es de corte etimológico: el factor lúdico que se identifica como trasfondo de una práctica escénica de naturaleza lúdica deriva de la palabra latina *ludus* (De Vaan, 2008) que significa juego (entre otras acepciones ya que este vocablo originalmente representaba ideas de naturaleza diversas). Particularmente la que sirve para los intereses de esta reflexión tiene que ver con la noción de *ludus* derivada de su forma verbal *ludere*, proveniente del protoitálico *loido-* y relativa a las ideas de jugar o juego. El concepto original de *ludus* se vincula igualmente con otros términos como *ludicer*, *ludicra*, *ludicrum* que hacen referencia a situaciones o experiencias amenas, divertidas y relativas a un estado o predisposición al juego, y que se asocian respectivamente a situaciones de competitividad lúdica o al trasfondo lúdico desarrollado en el contexto de la infancia. El adjetivo lúdico en función a su acepción castellana se vincula directamente con el concepto de juego y coloquialmente con las nociones de entretenimiento, ocio y diversión.

La palabra juego en tanto (Corominas, 1987), derivada del latín *iocus* (broma, diversión), deviene en la noción de jugar que a su vez se vincula con términos como jugada, jugador, jugarreta, juguete o con verbos como jugarrear. También, refiere desde su etimología históricamente a una vinculación directa con el ámbito de lo teatral en su acepción relativa al concepto de lo juglaresco derivado del adjetivo latín *jocularis* (desde de *joculos*, diminutivo de *jocus*) que refiere a la naturaleza jocosa o risible de algo y que puede coloquialmente asociarse a la idea de juerga o a una persona juerguista, o en este caso concreto a la figura del juglar. Por otro lado, la acepción del concepto juego desde el griego, resulta interesante por su sentido literal alusivo a aflojar o soltar algo, que puede relacionarse con el aspecto distendido y al contexto despreocupado con el que suele asociarse comúnmente cualquier actividad lúdica.

2.5.2 Referencias clave: Johan Huizinga y Roger Caillois.

Hecho un repaso general del aspecto lingüístico y etimológico¹⁵¹ más elemental de estos conceptos; se aborda a continuación el trasfondo antropológico de la relación entre actividad lúdica y el desarrollo cultural, que sostiene que el juego se instaura como una actividad transversal e inherente a la naturaleza humana y animal. En este aspecto, genéricamente se suele afirmar que la acción lúdica es tan antigua como la humanidad misma (Paredes, 2003); y que el juego se configura como un fenómeno incluso anterior a la cultura, que la retroalimenta y le da origen de manera sistémica (Huizinga, (2007). El juego, entendido como la fuente común de todas las actividades humanas consideradas como «superiores» (Château, 1958) —alusivas a la contemplación estética e incluso a la reflexión teórica emanada del ocio o de los estados de aparente improductividad—, se enmarca en la historia de la cultura como un eje elemental que se implica en diversas esferas del desarrollo humano: desde lo ritual y lo sacro hasta la actitud carnavalesca y mundana que se vive con solemnidad.

El análisis de la naturaleza de los juegos conlleva observar las distintas acepciones que hay para definir el concepto mismo de juego, así como también el acto de jugar¹⁵². Sobre esto, Richard Schechner (2002) señala que, aunque existan fronteras difusas entre la idea del juego (*Play*) y de los juegos en sí (*Games*), en términos generales estos últimos se asocian a la construcción de un acontecimiento más estructurado que tiene reglas conocidas por quienes participan de la actividad lúdica a desarrollar. A su vez, los juegos se relacionan a espacios físicos concretos (mesas de cartas, tableros de juego, estadios deportivos, etc.); contemplan objetivos específicos y la mayoría de las veces, delimitan muy bien la categoría de los jugadores. En el intento de aportar definiciones, Huizinga (2007) es el primero en describir la condición humana en función de su dimensión lúdica, proponiendo el concepto de *homo ludens* «hombre que juega» (p.12) como superación de la noción *homo sapiens* y *homo faber*, ambas —a su parecer—insuficientes para captar aquello que, para él, define la naturaleza humana en relación con el juego.

¹⁵¹ Paredes ofrece un análisis histórico y semántico completo de este ámbito en su *libro-juego luego soy: teoría de la actividad lúdica* (2003); así como también una recopilación cronológica exhaustiva de las diferentes teorías modernas sobre la naturaleza del juego y sus diversos enfoques disciplinarios. También, en el contexto de esta tesis, se desarrolla de manera más detallada la dimensión etimológica del concepto en el apartado 1.6.3: Contextualización de la relación teatro-juego.

¹⁵² Para profundizar en este ámbito, Stuart Brown (fundador del *National Institute For Play*), hace un interesante recorrido sobre el acto de jugar y sus implicancias en el desarrollo social y cultural de los seres humanos, en su libro *Play: how it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul* (2009).

Para el autor, el juego es una forma creadora de cultura, —cuyo carácter efímero, inmaterial e irracional, trasciende la actividad misma que la constituye meramente como juego—, y tiene el potencial de cristalizarse en (y desde) la memoria colectiva para convertirse en tradición o código cultural. En este sentido, el juego sería una causa, más que una consecuencia del proceso de desarrollo cultural. Las teorías de Huizinga tienen como antecedente principal las ideas sobre la relación entre juego y desarrollo humano del filósofo Ortega y Gasset (1963), quien, a inicios del siglo XX, ya afirmaba que «la cultura no es hija del trabajo, sino del deporte» (p.302). El pensador sostenía que los verdaderos avances de las sociedades se deben realmente a impulsos que emergen desde el esfuerzo espontáneo, altruista y desinteresado, antes que a transacciones obligadas o forzadas por la necesidad. El autor asociaba este estatus con una noción de “espíritu deportivo” que asumía como metáfora del estado anímico necesario para la creación y el progreso de una sociedad.

Huizinga (2007) desarrollaría sus hipótesis sobre el juego como motor del desarrollo humano argumentando que esta «no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego» (Huizinga: 101); y profundizaría particularmente en la dimensión lúdica de la infancia; del mundo animal; y del culto religioso (que asume lo ritual y simbólico como juego sacro). En base a las ideas de este autor, el juego no solo sería antecesor de la cultura (entendida como un constructo); sino también del mismo ser humano: «llegamos a este universo después de que el juego ya hubiera contaminado los cerebros de mamíferos, algunas aves y también algún que otro reptil» (Escribano, 2020: 20). En este sentido, «la necesidad de jugar— ya sea como forma de expresión, comunicación, socialización, entrenamiento, placer, prestigio, aprendizaje, etc.— ha sido heredada y está en nuestro código genético» (p. 21). Diversos autores han profundizado en las ideas de Huizinga a lo largo del tiempo, muchas veces evidenciando ciertas carencias o ambigüedades en sus elucubraciones sobre el juego; sin embargo, lo que resulta fundamental de sus planteamientos es la comprensión del juego como motor indispensable del desarrollo humano y, por ende, de la actividad cultural.

A las ideas de Huizinga, el autor Roger Caillois (2015) aporta una serie de definiciones y categorizaciones que profundizan en la naturaleza de la actividad lúdica. Para el autor, el juego es una actividad de naturaleza improductiva que no genera bienes ni elementos nuevos, (salvo los que puedan crearse dentro del contexto del juego), y que termina en una situación idéntica a la que existía antes de que comenzase el juego.

Caillois determina también que un juego debe estructurarse a partir de una serie de reglas, que tienen como función crear una convención nueva que suspenda de manera momentánea las leyes del contexto presente. En este sentido, invitar a alguien a jugar algo no significa invitarle a crear un objeto concreto, un trabajo o una situación, sino que es una invitación a compartir un “set de reglas” (Goudinoux, 2016). Caillois (2015) define como propiedades fundamentales del juego los siguientes elementos: **la experimentación de la libertad, la separación de la realidad, la improductividad, el uso de reglas, la incertidumbre y su naturaleza ficcional (que hace, hace creer)**. Una de sus principales aportaciones —mencionada ya anteriormente en la identificación de ciertos puntos de contacto entre el juego y el teatro— es su clasificación de los juegos en cuatro categorías¹⁵³ predominantes: juegos de competición (*Agon*), juegos de azar (*Alea*), juegos de simulación (*Mimicry*) y juegos de inestabilidad y vértigo (*Ilinx*). Cada una de estas categorías, —que además pueden ocasionalmente entrar en sinergia—, potencia distintos aspectos y habilidades, como por ejemplo sucede en los juegos de competencia donde dos o más personas o equipos deben destacarse sobre los demás por sus habilidades físicas o mentales; o bien en los juegos de azar, donde los jugadores están condicionados por agentes externos (como dados o combinaciones matemáticas aleatorias). Asimismo, en los juegos de simulación —generalmente relacionados a las prácticas teatrales— se potencia la capacidad de convertirse en otro o vivenciar una situación simulada; y en los juegos de inestabilidad, lo que se busca es promover un equilibrio precario (físico o mental) que genere vértigo en los participantes en el acto mismo de jugar.

Caillois, propone esta clasificación general de los juegos, basándose en su propia teoría que divide la actividad lúdica en dos dimensiones: *Paidia* y *Ludus*. La primera se define por el autor como todo juego que surge espontánea e instintivamente en un contexto de improvisación libre y orgánico. La segunda, tiene relación por el contrario con las manifestaciones lúdicas que se rigen por reglas y donde el juego supone acatar una serie de limitaciones para que pueda llevarse a cabo. Estos dos trasfondos de parámetros definidos por el autor sirven para situar e identificar la dimensión lúdica de cualquier manifestación *convivial* performativa, como por ejemplo las artes escénicas.

¹⁵³ Desde la perspectiva de los/as jugadores/as, los juegos de competición (*Agon*) se definen por tener una igual probabilidad de éxito por ambas partes; los de imitación y simulacro (*Mimicry*) por la posibilidad de fingir ser o tener otra identidad; los de azar (*Alea*) por que no se puede ejercer ningún tipo de control sobre los posibles resultados; y finalmente, los de vértigo (*Ilinx*) que potencian la desestabilización de la percepción por parte de los jugadores.

2.5.3 Hacia una definición base de juego

Si bien, actualmente existen infinidad de perspectivas que han ampliado la connotación de la naturaleza de lo lúdico y de los juegos en el marco de la teoría moderna y contemporánea, estas dos profundizaciones respecto a los alcances del concepto realizadas por Huizinga (2007) y Caillois (2015), se configuran hasta el día de hoy como referencias obligadas para cualquier estudio en la materia. Ahora bien, existen otras aportaciones interesantes que sirven para esbozar una definición más acotada.

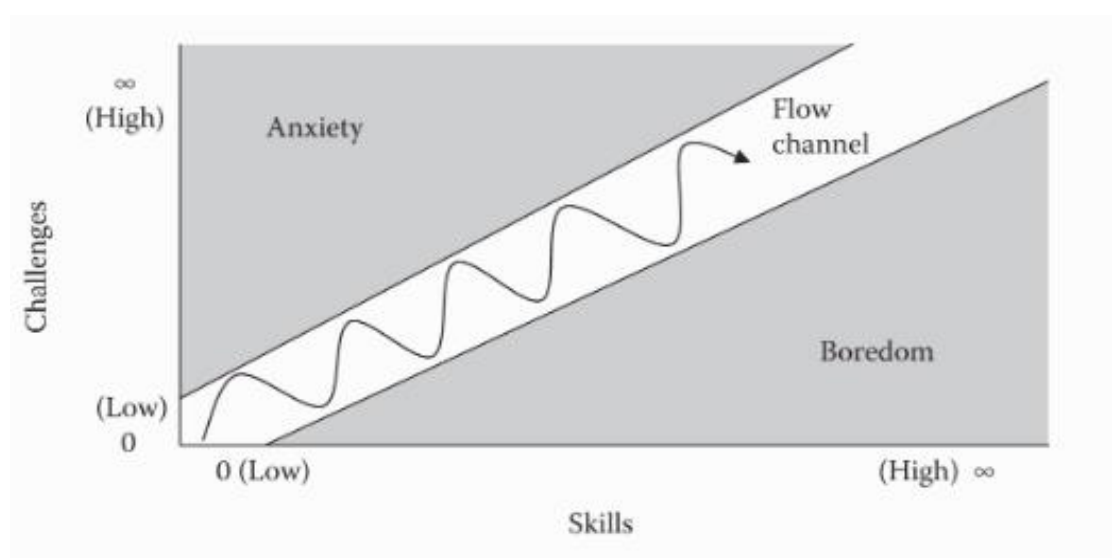
Desde una perspectiva académica, los autores Brian Sutton-Smith y Elliot Avedon (1971) proponen la siguiente definición de juego: «games are an exercise of voluntary control systems, in which there is a contest between powers, confined by rules in order to produce a desequilibrating outcome» (p.7). El diseñador y autor de juegos, Jesse Schell, en su libro *The art of Game Design* (2019) analiza esta cita destacando que el juego debe sí o sí tratarse de una actividad a la que **se “entra” de manera voluntaria, que asigna objetivos claros, que posee conflictos y reglas y que permite ganar o perder**. El autor, revisa otras definiciones claves realizadas por diversos autores contemporáneos como Greg Kostikyan, Tracy Fullerton, Chris Swain, Steve Hoffman, (entre otros), y aporta a esta definición **la condición inherente a todo juego del fenómeno de la interactividad; el trasfondo de desafío (en un amplio sentido) que caracteriza una actividad lúdica; la posibilidad que tienen los juegos de crear sus propias valoraciones y códigos internos; la concepción del juego como un sistema formal cerrado; y finalmente, la condición de *engagement* o vinculación activa que genera un nexo entre el juego y quienes lo juegan**. Schell (2019) agrega su propia descripción intentando simplificar todas las ideas anteriormente expuestas y reduce su propia definición de juego a la siguiente idea: «a game is a problem-solving activity, approached with a playful attitude» (p.48).

Hans-Georg Gadamer (1999) aporta también al análisis de Huizinga (2007) y menciona la función de estructurador cultural que el juego desempeñaría por la cualidad indivisible de la condición de los verbos ser y jugar. Desde su perspectiva, el sujeto en sí mismo es el juego, en la medida en que «el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego simplemente accede a su manifestación» (Gadamer, 1999: 145). En este sentido, el o la jugadora, «no es más que un medio para que el juego mismo se manifieste» (Aldonati, 2017): y por consecuencia, **todo jugar implicaría a la vez ser jugado**.

La atracción del juego y la fascinación que ejerce consiste precisamente en que «el juego se hace dueño de los jugadores» (Gadamer, 1999: 149). Respecto a esto Huizinga, identifica la infancia y el juego animal como espacios donde esta concepción entre el ser y jugar no se distinguen totalmente y podrían permitir una interpretación del juego como un «modo primario o inmediato» del ser (Aldonati, 2017). Este fenómeno de posible disolución de las barreras entre el estado de *ser/estar* con el de *jugar*, resulta particularmente atractivo, en la asociación directa con el estado situacional de *ser/estar* y *jugar/simular/interpretar* que puede darse en el marco de un acontecimiento escénico que busque potenciar la interacción lúdica con sus audiencias. A partir de esta idea, sería posible afirmar que, en este tipo de contextos artísticos, todas las personas involucradas en la construcción de la situación performativa habitan un mismo espacio/tiempo continuo, que difuminaría las barreras de la autoconcepción del *ser/estar* cotidiano y el *ser/estar jugando*; tal y como sucede en el contexto de una actividad lúdica o de un juego.

Otro elemento fundamental que define un juego es la relación directa con **el disfrute y el placer** en el marco de una experiencia lúdica. La noción de flujo (*Flow*) — invocada masivamente por la literatura teórica sobre juegos— deriva de la propuesta del psicólogo Mihály Csikszentmihalyi (1990) quien define el *Flow* como la consecución de un estado mental de naturaleza positiva, relacionado con la realización de una actividad demandante que requiere del uso de ciertas habilidades especiales, la persecución de objetivos y la posibilidad de recompensas claras.

Esquema 2. *Flow channel* de Mihály Csikszentmihalyi.



Nota. Gráfico ilustrativo de la noción de *Flow Channel* de Csikszentmihalyi (1990). Fuente: Schell, 2019:218.

Se trataría entonces de una especie de estado de “trance positivo” que requiere un grado de concentración particular y que se relaciona con la realización de una actividad que reporta satisfacción. El estado de flujo descrito por el autor señala la necesidad de una proporción constante entre la dificultad de una actividad y las competencias que se tienen para desarrollarla. Si un juego es demasiado complejo o desafiante, los jugadores se sentirán frustrados. Pero si se consiguen los objetivos con demasiada facilidad, entonces se aburrirán. El desafío para mantener a los jugadores en estado de flujo consiste en mantener a los jugadores en el camino “de en medio” para mantener la experiencia de desafío y éxito en equilibrio (Schell, 2019).

Por su parte, el diseñador y autor Espen. J. Aarseth (2003) aporta en el intento por definir conceptualmente la noción de juego, a partir de un marco referencial paradigmático que los compondría siempre a partir de los mismos tres dimensiones transversales:

- **Game-play:** las acciones (decisiones) de los jugadores, sus motivos y estrategias de juego. También puede referir a las relaciones sociales entre jugadores, a las comunicaciones (dentro y fuera de personaje)
- **Game-structure:** las reglas y la simulación de estas.
- **Game-world:** el contenido ficcional, los niveles de diseño, los espacios, las texturas, etc.

Si bien esta taxonomía se origina en la observación de los juegos en entornos virtuales, el autor señala que el mismo modelo triádico puede aplicarse a casi cualquier formato de juego. También, señala que la naturaleza de un artefacto lúdico debe entenderse siempre como un proceso antes que, como un objeto, en cuanto no puede existir un juego sin jugadores/as que lo jueguen. Para Aarseth, estos tres niveles (o dimensiones) tienen diferentes incidencias según el tipo de juego a desarrollar: por ejemplo, en los juegos de modalidad multi-jugador suele primar el primer nivel (*Game-play*), mientras que, en los juegos de estrategia son las reglas (*Game-structure*) las que controlan mayoritariamente la experiencia lúdica.

En un intento por profundizar e ir más allá en materia de definiciones, el autor Miguel Sicart (2014), ofrece una perspectiva crítica a las grandes corrientes de la teoría lúdica: para el autor, el juego es autotélico puesto que tiene sus propios fines y propósitos; y solo puede ser analizado en el margen de su propio contexto de existencia.

Aun así, siempre sería posible abrir espacios para renegociar los límites de las reglas, de las acciones y, por ende, de las repercusiones en el marco de juego. Para Sicart (2014) el juego es *creativo* porque presupone la invención de objetos, comunidades y sistemas de relaciones: y, además, se crea a sí mismo a través de las reglas, de los objetos, de los espacios y de los mismos jugadores. Respecto a las definiciones, Sicart¹⁵⁴ (2022) agrega a la noción de juego de Schell (2019) —entendido como una actividad de toma de decisiones y resolución de problemas, enfrentada con una actitud lúdica— la idea de que no se trataría solamente de tomar decisiones constantemente, sino también de hacerlo en una exploración de lo posible (un mundo en potencia) donde estas decisiones se toman basadas en la creación de unas subjetividades posibles y en la necesidad de profundizar en ellas.

A modo de conclusión, el juego entendido como un enfoque de la acción (más que una actividad en sí misma) posee una serie de características básicas aceptadas por la mayoría de los autores del ámbito (paredes, 2003): **es placentero; espontáneo; voluntario; autotélico, y exige un compromiso y un involucramiento activo por parte de quien juega.** Además, es inherentemente **interactivo**: el mero acto de jugar conlleva de manera implícita la interacción con otros elementos, ya sean otras personas o el mismo sistema de juego.

2.5.4 Estructura lúdica y componentes esenciales de un juego.

Partiendo de la base que el concepto de juego puede entenderse desde diversas perspectivas y ángulos según cada caso, para efectos de esta investigación uno de los cometidos más importantes es identificar aquellas características clave que constituyen particularmente una experiencia colectiva construida como un juego. Indistinto del formato final o el tipo de juego que se desee construir, se establece como punto de partida la comprensión de cualquier juego como un **sistema de motivación** (Nallar, 2015) contenido en una estructura lúdica base. Dicha estructura estaría conformada por ciertos elementos esenciales que es importante tener en consideración.

La primera categorización para considerar corresponde a la del diseñador y autor de juegos Jesse Schell (2019) —que como hemos visto anteriormente—, define un juego como una actividad de resolución de problemas a la cual uno se enfrenta con actitud lúdica.

¹⁵⁴ Miguel Sicart, Entrevista [videollamada]. 2 de agosto de 2022. Transcripción completa en anexos.

A partir de esta idea, el autor plantea una simplificación que reduce cualquier juego a la existencia de cuatro elementos fundamentales (p. 53):

- **Mecánicas:** Se componen de los procedimientos internos y reglas que estructuran el juego. Describen los objetivos y cómo conseguirlos. Configura posibles resultados y valoraciones de los mismos. Es lo que diferencia un juego de otras experiencias como las películas o los libros. Las mecánicas internas de un juego se encargan de delimitar todos los parámetros relativos a: el tiempo, el espacio, las reglas, las posibilidades, los objetos, las acciones y habilidades necesarias por parte de quien juega. Se consideran el corazón de cualquier sistema lúdico y se expresan como las interacciones y relaciones que permanecen, cuando se elimina el resto de los elementos (la historia, la estética o la tecnología que usa el juego).
- **Historia:** Se define como la secuencia de eventos que se desarrollan en un juego en términos narrativos o ficcionales. Estos pueden suceder de manera lineal o bien de manera no lineal. La historia puede aparecer a través del juego mismo a partir de la construcción estética y debe considerar que las mecánicas previstas no obstaculicen la comprensión de los sentidos narrativos propuestos.
- **Estéticas:** Todo lo relativo a cómo se percibe un juego a través de los sentidos: como se ve, se escucha, se huele, o se siente un juego. Las decisiones en esta área son determinantes e influyen profundamente en la experiencia de quien juega puesto que se establece una relación directa con los jugadores a través de todos los componentes gráficos, visuales y sensoriales que configuran la propuesta lúdica.
- **Tecnología:** El uso de tecnología refiere particularmente a los medios tangibles y materiales necesarios para desarrollar una propuesta de juego determinada. Pueden ser lápices y papeles o componentes tecnológicos de alta gama. La tecnología en este sentido, es el medio y el soporte en el que las estéticas toman lugar; las mecánicas se desarrollan y la historia puede ser contada.

Para Schell (2019) esta categorización amplia es importante en la medida en que entiende cada uno de estos elementos como componentes esenciales para crear cualquier sistema de juego indistinto del soporte o plataforma (analógico o digital) en el que se constituyan. Ninguno de estos componentes es más importante que otro y entre los cuatro conforman los elementos imprescindibles para construir cualquier tipo de juego. Schell considera que la misión de un diseñador de juegos es fomentar en sus jugadores una *experiencia* y por tanto el objetivo principal es descubrir a cómo de lugar, cuales serían los elementos esenciales que dicha experiencia pretende evocar a sus jugadores/as potenciales.

Por su parte, el autor y desarrollador Jesper Juul propone en su libro *Half-Real* (2005) una mirada integradora del fenómeno del juego y postula una definición estricta a partir de ciertos elementos que él considera transversales en el diseño de cualquier sistema lúdico. A continuación, se destacan aquellos que resultan más significativos para este estudio:

- **Uso de reglas:** todos los juegos se basan en ellas.
- Hay **resultados y consecuencias** (y estos a su vez, pueden ser medibles según diferentes parámetros).
- Los resultados y las consecuencias pueden **ser valorados** (negativa o positivamente según cada caso).
- Hay **objetivos** que se desarrollan a partir del esfuerzo de la persona que juega.
- Se desarrolla un **interés emocional** y un **esfuerzo voluntario** por parte de la persona que juega por conseguir el **resultado deseado**.
- Las **consecuencias de las acciones del juego pueden ser negociadas** y se puede decidir si las mismas van a repercutir (o no) en el mundo real.

El autor (2005) afirma¹⁵⁵ que el modelo que rige cualquier juego debe configurarse como un sistema de reglas, con consecuencias y resultados de naturaleza diversa; que a la vez son cuantificables y tienen una valoración específica según cada caso. Quien juega por su parte, se siente emocionalmente involucrado con el desenlace y su esfuerzo es indispensable para desarrollar el objetivo propuesto. Por último, Juul entiende el juego como un objeto en sí mismo; y también, como una actividad.

¹⁵⁵ Sin embargo, esta definición igualmente conlleva ciertos espacios de ambigüedad que él mismo autor analiza críticamente: ¿podría considerarse entonces como juego, cualquier actividad que se base en reglas; que tenga resultados inciertos y variables; que califique los resultados según parámetros específicos y que requiera del esfuerzo por parte de la persona interesada en conseguir el objetivo final?

Por su parte, el autor y diseñador de juegos Durgan A. Nallar (2015), sintetiza los elementos básicos que todo juego debe tener en su definición de «estructura lúdica» (p.169). El autor —asumiendo, al igual que los demás autores anteriormente expuestos, que los juegos son **sistemas de motivación**— define la **estructura lúdica** como la suma de los elementos necesarios para que un sistema lúdico sea **eficaz**. En este sentido, es imprescindible considerar como elementos esenciales los **deseos** y **necesidades** de quien juega; los **objetivos** de juego; los **desafíos** a considerar; la **progresión** de la experiencia; y las posibles **recompensas**. Nallar (2015) es enfático en señalar que la estructura lúdica realmente nunca cambia; solo lo hace el soporte o la plataforma que la sostiene. En este sentido una estructura lúdica se instaura como el esqueleto de cualquier juego, independientemente de las tecnologías que utilice— en el sentido en que Schell las entiende—, o del soporte material donde se instale. Cualquier juego entonces, (desde un videojuego hasta un clásico juego de mesa) se constituiría para el autor, siempre a partir de una estructura del tipo mencionado.

Otra valoración referencial, es la definición de juego que propone la autora y diseñadora de juegos Tracy Fullerton en *Game Design Workshop: A Playcentric Approach To Creating Innovative Games* (2008), donde señala que un juego es un sistema formal cerrado que involucra a los jugadores en un conflicto estructurado, y que se soluciona en una resolución de naturaleza desigual. Además, Fullerton sostiene que cualquier juego tiene sí o sí, los siguientes elementos formales: **jugadores, objetivos, procedimientos, reglas, conflictos, límites** y **resultados**. Para Fullerton es fundamental que cualquier persona que quiera diseñar un juego se haga las siguientes preguntas (p.48):

- **Sobre los jugadores:** ¿Cuántos jugadores puede tener el juego? ¿Hay un mínimo o un máximo? ¿Qué requerimientos tienen: conocimientos específicos, roles determinados, etc.?
- **Sobre el objetivo:** ¿Cuál es el objetivo del juego?
- **Sobre los procedimientos:** ¿Qué acciones son necesarias para jugar?
- **Sobre las reglas:** ¿Cuáles son los límites de las acciones de los jugadores? ¿Cuáles son las reglas? ¿cómo regulan el comportamiento de los jugadores?

- **Sobre el conflicto¹⁵⁶ del juego:** ¿Qué causa y moviliza el conflicto en este juego¹⁵⁷?
- **Sobre los límites:** ¿Cuáles son los límites del juego? ¿Hay límites físicos? ¿Límites conceptuales?
- **Sobre los resultados:** ¿Cuáles son los posibles resultados del juego?

Finalmente, la autora y diseñadora Jane McGonigal (2011) aporta la identificación de cuatro rasgos característicos que serían imprescindibles para poder definir un juego: la existencia de objetivos, la utilización de reglas, un sistema de *Feedback* constante y, por último, participación voluntaria. McGonigal ha contribuido activamente a divulgar conocimientos sobre los beneficios de la *ludificación* y la teoría lúdica. El interés principal de la autora se centra en analizar los aportes positivos que pueden tener los videojuegos de realidad alterna, los formatos ubicuos¹⁵⁸ y los juegos multijugador en línea, para incrementar el potencial de la inteligencia colectiva y mejorar la calidad de vida de las personas.

2.5.5 *Pervasive Games*: dentro y fuera del círculo mágico

Ortega y Gasset (1946) define el juego y la actividad lúdica como un ejercicio evasivo con un trasfondo de distracción de la vida real, asociado a la habilidad que tiene el ser humano para poner en pausa de manera simbólica la obligatoriedad de la realidad. Huizinga (2007), —como hemos visto anteriormente—, adhiere en cierto sentido a esta idea al señalar el juego como un espacio “diferente” al de la realidad cotidiana al que se entra a acatar ciertas normas de credibilidad que él define en la noción de círculo mágico. Para el autor el acto de jugar conlleva un quiebre espacio temporal en el que los jugadores ingresan a una suerte de «campos o lugares de juego, es decir terreno consagrado, cercado, separado, en los que se rigen determinadas reglas» (p. 23).

¹⁵⁶ Fullerton entiende la noción de conflicto desde la capa estructural y performativa de la experiencia lúdica, indistinto de la construcción ficcional de la propuesta. En su perspectiva, el conflicto puede presentarse tanto a nivel de experiencia de juego como a nivel de propuesta ficcional. En este último caso, la autora sugiere preguntarse por los elementos dramáticos que están presentes en la propuesta y analizar si se desarrollan (o no) historias, personajes y/o premisas narrativas.

¹⁵⁷ Sobre este tópico, el autor Jesse Schell (2019) propone dentro de sus *Lenses*, una pregunta específica que relaciona la idea de conflicto con la comprensión general de un juego como una actividad de resolución de problemas: ¿cuáles son los problemas que el juego pide a los jugadores resolver?

¹⁵⁸ Los juegos ubicuos (McGonigal, 2006) se caracterizan por ofrecer una experiencia de juego mixta que híbrida el espacio virtual con la realidad del espacio físico. Un ejemplo característico es el juego *Pokemon Go* (2016) que, a través de un sistema de realidad aumentada y uso de GPS, permite a los jugadores capturar pokémones que se localizan en espacios concretos dentro de sus vecindarios o ciudades.

Para Huizinga, los jugadores dentro del círculo mágico ejecutan acciones «como si» aquellas reglas y aquel entorno lúdico fueran la realidad; donde pueden llegar a absorberse completamente, y, aun así, no perder de vista nunca que se trata de un espacio-tiempo concreto situado al margen de la vida corriente. Caillois comparte en cierto aspecto con Huizinga esta noción del juego entendido como una invitación a “hacer creer”; a permitirse la entrada a un espacio ficticio.

Otro concepto interesante relativo a la idea del círculo mágico es la noción de *estado ilusorio* (citado en Sánchez Coterón, 2012), propuesta por el autor Bernard H. Suits (1990) en su libro *The Grasshopper: games, life and utopia*. Suits define esta idea en relación con el estado de aceptación voluntaria en el que entran los jugadores respecto a todas las condiciones impuestas por el juego. En este contexto, los jugadores hacen esfuerzos (o sea, ponen en práctica su capacidad de agencia e intencionalidad) para conseguir los objetivos propuestos y mantenerse comprometidos con la experiencia. En palabras de Sánchez Coterón (2012) «el estado ilusorio es un artefacto del deseo de los jugadores en su experiencia que ayuda a que el juego merezca la pena» (p. 71).

La relación de estas ideas con el teatro es clave en la medida en que el viaje que propone un juego o una obra teatral, comparten este trasfondo de “transición” a un espacio diferente (tanto físico como simbólico), entendido como un traspaso ritual desde el mundo real a un mundo “otro” (Hohlfeldt, 2016). Ahora bien, el límite entre el espacio o terreno de juego con la realidad, no siempre se manifiesta de manera clara o directa, y muchas veces las distintas capas performativas se superponen. Según el juego y según cómo esté formalizada la experiencia en cada caso, siempre es posible que surjan problemas a la hora de marcar y nombrar los límites entre lo real y el juego (Salen & Zimmerman, 2004). Un ejemplo de ello podría darse en un entorno de juego virtual de simulación como son los *SIMS* (2000) o cualquier juego en línea de rol; o bien de manera presencial en un juego de rol en vivo (LARP) o en un *Escape Room*. Los límites en estos casos se tornan difusos del mismo modo en que podría suceder en ciertas prácticas escénicas performativas donde se mezclan distintas capas de realidad.

En función de esta frontera difusa entre realidad y círculo mágico, la teoría lúdica crea una etiqueta conceptual para intentar encajar ciertas experiencias liminales: los *Pervasive Games* o en su traducción literal al castellano, los juegos “pervasivos”. Esta terminología fue propuesta originalmente en el año 2001 por los diseñadores de juegos Markus Montola, Jaakko Stenros y Annika Waern (2009) para intentar conceptualizar el diseño de juegos en el marco de la ubicuidad y la evolución de las tecnologías digitales.

Según los autores, los juegos “pervasivos” se definirían a grandes rasgos como aquellas experiencias lúdicas que entremezclan realidad y ficción en el marco de la intersección entre las tecnologías móviles; la digitalización del diseño lúdico; las redes sociales y las artes performativas. Ahora bien, a pensar que el concepto de lo “pervasivo” se asocia principalmente a juegos con componentes tecnológicos también puede englobar experiencias analógicas, principalmente asociadas a los juegos de rol en vivo (LARP). Siguiendo en la línea de la definición de Montola, Sternos y Waen (2009) los juegos “pervasivos”, se dividirían en tres grandes grupos:

- Los juegos “pervasivos” **espacialmente ampliados**: son juegos que no están limitados por márgenes territoriales específicos y pueden desarrollarse en el espacio público de una ciudad o a nivel mundial; o bien en contextos de espacios digitales. Se asocian habitualmente al uso de tecnología de geolocalización que la mayoría de las veces combina la presencia física de las personas con la proyección digital de sus avatares en un espacio virtual.
- Los juegos “pervasivos” **temporalmente ampliados**: son aquellas experiencias donde el manejo del tiempo del juego transgrede las fronteras habituales de una actividad lúdica tradicional; ocasionando que la realidad del juego se entremezcle con el cotidiano de la persona jugadora. Los ejemplos más claros tienen que ver con cierto tipo de juegos que por medio de dispositivos móviles están activos durante todo el tiempo y mantienen a los jugadores atentos a distintas tareas o misiones que difuminan los límites de la realidad con la ficción. En este tipo de experiencias la temporalidad de la vida cotidiana estaría fundida con la propuesta ficcional de cada juego, tratándose generalmente de experiencia continuas que no tienen un término preestablecido; que utilizan la geolocalización de quienes juegan como factor determinante; y/o de juegos que mantienen a sus jugadores/as permanentemente conectados con la realidad de la propuesta a través de avisos y notificaciones. Un ejemplo emblemático de ampliación temporal “pervasiva” es el juego de rol en vivo sueco *Prosopopeia Bardo 2: Momentum* (2006), —analizado en el artículo «Game mastering a Pervasive Larp: Experiences from Momentum» (2007)— que además de constituir una hibridación de juego y realidad, tuvo una duración particularmente larga: mantenía a sus 30 jugadores durante 36 días viviendo sus vidas cotidianas como si fuesen receptáculos de fantasmas históricos.

Las personas podían decidir con qué grado de intensidad el juego se infiltrara en sus vidas cotidianas y optar por ir avanzando en él a través de distintas misiones e interacciones con los demás. El sistema de narración o dirección de juego (*Game Mastering*) se desarrollaba de manera digital y telemática a través de una página web que permitía generar canales de comunicación entre los usuarios; registros de sus avances y transmisión de indicaciones desde la propuesta de juego.

- Los juegos “pervasivos” **socialmente ampliados**: se caracterizan por desdibujar los límites entre los participantes conscientes de la propuesta de juego y los que la ignoran. En la mayoría de los casos, designa aquellos juegos que involucran de manera indirecta a otras personas dentro de la ficción planteada, como ciertas propuestas basadas en captar las señales *Bluetooth* de personas que están cerca, relacionándolas con elementos de la narrativa desarrollada; o por ejemplo un LARP en un espacio público, donde cualquier transeúnte que reúna ciertas características específicas —definidas previamente por el juego—, representa una potencial misión o peligro.

En términos generales, los juegos “pervasivos” se asocian al uso de tecnología digital y a la puesta en práctica de ciertas conceptualizaciones particulares como la ubicuidad espacial, la flexibilización temporal y la generación de instancias de interacción social masivas. Desde la perspectiva del *Game Design*, una de las distinciones principales de este tipo de propuestas, tiene que ver con la intención de desdibujar el círculo mágico y permitir la permeabilidad desde la realidad hacia el juego y viceversa. En este aspecto, los juegos “pervasivos” se definen por asimilar el círculo mágico no como una frontera, sino como suerte de membrana (Montola, Stenros et al, 2009).

El tipo de artefactos que derivan en juegos “pervasivos” han sido denominados de distintas maneras a lo largo de las últimas décadas con diversos apellidos: juegos penetrantes, omnipresentes, ubicuos, permeables, entre otros. Diversos autores han analizado este tipo de experiencias desde diferentes ángulos en el intento por definir con precisión las posibles distinciones existentes. Es así como aparecen conceptualizaciones parecidas como por ejemplo la noción de «juegos invasivos» (Salen & Zimmerman, 2004) que describe un tipo de juego que “invade” por sus características formales la realidad cotidiana de quien juega; o bien el concepto de juegos de «realidad mixta» (Souza & Silva, 2009) que engloba todo tipo de experiencia lúdica híbrida entre entornos reales y virtuales;

o bien aproximaciones teóricas más amplias que integran la perspectiva social y el enfoque artístico como las ideas de la autora Jane McGonigal (2006) quien en su tesis doctoral reflexionaba sobre ciertos tipos de juegos experimentales que se entremezclan con tecnologías digitales y desdibujan los límites entre la ficción y la realidad, antes de que surgiera formalmente en la academia el concepto propuesto por Montola, Stenros y Waerm (2009).

Desde la perspectiva escénica, la analogía con la experiencia de un espectador teatral de tipo corriente es bastante similar: la “entrada” en la ilusión de la ficción teatral se asemeja en cierto sentido a la experiencia de tránsito desde la realidad hacia otro espacio, donde se acatan voluntariamente las reglas que lo sustentan. Los espectadores, —al igual que los jugadores—, deben mantenerse dispuestos a participar del juego del teatro para conservar el placer de la experiencia (Sánchez, 2018: 169). En este sentido, la operación de tránsito entre la realidad material y tangible, y el espacio de juego (o también, el espacio teatral), requiere por parte de los participantes una *suspension of disbelief* (“suspensión de la incredulidad”).

En contraposición a la idea de separación forzada entre juego y realidad, el autor Miguel Sicart (2014) propone una perspectiva diferente a la de Huizinga que no asume *a priori* la actividad lúdica como algo “aparte” o “separado de la realidad”, con reglas incuestionables. Para Sicart, el juego no es algo que realmente se pueda oponer al trabajo, a las costumbres cotidianas, a los deportes o al ritual, puesto que su paradigma es transversal a todos estos marcos de convivencia, en la medida en que el juego sería una forma de *ser* en el mundo y una manifestación humana, como el lenguaje o la fe.

Consultado sobre este asunto, Sicart¹⁵⁹ (2022) plantea que al jugar se genera un tipo de subjetividad particular, que se vincula con la subjetividad general de la vida cotidiana pero que no depende de ella. El autor se refiere a este fenómeno como a una *piel del jugador*: la forma particular de relacionarse con el entorno cuando se está en una situación de juego. Para Sicart, la primera misión que tiene un creador o creadora de juegos es diseñar las características de la *piel del jugador* y delimitar el tipo de experiencia que se quiere transmitir a las personas jugadoras. Respecto a esto, la creación de esta subjetividad posible servirá para conectar la realidad cotidiana de la persona con el mundo potencial dentro del juego. Sicart (2022) señala que la belleza del juego radica justamente en esta exploración de lo posible; no de lo que ya existe (de las reglas o las estructuras creadas) sino de lo que puede ser relativo al accionar de quien juega y cómo construye su propia subjetividad, jugando.

¹⁵⁹ Miguel Sicart. Entrevista [videollamada]. 2 de agosto de 2022. Transcripción completa en anexos.

En este sentido el autor afirma que los juegos son procesos dialógicos continuos que están permanentemente generando significados, donde a su parecer, es mucho más interesante ver qué hacen quienes juegan en ese diálogo; antes que profundizar en los deseos de quien haya creado el juego. En la visión crítica del fenómeno, Sicart (2014) señala que el juego puede ser peligroso; no tiene por qué ser siempre divertido, (si “disfrutable”, pero no por eso entretenido); y se trataría de una actividad en constante tensión donde la gente se pone a prueba de manera individual y colectiva. En este sentido, para el autor el juego es contextual y está siempre determinado por el entorno en el que sucede; por las reglas y por la comunidad que lo juega. El contexto, es definido por el autor como una red de cosas, personas y lugares que son necesarios para que el juego se desarrolle y tenga lugar. Es un elemento crucial porque modifica el ambiente del juego y la tecnología con la que se juega; así como también los potenciales compañeros de juego.

2.5.6 Experiencia y naturaleza del jugador/a

Por definición cualquier juego requiere de jugadores en la medida en que, sin su acción, el juego no se pone en marcha (Brathwaite, B. & Schreiber, I, 2009). Sin embargo, hoy en día, en vista y consideración de los alcances de la tecnología en el mundo de los juegos, es posible encontrar muchas propuestas que prescinden de ellos¹⁶⁰.

Respecto a esto, los autores Jesper Juul y Staffan Björk (2012) hacen una aclaración interesante respecto a la potencialidad del juego y se cuestionan la verdadera necesidad de jugadores (humanos). Al remover a los jugadores de la ecuación dentro de una actividad lúdica, Juul y Björk señalan que la ausencia de ciertos rasgos característicos puede aportar a una propuesta básica para intentar definir la naturaleza de quien juega. Algunas de sus conclusiones son:

¹⁶⁰ Un ejemplo concreto es lo que académicamente se denomina «zero-player games» (Carlisle, 2009) que refiere a todo tipo de juegos (generalmente de simulación) que no tienen jugadores. El ejemplo más gráfico que ofrece Carlisle es el juego *Life* (1970) de John Conway. Por su parte, Juul y Björk (2012) distinguen cuatro categorías básicas de *zero-players games*: *setup only games* (juegos pre-configurados que se desarrollan sin interacción humana); *games played by AIs*, (que pueden haber sido diseñados con este fin, o, por ejemplo, puede tratarse de un modo específico que ofrece el juego, como cuando se puede observar una partida de ajedrez jugada por el mismo sistema contra una IA); *solved games* (juegos que ya están resueltos); y, por último, *hypothetical games* (juegos que por razones prácticas no pueden jugarse o bien, que se desarrollan sólo para plantear teorías y preguntas).

- Un jugador se constituye a partir de su naturaleza humana, contrariamente a las inteligencias artificiales (IAs) que lo pueden sustituir. Un computador o una IA no reuniría los requisitos para considerarse un jugador.
- Quien juega tiene capacidad de agencia (*agency*) continuo (capacidad de elección constante y progresiva)
- Los jugadores tienen intencionalidad: incluso en los casos de IAs que juegan, es posible afirmar que siempre existe una intención de fondo de desempeñarse bien en el contexto de la actividad lúdica.
- Los jugadores tienen preferencias estéticas que van a determinar su implicación en la experiencia lúdica. A partir de sus propios criterios, un jugador puede interesarse por distintas experiencias de juego y hacer sus propias categorizaciones.

Como se ha manifestado anteriormente, la idea básica que configura la naturaleza de la experiencia lúdica es la **relación interactiva entre jugadores y juego** (Ermi & Mäyra, 2005) que se fundamenta en términos teóricos y prácticos como una vinculación de existencia recíproca totalmente necesaria: el juego deviene en juego en la medida en que es jugado por alguien. Sin embargo, la interactividad no es suficiente para constituir la condición de jugador: hace falta la intencionalidad y la capacidad de manifestación de la agencia, que una persona puede ejercer en un juego para influir en los resultados obtenidos. Estos elementos son clave para distinguir la condición de jugador, donde ya no solo se puede reducir a la idea de que el juego deviene en juego en la medida en que es jugado, sino que es jugador con intención y con capacidad de agencia (Björk & Juul, 2012). Sin esto, no se trataría de un juego ni de jugadores, sino de un conjunto de reglas y mecánicas a la espera de interés y compromiso humano (Calleja, 2011).

Respecto a la noción de agencia o “agenciamiento” (*Agency*)¹⁶¹, en el ámbito de los *Games Studies* este concepto aparece referido desde distintas perspectivas según cada caso, y en castellano su uso no está directamente relacionado a la aplicación teórica que se le da en inglés. En el contexto de la acción interactiva, la acción “agenciada” refiere a un tipo de acción específica que persigue la consecución de un objetivo concreto de una manera eficiente y hábil (Murray, 1997).

¹⁶¹ La traducción al castellano más precisa es *agenciamiento*, palabra que según la DRAE significa: 1. tr. Hacer las diligencias conducentes al logro de algo. Proviene del verbo latino *ago*, *agis*, *agere*, que derivan según diferentes acepciones en los verbos, hacer o actuar. En el marco de este trabajo se propone el uso del término agencia que es usado como traducción aceptada en la totalidad de los textos consultados sobre teórica lúdica anglosajona.

En este sentido, la acción desarrollada por una persona que juega debe estar dotada de una finalidad concreta y llevarse a cabo con un nivel especial de atención. El término está directamente relacionado con el placer que produce la interactividad como dimensión de creación y ejecución de decisiones. A su vez, el placer emerge de las consecuencias de las acciones y su repercusión en el jugador, quien puede identificarse en el ejercicio mediado a través de ellas. La capacidad de agencia¹⁶² en el contexto del diseño de juegos o de las narrativas interactivas suele implicar, además, la satisfacción que produce tener el poder de tomar decisiones —que se traducen en acciones concretas—, en pos de un objetivo particular; y poder experimentar sus resultados en el devenir de la situación (Murray, 1997).

Desde el punto de vista del diseño de juegos contemporáneo, hay un debate en torno a los límites de la verdadera agencia (o “actancia”)¹⁶³ (que dotaría a los jugadores de libertad absoluta para que tomen sus decisiones) y el control de quien crea el sistema de juego. En este sentido, el ejercicio de la toma de decisiones tras una acción “agenciada” siempre podría considerarse un gesto de empoderamiento. Ahora bien, a nivel de diseño de una experiencia lúdica, el desafío consistiría siempre en conseguir crear márgenes para que las personas efectivamente se “empoderen” en la manifestación de sus elecciones y en su capacidad de agencia; sin perder de vista otros objetivos esenciales del *Game Design* como asegurar niveles mínimos de coherencia narrativa o la calidad de la propuesta general (Tanenbaum, 2008).

2.5.7 Patrones de interacción de los/as jugadores

Retomando los aspectos clave que constituyen a un jugador o jugadora, a partir de estas distinciones base es posible resumir que la **naturaleza humana**, la **capacidad de agencia** y la **intencionalidad** serían tres factores imprescindibles para identificar la condición de jugador o jugadora en el marco de una actividad lúdica. Ahora bien, es posible diferenciar la experiencia de un jugador/a según otras variables, como por ejemplo según el carácter individual o colectivo del contexto de la experiencia de juego.

¹⁶² Desde la perspectiva filosófica, la referencia más importante del concepto tiene que ver con el planteamiento deleuziano de *agenciamiento*, que asume la acción siempre en función del devenir y del tejido de relaciones que la contiene; siempre asociada a la construcción de enunciados no hegemónicos y a contrarrestar de manera colectiva las lógicas de control impuestas.

¹⁶³ Para el investigador C. Thi Nguyen (2019) existirían diversos modos de experimentar la agencia según cada propuesta de juego. Así como también, distintas formas de ponerla en práctica dentro de una misma experiencia de juego. En la visión del autor, las estructuras definidas de algo (en este caso de un juego) son útiles para permitir a los jugadores descubrir nuevos modos de agencia dentro de una experiencia lúdica.

En el lenguaje lúdico se habla de experiencia individual o experiencia multijugador, lo que representa una diferencia significativa desde el punto de vista de la construcción y diseño de un juego. En el primer caso, el encuentro entre el jugador y el juego es en solitario (*Single Play*) y se caracteriza por la presencia de un jugador principal o primario que desarrolla toda la experiencia de manera individual. En el segundo caso, se trata de experiencias de juego que están diseñadas para involucrar a varios participantes al mismo tiempo. Puede tratarse de juegos que se desarrollan en equipos o bien, de manera individual, pero entre muchos jugadores que forman parte de la partida al mismo tiempo (como sucede en los MMRPG en línea, por ejemplo, donde el desarrollo es individual pero el mundo de juego está lleno de otros jugadores que conviven en tiempo real).

En este formato de multijugador, se distinguen a su vez dos grandes maneras de interacción entre participantes (Aranda et al, 2015): la **colaboración** o cooperación y la **competición**. En la primera, los jugadores se posicionan conjuntamente en pos de alcanzar un objetivo en común; y en la segunda, se genera una dinámica de ganadores/perdedores donde se disputa un resultado final que representa una valoración específica. Para el autor Durgan. A. Nallar (2015) existirían los siguientes tipos de combinaciones posibles en el modo multijugador:

- 1) Un jugador contra otro jugador.
- 2) Varios jugadores actuando de manera individual contra el juego.
- 3) Varios jugadores contra un solo jugador.
- 4) Todos contra todos.
- 5) Varios jugadores actuando colectivamente y cooperando entre sí en contra del juego.
- 6) Competencia entre equipos de jugadores.

A esta lista la autora Tracy Fullerton (2008), suma la modalidad *un solo jugador contra el juego*, donde encajarían todas aquellas experiencias solitarias donde quien juega se enfrenta al sistema lúdico, ya sea analógico o digital. Aparte de la experiencia del *jugador primario*, entendido como aquella persona que toma las decisiones y progresa en el contexto del juego, existen otras perspectivas para entender la condición jugadora. Un criterio ulterior de clasificación de los perfiles de los jugadores tiene que ver con el nivel de desempeño. De manera general, se propone una categoría dicotómica que divide a los jugadores en casuales y *Hardcores* (Aranda et al, 2015) según su nivel de compromiso e implicación con un juego.

Sin embargo, se trataría de una manera de catalogarlos que no logra dar razón de todas las connotaciones posibles de la condición de un jugador. Otros autores han añadido diferentes baremos, como por ejemplo la condición de *Newbie* (novato), que supondría una diferencia en concepto de “dominio del juego” respecto a la experiencia lúdica entendida como casual o *Hardcore* (Aarseth, 2003). Un ejemplo extremo de jugador *Hardcore* sería un jugador profesional y/o todas aquellas personas para quienes el acto de jugar tiene implicancias que exceden el propósito mismo del ejercicio lúdico (convertido, en este caso, en un oficio o trabajo remunerado). Ahora bien, asumiendo que no existen «dos tipos únicos y auto excluyentes de jugador ni dos modelos de dedicación» (Aranda et al, 2015: 50), es necesario considerar una serie de factores combinados que influyen en la determinación de la experiencia de quien juega como, por ejemplo: «sus conocimientos, su pericia, su implicación y sus preferencias personales» (p. 51).

Los conocimientos previos que traiga cada jugador, su forma de acercarse al juego y su nivel de compromiso configurarán de manera distintiva cada experiencia individual: «La experiencia es el resultado de la partida, el producto de la interacción entre jugador y sistema» (p. 64). En el contexto de un juego, la experiencia se asume como «la suma particular y subjetiva de emociones y placeres creados por la percepción de acciones, acontecimientos y estados del sistema jugable» (p. 80). A la vez, la experiencia se entiende como un proceso de naturaleza cíclica que se construye de manera ininterrumpida durante la vivencia del juego, y se nutre de la interacción constante entre el jugador y el sistema: la experiencia lúdica como conjunto de emociones y percepciones. Se crea entonces una suerte de jerarquía que intercala aquellas emociones que surgen a corto plazo durante la experiencia de juego con la percepción e interpretación de estas en la distancia del tiempo (Aranda et al, 2015).

Respecto a las preferencias personales, es importante destacar que ningún jugador se aproxima de manera neutral a una experiencia lúdica ya que siempre sus inclinaciones estéticas y sus gustos van a modelar su experiencia y la manera en que se relacionan con el juego, tanto individual como colectivamente (Björk & Juul, 2012). Por otra parte, existen también aquellos jugadores que, estando comprometidos con la acción del juego, no quieren implicarse de manera totalmente directa y que prefieren no tener el control sobre las decisiones del juego. Este tipo de jugadores se denominan *secundarios* (Newman, 2002) y son aquellos que no ejercen ningún control directo sobre la interfaz (en este caso, de un videojuego).

Desde una perspectiva estricta, la experiencia de juego es parcial y no podrían denominarse jugadores como tal, (**ya que no toman ni ejecutan decisiones directamente**) pero igualmente se implican en el desarrollo de la actividad lúdica, desde otra perspectiva. La experiencia de un jugador *secundario* a la vez sirve para que la persona aprenda el juego por observación y análisis, ya que no solamente es posible interiorizarse con un sistema de juego jugándolo, sino también es posible aprender mirando a otros jugar (Aranda et al, 2015).

Otra perspectiva desde la cual es posible categorizar la naturaleza de un jugador/jugadora es en función de la experiencia de juego perseguida. Si bien, lo más sencillo es identificar a grupos potenciales de jugadores a partir de aspectos psicográficos (Schell, 2019) como edades, estilos de vida o intereses, resulta particularmente útil hacerlo en función de los *placeres* particulares que persigue cada persona al jugar un juego. En este sentido, las estrategias de *Game Design* han desarrollado toda una serie de metodologías y procedimientos para influir en la creación de deseos y necesidades en los jugadores; y para la estimulación efectiva de los mecanismos de placer.

Por último, es importante destacar que, en el universo de los juegos, los jugadores usualmente son *representados* según la naturaleza de la experiencia lúdica: en un juego análogo, muchas veces los jugadores pueden representarse a sí mismos, pero también pueden ser proyectados dentro del espacio de juego a través de fichas o piezas. En el contexto digital, los jugadores son usualmente representados por avatares¹⁶⁴ (cuando se trata de juegos en primera persona) o también por fichas o piezas virtuales.

2.5.8 Interactividad e implicación lúdica: Espen J. Aarseth y Gordon Calleja.

Para el autor y diseñador de juegos Greg Costykian (2002) decir que los juegos son interactivos es una redundancia, puesto que cualquier juego es inherentemente interactivo¹⁶⁵ mientras cambia su estado y muta constantemente en función de las decisiones de los jugadores.

¹⁶⁴ Si bien, el concepto de avatar se asocia generalmente a un contexto de virtualidad digital, en el ámbito del *Game Design* suele utilizarse de manera genérica para describir cualquier tipo de representación de quien juega (dentro del mundo de juego) utilizada para describir su localización o posicionamiento dentro del mismo.

¹⁶⁵ A partir de las ideas del diseñador Chris Crawford (1982), —sobre las diferencias entre un juego y un *Puzzle*— Costikyan señala que la única excepción a esta regla sería los *Puzzles*, ya que estos son naturaleza estática y no se modifican a nivel estructural a partir de la interacción con los jugadores, mientras que, en contraparte, los juegos si son permeables a las decisiones de estos.

La idea de interactividad aplicada a un juego de Costikyan se fundamenta en que las decisiones tomadas por quienes juegan tienen la capacidad de alterar y modificar el estado de este. En este sentido, un juego interactúa con los jugadores (y viceversa) indistinto si la plataforma donde se desarrolla la actividad lúdica sea analógica o digital. Ahora bien, para el autor la interactividad y la interacción como conceptos no tienen valor por si solos: «interaction must have a purpose» (p. 11). Costikyan señala que, al diseñar un sistema lúdico, es imprescindible dotar a la experiencia de interacción —entre juego y jugadores—, de objetivos e información contextual que les permita lograr sus objetivos y tomar decisiones adecuadas a sus fines. El autor, (como muchos citados anteriormente) concuerda también con la idea de que un juego es principalmente un ejercicio de resolución de problemas y toma de decisiones constante: «what makes a thing into a game is the need to make decisions» (p. 11). En este sentido, la interactividad e implicación voluntaria característica de quien juega un juego se relaciona directamente con *la noción de una intervención participante capaz de modificar el estado de la propuesta o estructura original a través de la manifestación de decisiones*. **La implicación lúdica¹⁶⁶ por su parte se fundamenta en la definición del acto de jugar asumido como una toma de decisiones constante por parte de los jugadores en pos de la continuidad del juego.** Si hay una condición de juego, hay por tanto vivencia e implicación por parte de quienes participan en diferentes niveles: sensoriales, afectivos, mentales y físicos (Mandoki, 2006).

Respecto a esto, el fenómeno de la participación lúdica puede entenderse mejor a partir de un análisis específico de las características ontológicas del juego que en términos generales pueden asociarse a dos condiciones elementales (Hohlfeldt, 2016): en primer lugar, la ya mencionada ambivalencia del juego: «Play is real and at the same time “only a game”» (P.130). Y, en segundo lugar, los juegos (al igual que el teatro) están limitados por marcos temporales, espaciales y reglamentos, pero a la vez son sistemas performativamente “abiertos”. Y es justamente esta última idea, la que se vuelve especialmente interesante en el marco de las escenas de interacción relacional donde esta apertura posibilita ampliar el rango de acción de la audiencia al abrir espacios *liminales* (Turner, 1974; Diéguez, 2007) en el devenir del acontecimiento performativo.

¹⁶⁶ Esta idea de implicación lúdica se basa, además, en la suposición de que el involucramiento en un rol de jugador/a requiere necesariamente algún tipo de entrenamiento previo (Boissier, 2016). Dicho entrenamiento se da en un rango amplio de modalidades: puede necesitarse que la gente lea un manual de instrucciones antes de comenzar una partida de un juego de mesa determinado, alguna explicación rápida que introduzca de manera general las reglas, o en casos más complejos (como en los juegos de rol), una preparación exhaustiva por parte de los jugadores antes de comenzar la partida.

Este espacio “vacío” que aparece entre obra y público, representa una fisura en la convención tradicional de la relación entre espectador/obra que le otorga ahora toda una nueva gama de posibilidades de intervención a las audiencias: y se relaciona directamente con conceptos como el de «espacio potencial» del psicoanalista inglés Donald W. Winnicott (citado en Hohlfeldt, 2016:131); la noción del *intersticio literario* de la obra abierta propuesta por Umberto Eco (1989); y con ideas relativas a la definición de la literatura *ergódica* propuesta por Espen J. Aarseth (1997).

Por otro lado, la participación es un fenómeno particularmente estudiado en el contexto de la teoría lúdica y la *gamificación*. La situación de juego propone una serie de características específicas que hace del involucramiento de los jugadores y sus motivaciones para jugar toda un área de estudio. Sin embargo, la noción de *implicación lúdica* es una de las características más difíciles de describir y de medir, puesto que una gran cantidad de elementos externos y subjetivos pueden influir como por ejemplo el estado anímico de quien juega, el contexto del juego, el tiempo a disposición para jugar, los otros jugadores, etc. (Aranda et al, 2015). También cuenta desde dónde se mire la experiencia: un jugador podría ser parte de una propuesta lúdica e implicarse sin necesariamente saberlo, como puede pasar en ciertas propuestas de juegos “pervasivos” donde la condición de participación no implica necesariamente ser consciente de la experiencia de juego que esté sucediendo en un momento determinado (tal y como sucede, por ejemplo, en las “cámaras ocultas”); en contraste a la condición de jugador o jugadora que requiere una *consciencia específica* de la acción de juego (Montola, Stenros et al, 2009).

Diversos autores han producido modelos y parámetros para analizar e intentar clasificar la *implicación* de un jugador durante el desarrollo de un juego. Entre ellos, uno de los más referenciados corresponde a la propuesta del diseñador Espen J. Aarseth (2003) quien genera un prototipo de siete niveles orientativos de graduación de implicación en el contexto de un juego (p. 6):

- **Juego superficial:** quien juega “sobrevuela” el juego rápidamente para hacerse una idea general y percibir qué sensación le transmite, sin profundizar en aprender a jugarlo.
- **Juego ligero:** quien juega aprende lo suficiente como para poder hacer algún tipo de avance, pero sin darle continuidad al progreso.
- **Compleción parcial:** quien juega consigue uno o varios objetivos secundarios.

- **Compleción total**¹⁶⁷: quien juega consigue el objetivo final de la experiencia.
- **Juego repetido**: quien juega ya ha completado la experiencia otras veces y no necesita aprender cosas nuevas para poder jugar.
- **Juego experto**: quien juega, además de haber completado la experiencia otras veces, ha ganado consecutivamente a otros o a desarrollado algún nivel de *expertise/maestría*.
- **Juego innovador**: quien juega inventa estrategias totalmente nuevas y busca tener una experiencia diferente, no reconocida como un objetivo por otros jugadores, y que no implique necesariamente ganar.

Aarseth (2003) proporciona estos niveles entendidos como “aspiraciones” por parte de quien juega, y relaciona la *implicación* con el nivel de «engagement» (p.6) que produce la experiencia en sí. Aarseth genera estos niveles en un intento por categorizar la profundidad del involucramiento de un/a jugador/a en función de parámetros menos subjetivos. Ahora bien, es importante considerar que la implicación en este contexto no tiene por qué ser necesariamente continua en cuanto no siempre permanece constante y puede cambiar repentinamente según distintas condiciones o estímulos tanto voluntarios como involuntarios (Aranda et al, 2015). Cuando el involucramiento se altera de manera voluntaria, correspondería a la decisión consciente tomada por quien juega de preferir un tipo alternativo de experiencia de juego (por ejemplo, decide conseguir una meta de tiempo particular, investigar el juego de una manera que no había probado antes, o dejarlo de lado, etc.). En cambio, cuando la modificación es involuntaria, responde generalmente a condicionantes que están fuera del control de quien juega como el tiempo disponible, el entorno o propuestas que vienen por parte de otros jugadores.

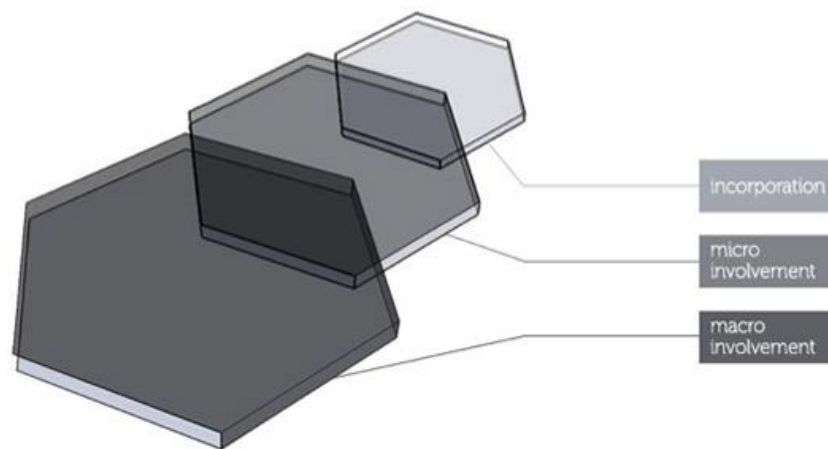
Otra perspectiva interesante es presentada por el autor Gordon Calleja (2007), quien propone un modelo particular para intentar cuantificar los grados de implicación de una persona que juega un juego. Calleja centra el análisis principalmente en las características de los juegos en entornos virtuales, con el objetivo de responder a la pregunta sobre qué elementos en concreto hacen especialmente envolventes a los juegos digitales.

¹⁶⁷ Aarseth (2003) es enfático en señalar que la compleción total solo es válida en los juegos que están diseñados para tener un final en particular. Este criterio no sería aplicable por ejemplo en juegos como *Space Invaders* (1978) o *Tetris* (1984) puesto que son propuestas que eventualmente no tendrían un final determinado.

A partir de esta inquietud, el autor desarrolla un modelo de implicación del jugador o *player's involvement model* (Calleja, 2011:35) que valora críticamente elementos como la inmersión y la presencia de quien juega, para elaborar una propuesta específica en torno al concepto de la incorporación. Si bien Callejas se centra en analizar el fenómeno de la implicación en ambientes de juego digital, el desafío principal de un diseñador de juegos —orientado a captar la atención de sus jugadores—, es transversal al diseño de cualquier juego tanto análogo como digital. A partir de esta idea, Calleja define distintos niveles de atención/interés que pueden desarrollarse en el contexto de un juego que van desde la fijación de la atención más casual y anecdótica hasta la inmersión profunda. Sin embargo, el autor (2014) considera la noción de inmersión (sobre todo en el contexto de los videojuegos) como un concepto poco preciso y ambiguo, ya que puede entenderse como una absorción profunda en cualquier actividad que requiera un compromiso alto o bien como el simple hecho de ser “transportado” al ambiente del juego y estar envuelto por él. Lo mismo sucede con el término “presencia”, nebuloso a la hora de objetivar qué es realmente y cómo se manifiesta dicha cualidad en un entorno de juego.

A partir de estas ideas base, Callejas (2011) propone un modelo de *implicación* que se divide en tres fases temporales distintas de aproximación a la actividad lúdica y en seis dimensiones diferentes de implicación. Estas fases son: la **macro-implicación**, que hace referencia a todas las formas de conectar con el juego e interesarnos por él incluso mientras no estemos jugándolo (hablar del juego, estudiar cosas sobre él, alimentar comunidades sociales externas sobre el juego, preparar elementos para jugar, etc.); y la segunda fase que es la de **micro-implicación**, que define el transcurso puntual y contingente del juego en sí. La tercera fase sería la de la **incorporación** definida por el autor como el estado de correlación entre la asimilación mental del mundo virtual del juego y la presencia del jugador dentro de él. En términos más sencillos, se reduciría específicamente a la interiorización y asimilación por parte del jugador del mundo virtual al que se expone; y a la vez, la representación gráfica de su presencia en él (por ejemplo, su avatar dentro del juego). La *incorporación*, se propone como una alternativa al uso problemático de términos como inmersión o presencia como parámetros para intentar cuantificar o identificar los niveles de atención y compromiso (implicación) de la participación de alguien que juega un juego (en el caso de este modelo en particular, un videojuego). El término, resolvería los conflictos que supone el uso de la palabra inmersión y también, la subjetividad que conlleva la pregunta por la presencia “moral” del jugador en el marco virtual de un videojuego.

Figura 15. “*The player involvement model*” de Gordon Calleja.



Nota. Fases del modelo de implicación de los jugadores. Autor: Gordon Calleja. Fuente: Calleja, 2011.

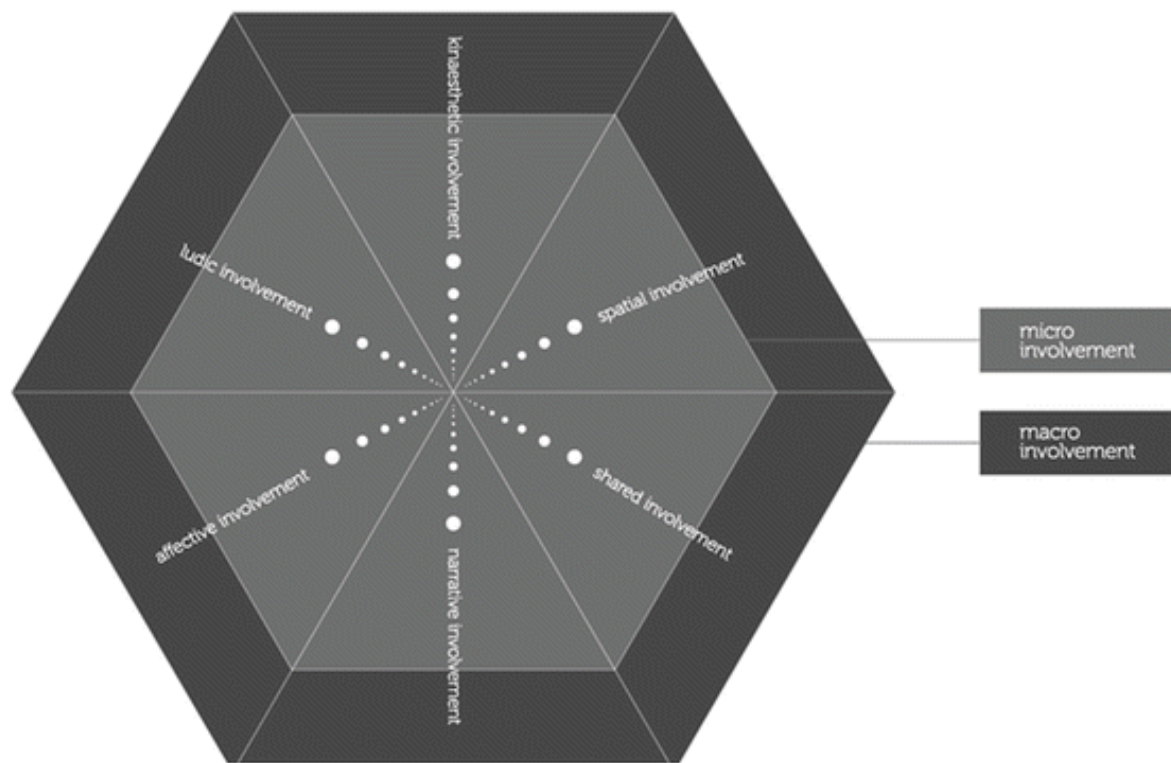
Ahora, respecto a la participación lúdica, Calleja (2011) considera la atención como un pre-requisito para que emerja la implicación; sin embargo, advierte que esta por sí sola, no sería capaz de describir de manera adecuada la experiencia de la condición o estado de un jugador *implicado*. Por esta razón, crea un modelo que asiste un análisis co-relacional entre dimensiones de implicación y fases o momentos de ésta. En cada una de las tres fases de la relación juego-jugador, pueden surgir algunas de las seis dimensiones expresadas por el autor (o incluso todas); y ser experimentadas de manera inconsciente por parte de quien desarrolla un juego (Calleja, 2011:35):

- **Implicación kinestésica** (*Kinesthetic Involvement*): control y libertad de movimiento en el entorno de juego. Tiene que ver con todo lo relacionado a los movimientos del avatar o de las piezas del juego; y con el aprendizaje de los controles para dicho fin. La implicación kinestésica se incrementa en la medida en que la dificultad para mover al avatar o a las fichas del juego, sea más grande, y represente un obstáculo al deseo de tener libertad total de movimientos.
- **Implicación espacial** (*Spatial Involvement*): exploración y aprendizaje del dominio espacial del juego. No solo tiene que ver con la percepción del espacio del mundo de juego, sino también con la internalización por parte de quien juega.

- **Implicación compartida** (*Shared Involvement*): percepción y relaciones de colaboración, co-presencia o competencia con otros humanos o IAS dentro del entorno del juego. Este tipo de implicación está relacionada con las interacciones que quien juega pueda efectuar con otros jugadores o con el sistema mismo.
- **Implicación narrativa** (*Narrative Involvement*): creación y seguimiento de una historia o relato que se desarrolla y modifica según la intervención de quien juega. Tiene que ver con el compromiso que se genera por parte de los jugadores respecto al desarrollo de la ficción propuesta por el juego y el desenlace de las tramas, que en el caso de un videojuego está potenciado por el factor impredecible y el potencial de la intervención de cada persona en la construcción de la historia.
- **Implicación afectiva** (*Affective Involvement*): los afectos y emociones que se generan al jugar o al pensar en el juego. Este tipo de implicación contempla diversas formas de afectación emocional: puede ser desde la tensión y la adrenalina que produce terminar una misión a contratiempo hasta aspectos más sentimentales relativos a efectos que produce la narración de la historia en quien está jugando.
- **Implicación lúdica** (*Ludic Involvement*): toma continua de decisiones relativas a los objetivos del juego y de quien juega. Esta implicación tiene que ver con las acciones y consecuencias de la actividad de los jugadores, y la valoración que se les atribuye dentro del mundo del juego.

Estas seis dimensiones descritas por Calleja surgen de distintas maneras en cada experiencia de juego y deben ser analizadas caso a caso, siempre en relación con la fase en la que se activan (*micro-implicación, macro-implicación o incorporación*).

Figura 16. Dimensiones del “*Player Involvement Model*” de Gordon Calleja.



Nota. Seis dimensiones presentes en el modelo de implicación del jugador. *The player involvement model*. Autor: Gordon Calleja. Fuente: Calleja, 2011.

Ahora bien, no todas estas dimensiones tienen que ser igualmente importantes: su relevancia siempre dependerá de la experiencia de juego específica que se esté construyendo o analizando. Calleja describe la aplicación de su modelo en relación con la intensidad de la atención o el foco que cada jugador pone en cada dimensión en particular. El grado de implicación kinestésica será más elevado cuando, por ejemplo, el jugador está concentrado aprendiendo a manejar los controles que mueven físicamente a su avatar en el mundo virtual. El autor advierte que la aplicación de este modelo para el análisis de la participación y los niveles de implicación de un jugador debe considerar el hecho de que se trata de dimensiones altamente subjetivas y de naturaleza experiencial. El diagrama puede ser de utilidad siempre y cuando se tenga en cuenta que se trata de procesos dinámicos donde la naturaleza de la experiencia de quien juega está en constante modificación.

2.5.9 Tipologías de juegos y de jugadores

En el contexto de los *Game Studies* es posible generar distintas tipologías de juegos a partir de parámetros diversos. Los enfoques pueden variar según los objetivos de clasificación: se pueden organizar las características del juego desde el punto de vista de los jugadores o desde quienes diseñan los sistemas lúdicos; también, pueden clasificarse según el tipo de soporte material que en el que se desarrollan (si son juegos de mesa por ejemplo, o al aire libre o digitales); o por el tipo de tecnología que requieren para ser jugados (analógicos o computacionales); también, se pueden catalogar según la finalidad que pueda tener una experiencia lúdica o un juego (más allá del ejercicio mismo de jugarlo)—como sucede por ejemplo con los *Serious games*¹⁶⁸(Abt, 1970) o los *Arts games*¹⁶⁹—; también, pueden clasificarse en cuanto al nivel de la incidencia creativa de los jugadores en el desarrollo de la experiencia lúdica; o bien al nivel de la tipología o de las genealogías generales del juego (de estrategia, de socialización, de combate, etc.).

Puesto que hay infinitas formas de clasificar juegos e infinitas perspectivas para hacerlo, en el marco de este estudio se propone como referencia principal la clasificación diseñada por Roger Caillois que divide los juegos en dos grandes estatus (*Paidia* y *Ludus*); y en cuatro grandes grupos —anteriormente mencionados— identificados a partir de ciertas diferencias esenciales entre aquellos juegos que se definen mayoritariamente por su esencia competitiva (*Agon*); o de simulacro (*Mimicry*); o por la predominancia de componentes de azar (*Alea*); o por generar vértigo tanto físico como mental en quienes juegan (*Ilinx*). Estas clasificaciones no son excluyentes, y un mismo juego puede poseer características de más de uno de estos grandes grupos identificativos.

Más allá del beneficio de detenerse a clasificar juegos en el contexto de esta investigación, lo que sí resulta trascendental es definir ciertas tipologías bases de jugadores desde la teoría lúdica, para poder encontrar similitudes con las diversas formas de interacción que puedan tener las audiencias “invitadas a jugar” una experiencia escénica co-creativa.

¹⁶⁸ Los juegos serios (*Serious games*) son aquellos juegos que potencian la dimensión pedagógica de los mecanismos lúdicos internos y se constituyen como experiencias que van más allá del mero entretenimiento (Abt, 1970).

¹⁶⁹ Respecto a la definición de *Art Game*, se pueden entender desde diversas acepciones, pero las principales son: el arte de un juego a nivel estético (por ejemplos el diseño de los gráficos) o como juegos que son creados con finalidades netamente artísticas (que según como se miren, podrían catalogarse dentro de la noción de *Serious games*).

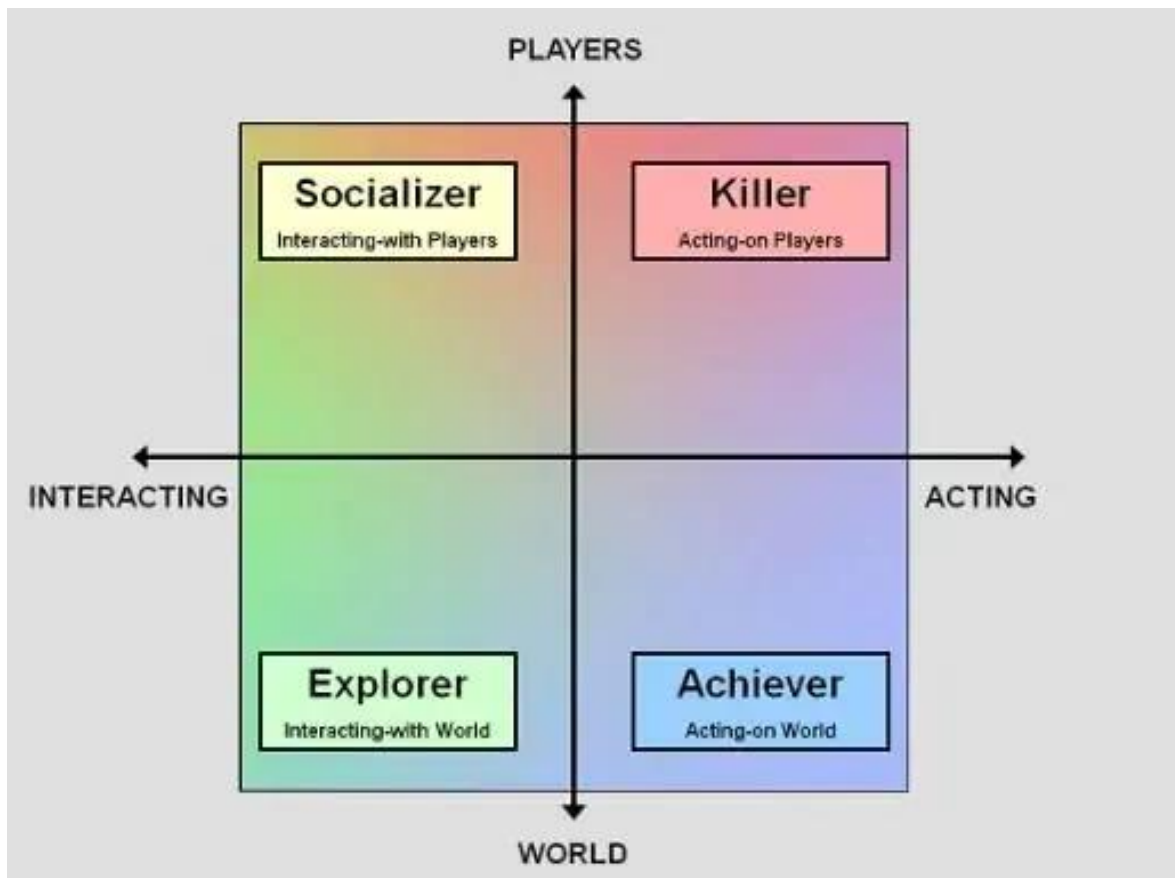
En este aspecto, el modelo más ampliamente usado para clasificar a los jugadores es propuesto por el autor Richard Bartle (1996), uno de los primeros creadores de entornos virtuales multi-jugador de la historia: MUD1 (1978) o *Multi-User Dungeon*. A raíz de su experiencia analizando preferencias y actitudes de la gente en entornos virtuales, Bartle¹⁷⁰ identificó cuatro tipos genéricos de comportamiento que sirven para agrupar a los jugadores según sus motivaciones principales de juego:

- **Socializers** (socializadores): aquellos jugadores que se involucran en la experiencia de juego motivados por la posibilidad de interacción con otras personas. El juego adquiere importancia como contexto para relacionarse con otros, profundizar en amistades, vínculos y potenciar sus influencias.
- **Killers** (asesinos): aquellos jugadores que encuentran su placer atacando a otros o destruyendo los avances de los demás. Responde a la lógica de “todo o nada” que implica que, si se combate por algo, solo puede haber un ganador. Este tipo de jugador ve el juego como una arena de batalla donde el enfrentamiento es consentido.
- **Achievers** (conquistadores): son los jugadores que intentan dominar la partida y que encuentran deleite en generar estrategias, competir, y completar objetivos.
- **Explorers** (exploradores): jugadores que disfrutan recorriendo los entornos de juego y antes que intentar ganar o completar objetivos. Prefieren experimentar el juego desde la exploración y el aprendizaje de los secretos que el mundo virtual tiene por ofrecer.

Bartle (1996) es enfático al señalar que esta nomenclatura responde la observación de un entorno muy particular (los *Multi-User Dungeons*) y que por tanto no puede aplicarse de manera exacta en otras experiencias de juego. Aun así, estas cuatro clasificaciones básicas son utilizadas de manera transversal por la mayoría de los teóricos y diseñadores de juego para identificar las principales motivaciones de los jugadores.

¹⁷⁰ Si bien, son cuatro las categorías más usadas de la propuesta de Bartle, el autor posteriormente agregó cuatro clasificaciones más. El modelo de Bartle se relaciona con otras teorías de clasificación de personalidades como el indicador tipológico de Myers-Briggs (MBTI) creado por Katherine Cook y su hija Isabel Briggs Myers; el clasificador de temperamento Keirsey (KTS) propuesto por David Keirsey; o las ideas relativas a la clasificación sociológica de autores como Erving Goffman, Alfred Adler o Carl Jung.

Figura 17. Clasificación de jugadores según Richard Bartle.



Nota. Modelo de segmentación de jugadores de Richard Bartle. Autor: Bartle, R. Fuente: Bartle, R. (1996).

Durante los últimos años, la propuesta de Bartle ha tenido actualizaciones y añadidos. Aarseth (2003), por ejemplo, añade un quinto perfil: el del **jugador tramposo**. Este perfil abre todo un mundo de interesantes discusiones puesto que la trampa no necesariamente puede entenderse como algo negativo para los creadores de un juego sino como un potenciador de la creatividad de los mismos jugadores, que se busca incentivar desde el diseño. Si bien, puede asumirse que alguien que hace trampa podría seguir teniendo como característica base cualquiera de los cuatro perfiles de Bartle —en la medida en que la trampa es un medio para la consecución de alguno de los objetivos definidos por el autor—, es relevante destacar que para Aarseth (2003) la trampa puede ser una finalidad en sí misma, y no un camino para conseguir otra cosa. Hay cierto tipo de jugadores que disfrutan justamente poniendo en duda las reglas y buscando los vacíos del sistema para dejarlo en evidencia.

Además de los agregados de Aarseth, la autora y diseñadora de juegos Amy Jo Kim (2012), actualiza la propuesta de Bartle manteniendo el eje central de segmentación propuesto por él (jugadores v/s mundo y acción v/s interacción), pero cambiando los nombres de cada perfil por **verbos**. La autora considera que, en la práctica, la propuesta de Bartle puede usarse como referencia, pero no sirve de manera eficiente para analizar un gran rango de juegos o sistemas motivacionales. Para la autora, el enfoque de Bartle deriva de un contexto de observación muy particular, lo que la motiva a integrar más aristas de las experiencias lúdicas considerando en su análisis no solamente diversas formas de juegos sino también aspectos clave de la socialización digital en las redes sociales. La propuesta de Amy Jo Kim (2012) también define cuatro perfiles particulares a partir de lo que ella denomina *Social Engagement Verbs* (verbos de fidelización social):

- **Competir** (parecido al perfil de *Achiever* de Bartle): la competencia es un movilizador de crecimiento personal tanto al competir con otros, como con uno mismo. Este tipo de jugadores encuentra en la competencia una motivación para jugar.
- **Colaborar** (parecido al perfil de *Socializer* de Bartle): este tipo de participantes disfrutan ganando en colectivo y construyendo objetivos en común con otros. Encuentran su realización en sentirse parte de una comunidad o algo más grande que ellos mismos.
- **Explorar** (idéntico al perfil de *Explorer* de Bartle): Este tipo de jugadores están motivados por acceder a información y nuevos conocimientos, y van a preferir descubrir todo lo que la experiencia ofrezca para explorar antes que preocuparse por ganar o responder a las lógicas generales del juego.
- **Expresar** (un reemplazo para el perfil de *Killer* de Bartle): la autora plasma este perfil potenciando la idea de la expresión personal como motor de juego. Este tipo de jugadores disfrutan cumpliendo objetivos y siguiendo las dinámicas del juego para tener más herramientas de auto expresión y creatividad.

Finalmente, Amy Jo Kim (2012), concuerda con Bartle de que no existe un modelo definitivo y que estos solo pueden constituirse como referencias a la hora de enfrentarse a la creación de un juego y de profundizar en las diversas motivaciones que puede tener un jugador potencial.

Figura 18. *Social Engagement Verbs* de Amy Jo Kim.



Nota. *Social Engagement Verbs* de Amy Jo Kim. Autora: Amy Jo Kim. Fuente: <https://amyjokim.com/blog/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>

Un paso más allá va la propuesta del autor y diseñador web Andrzej Marczeweski (2015), quien tiene como objetivo crear algo similar al modelo de Bartle pero que sea útil tanto en la creación de juego como para la construcción de un sistema *gamificado*. La clasificación de Marczeweski se basa en una primera división básica que diferencia la voluntad inicial (o no) del sujeto de jugar un juego o interactuar con un sistema *gamificado*. A partir de esta primera clasificación, el autor genera seis categorías básicas de clasificación según la inclinación o voluntad que tenga la persona de jugar y sus posibles motivaciones para hacerlo:

- **Players:** (con voluntad de juego total) participantes que buscan conseguir logros y el reconocimiento de estos. Su propósito es conseguir recompensas.
- **Socializers:** (con voluntad de juego parcial) participantes que priorizan la interacción y sociabilización con otros. Su propósito es relacionarse socialmente con los demás.
- **Free spirits:** (con voluntad de juego parcial) participantes que buscan una experiencia creativa personal y no desean sentirse restringidos por el juego o por el sistema. Su propósito es conseguir la autonomía total. Se subdividen en creadores (que sienten la necesidad de proponer y crear cosas nuevas dentro del sistema) y exploradores (que desean poder recorrerlo sin limitaciones).

- **Achievers:** (con voluntad de juego parcial) buscan logros dentro del sistema, ganar y completar a la perfección los desafíos. Van a hacer lo que tengan que hacer en orden de dominar totalmente el sistema y que no queden espacios en blanco por recorrer. Su propósito es alcanzar la maestría.
- **Philantropists** (con voluntad de juego parcial): participantes motivados por la sensación de formar parte de una comunidad donde puedan ser útiles y ayudar a otros (el tipo de usuario que, por ejemplo, se dedica a postear respuestas a destajo en foros telemáticos para “ayudar” a los demás). Su motivación última es el sentido del propósito y de actuar en consecuencia.
- **Disruptors** (con voluntad de juego nula): participantes que no quieren ser parte del sistema de juego, y que incluso, en ciertos casos, van a intentar boicotearlo. Esta tipología de participante se subdivide a su vez en cuatro subtipos: **Griefer** (parecido al *Killer* de Bartle) que sería el tipo de usuario/jugador que busca afectar negativamente a otros y al sistema, solo porque pueden; **Destroyer**, un tipo de usuario/jugador cuya motivación directa es echar a perder el sistema o el juego. Puede hacerlo, por ejemplo, buscando vacíos en las reglas que arruinen la experiencia de los demás; **Influencer**, el tipo de usuario que va a intentar cambiar las reglas del juego o del sistema usando su influencia sobre los demás (quiere cambiar el sistema propuesto y hará lo que esté a su alcance para mejorarlo a su manera); y por último, el **Improver**, un tipo de usuario que también intentará modificar el sistema, pero al menos con “buenas” intenciones: ansía la oportunidad de explorar el sistema para encontrar problemas e intentar arreglarlos.

A partir de estos grupos, el autor va refinando su modelo y agrega también perfiles relativos a la motivación extrínseca de la experiencia (o sea, que buscan ganancias externas aparte de las que el sistema o juego pueda ofrecer) y los divide en: **Self-Seekers** (aquellos usuarios motivados por ayudar a otros, pero que no lo harán de manera altruista y esperarán recompensas concretas; **Consumers** (aquellos que harán cualquier cosa para conseguir las recompensas que ofrece el sistema en particular —por ejemplo las personas que solo se quedan con una empresa por sus sistemas de puntos y fidelización—); **Networkers** (aquellos preocupados de ganar contactos de utilidad que les aporten algún tipo de recompensa); y **Exploiters** (aquellos que buscan los límites y vacíos del sistema para sacar provecho personal como por ejemplo, la gente que “mina” dinero en juegos virtuales y luego lo revende).

Sobre estos perfiles, el autor da consejos respecto a cómo tratarlos: a su parecer, los dos primeros (**Griefer** y **Destroyer**) requieren de un esfuerzo por parte de quien propone el juego o sistema, para hacerles cambiar de opinión. En caso de no lograrlo, lo mejor es encontrar una forma de deshacerse de ellos. Los últimos dos (**Influencers** e **Improvers**) pueden ser de utilidad para el juego, si sus anhelos de cambiarlo se encauzan positivamente. Sin embargo, ambos pueden terminar convirtiéndose en **Griefers** o **Destroyers** de la propuesta. A partir de estas clasificaciones, Marczewski completa su propuesta final y la denomina *Hexad: A Player Type Framework For Gamification Design*.

Esquema 3. Modelo de clasificación de usuarios de Andrzej Marczewski.



Nota. Tipos de usuarios de Andrzej Marczewski (2015). Cada tipo de perfil está relacionado a un propósito específico y a su motivación principal. Autor: Andrzej Marczewski. Fuente: <https://www.gamified.uk/user-types/>

Desde el enfoque del *Game Design* y de la *ludificación* de sistemas, la clasificación de usuarios es fundamental en la medida en que si lo que se construye son justamente *sistemas de motivación*, **siempre** sería una prioridad de diseño, encontrar metodologías y marcos de referencia que ayuden a identificar y clasificar los posibles impulsos tras las acciones de cada usuario y/o jugador dentro de una determinada experiencia lúdica.

Figura 19. *Hexad: A Player Type Framework for Gamification Design* de Marczewski.



Nota. *Hexad: a player type framework for gamification design*. Autor: Andrzej Marczewski. Fuente: <https://www.gamified.uk/user-types/>

Finalmente, existe otro perfil de jugador relevante para este estudio: los jugadores creadores (Aranda et al, 2015). Se definen como aquellos que se relacionan con el juego «como objeto de manera activa» (p. 61). Y disfrutan de-construyendo las reglas y sistemas según sus propias preferencias. En el ámbito del *Game Design*, esta práctica se denomina **Modding** y se define por la modificación del juego (particularmente de un videojuego) por parte de sus jugadores. En el mundo de los juegos digitales, es común encontrar juegos que permiten este tipo de prácticas, e incluso algunos diseñadores las fomentan, incluyendo y facilitando a los jugadores herramientas para modificar los códigos internos del sistema lúdico.

2.6 DIMENSIÓN PRÁCTICA: Construcción de juegos (*Game Design*)

A la hora de analizar un juego, es posible aproximarse desde distintas perspectivas: se pueden analizar los aspectos formales que los constituyen como objetos mediales; se pueden revisar los elementos vivenciales y subjetivos que constituyen la experiencia de un juego en particular; o bien se puede poner el foco en el factor sociocultural que rodea el fenómeno (Calleja, 2011). También, los juegos pueden entenderse como objetos acabados que contienen su significación en sí mismos o bien, como procesos que requieren del aporte de los jugadores para completarse.

Desde la perspectiva material, se genera también una dualidad particular respecto a la naturaleza tangible de un juego como objeto (o de un juguete) y de la acción que se ejerce sobre él en el proceso de jugar. Un juego de mesa, por ejemplo, puede ser un objeto físico concreto, y al mismo tiempo una actividad de naturaleza lúdica. Esta división aplica también para los juegos de naturaleza digital. Así como existen muchos tipos de juegos diferentes, hay muchas formas desde donde se puede abordar el proceso de diseño. Un mismo juego puede implicar distintos tipos de diseño según la complejidad de cada propuesta o el formato escogido. Los autores Brenda Brathwaite e Ian Schreiber (2009) definen el *Game Design* de la siguiente manera:

Game Design is the process of creating the content and rules of a game. Good *Game Design* is the process of creating goals that a player feels motivated to reach and rules that a player must follow as he makes making meaningful decisions in pursuit of those goals (p.2).

A partir de esta descripción, los autores proponen la siguiente clasificación para poder organizar los distintos tipos de enfoques que pueden encontrarse en el *Game Design* (p.5):

- ***System Design*** (diseño sistémico): se relaciona a la configuración de las reglas y los modelos matemáticos que configurarán los patrones de un juego. Para los autores, este es el único tipo de diseño que es común para todos los juegos porque todos los juegos tienen reglas e instrucciones. Se asocia con enfoques de diseño como la corriente *procedural* o el paradigma *ludológico*.

- **World Design** (diseño del mundo): creación de contenidos generales del juego como las ambientaciones, el trasfondo conceptual y el contexto temático. Generalmente determina los parámetros en los que se van a mover los otros diseñadores implicados.
- **Content Design** (diseño de contenidos): tiene que ver con la creación de personajes, misiones, recursos, y mini juegos dentro del mismo juego (si los tiene). Se usa principalmente en los procesos de diseño de juegos de rol, videojuegos o juegos de cartas coleccionables.
- **Game Writing** (escritura de juego): es la creación de toda la dimensión narrativa y ficcional de la propuesta en términos de historia; desde los trasfondos de personajes y las tramas hasta los diálogos. Se relaciona con la corriente de creación *narratológica*.
- **Level Design** (diseño de niveles): este tipo de diseño se concentra en la construcción de niveles dentro de un juego y es especialmente común en los procesos de creación de videojuegos. La configuración de niveles implica conectar los desafíos del sistema lúdico y ubicarlos en el espacio/tiempo del juego a través de elementos ubicados en capas de mapas y secciones de niveles que atravesar. Hoy en día, el termino *Level Designer* se utiliza para designar específicamente a las personas encargadas de crear niveles en un proceso de construcción de un videojuego; sin embargo desde la aparición de los juegos de rol en 1980 —con juegos como *Dungeons & Dragons* (1974)— este tipo de tarea ha sido realizada por los *Game Masters* de manera analógica con lápiz y papel.
- **User Interface** (diseño de interfaces de usuario): la construcción de una interfaz de usuario implica analizar cómo se produce la interacción entre los jugadores y el sistema; y cómo está funcionando el envío-recepción de información entre ambas partes. Todos los juegos involucran este tipo de consideración en el diseño, incluso aquellos que son netamente analógicos.

Respecto a la construcción de un juego, hay múltiples enfoques en lo que concierne la creación y el diseño, pero la mayoría concuerdan en la relevancia de considerar el aporte de los mismos jugadores en la construcción de significados; y en la importancia de entender los juegos como procesos vivos que se desarrollan en el tiempo en que son jugados. Esta perspectiva definiría siempre un juego, como un proceso: «one of the first things we must recognize is that games are processual. Each game is a ongoing process» (Malaby, 2007:8).

Y entendidos como procesos, los juegos se hacen así mismos en el devenir de la interacción de sus dinámicas y mecánicas internas con las acciones de los jugadores. En este sentido, los juegos son procesos diseñados cuidadosamente para contener las circunstancias impredecibles que les darán vida; y están sujetos a cambios constantes.

A nivel estructural en los enfoques de diseño de juegos, una de las principales divergencias tiene que ver con el paradigma **narratológico** y el paradigma **ludológico**. El primero, se concentra en el análisis de las estructuras narrativas que forman parte de un juego y defiende la importancia de la creación ficcional en el contexto de una estructura lúdica cualquiera. El término *narratología* fue inventado para englobar el trabajo que distintos teóricos estaban desarrollando sobre la materia (Frasca, 1999). La *narratología* parte de la base de que cualquier juego comienza desde un texto y que la incidencia de la agencia de quienes juegan (propia de cualquier actividad interactiva) es lo que posibilitaría entonces la experiencia de juego a partir de las distintas alternativas que ofrece una construcción ficcional. Particularmente en el universo de los videojuegos, se consideran variables importantes de control narrativo por parte de los jugadores tanto aspectos que están dentro de la historia que se está contando y las decisiones que se toman al respecto (ramificación o finales múltiples); como elementos externos que pueden modificar la experiencia de juego (como suspender o reiniciar una partida). En el enfoque *narratológico*, el concepto de **diégesis** (Pérez Latorre, 2010) es clave para explicar cómo el mundo ficcional o narrativo particular de un determinado juego se relaciona con su condición performativa.

El enfoque *ludológico* en tanto, se centra en el estudio de las estructuras lúdicas (Frasca, 2003) y en los aspectos formales que constituyen la creación de un sistema de juego como las mecánicas y las reglas. Los sustentos teóricos de la *ludología* entendida como disciplina independiente se basan en los fundamentos modernos del *Game Design* y en los postulados derivados de los estudios de *Game Theory* que analizan aspectos matemáticos de la construcción lúdica como las probabilidades, el azar y las estadísticas. Esta perspectiva de construcción de juegos, —al igual que la *narratología*—también se asume como independiente del soporte o plataforma que se vaya a utilizar para crear un juego.

Si bien la dualidad lúdico-narrativa es un fenómeno aplicable a cualquier estructura lúdica que tenga una capa ficcional, (o sea, que cuente una historia), las problemáticas asociadas a esta dicotomía entre sistemas lúdicos y construcción de relatos se asocian principalmente al videojuego como experiencia particular a raíz de su naturaleza altamente narrativa.

El debate sobre esta tensión tiene distintos enfoques: hay quienes, como el autor Durgan. A. Nallar (2015), sostienen que las historias consiguen que los mecanismos motivacionales dentro de una estructura lúdica sean más eficientes; o bien, en contraposición al enfoque narratológico que asume el texto como base, diseñadores como Henry Jenkins (2004) niegan de plano la necesidad de la narrativa dentro de una construcción lúdica afirmando que no todos los juegos tienen que contar historias y que pueden asumirse como formas experimentales de expresión más cercanas a la danza moderna y a la música que a plataformas como el cine. Hay juegos de amplio alcance que carecen de algunos (o incluso todos) los elementos narrativos que se consideran estructuralmente básicos (desarrollo y contexto de historia, evolución de una acción y desenlace, diálogos, personajes, etc.).

Algunos ejemplos clave serían videojuegos como las primeras versiones de *Jewel Quest* (2004) —donde el objetivo es completar filas de gemas de colores— o el famoso *Tetris* (anteriormente mencionado); o bien, en formato analógico, de juegos infantiles como por ejemplo *jugar a las escondidas* (s.f) o al *papel, roca tijera* (s.f). En función de estas afirmaciones, es posible deducir que si bien un sistema lúdico puede carecer de narrativas (en el sentido formal de la construcción de una historia y de la intencionalidad desde el diseño de constituir capas de ficción) y, aun así, seguir siendo considerable como un juego; una narración sin los componentes lúdicos formales que se identifican como la esencia de un juego, se transformaría en un producto narrativo distinto.

En cuanto al *Game Design* como disciplina autónoma, el diseñador de juegos Jesse Schell, hace una analogía interesante entre la construcción de un juego con la arquitectura. Para Schell, *un diseñador de juegos lo que realmente debe construir es una experiencia*: «when people play games, they have an experience that the designer cares about. Without the experience, the game is worthless» (Schell, 2019: 10). El autor es enfático en recalcar que *el juego en sí mismo no es una experiencia, sino que es un medio para que esta suceda*. En este sentido, la relación con la arquitectura tiene que ver en la medida en la que el autor entiende que el propósito principal de esta disciplina es controlar la experiencia de una persona: ambas crean estructuras que para poder ser usadas y la gente tiene que entrar en ellas; y ambas disciplinas crean experiencias.

En la mirada de Schell (2019) «we want to experience shade and dryness, so we put up shelters. We want to experience safety and security, so we build walls» (p.396). Ahora bien, ni los arquitectos o los diseñadores de juegos pueden directamente crear las experiencias, pero sí pueden usar el control indirecto para guiar a la gente a que tenga la experiencia deseada.

Respecto a las metodologías de creación, una de las principales problemáticas que se cuestionan académicamente tiene que ver con la perspectiva desde donde se estructura el diseño; y que elemento debería constituirse como la piedra angular de cualquier proceso creativo. En este sentido, la teoría lúdica ha identificado un fenómeno particular que se expresa en una diferencia radical entre la percepción de la experiencia del juego que tienen los diseñadores de la de los jugadores: quien juega atiende primordialmente a la experiencia y a la estética del juego; mientras que los diseñadores se enfocan mayoritariamente en resolver asuntos relativos a las mecánicas. Sucede entonces que cuando un jugador se enfrenta a la experiencia de juego, se encuentra generalmente con la percepción de los resultados finales del proceso de diseño que han llevado a cabo los programadores quienes, antes de centrarse en la experiencia estética deseada, crean en primera instancia las mecánicas internas del sistema lúdico (Nallar, 2015).

Este desfase ha sido analizado y tratado por una serie de autores (Le Blanc, Juul, Schell, Bura, Fullerton, Brathwaite y Schreiber, entre otros) quienes proponen distintos caminos metodológicos para enfrentarse al diseño de un juego de los que se distinguen principalmente tres corrientes principales: el diseño centrado en la experiencia del jugador; el diseño centrado en el sistema lúdico; y el diseño enfocado en la creación de narrativas y capas de ficción. Si bien el paradigma más referenciado en materia de construcción de juegos es el propuesto por los autores Hunicke, LeBlanc y Zubek (2004) quienes proponen un *Framework* de creación específico denominado MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*) que considera la construcción de un juego como un equilibrio en flujo entre diversos elementos de diseño sin priorizar uno sobre otro.

Existen, en suma, distintos modelos de construcción que ofrecen perspectivas diferentes e incluso divergentes. Dentro de la línea *narratológica*, existen modelos de diseño de juegos que priorizan el desarrollo temático o ficcional como sucede por ejemplo en la propuesta descrita por los autores Brathwaite y Schreiber, (2009) —que ellos definen como un método de creación *Slow Bowl*— donde se prioriza la creación del mundo ficcional a instaurar antes que el resto de los elementos de diseño. En este ejemplo, el enfoque creativo se origina a partir de las características de la ficción o temática a proponer, y a partir de ahí surgen de manera orgánica las mecánicas del juego, las dinámicas de interacción a implantar, los elementos visuales y estéticos, y la experiencia emocional que el jugador se va a encontrar.

Desde la perspectiva de la creación de juegos centrada en el diseño de la experiencia de usuarios, destacan ideas como las del diseñador Stéphane Bura (2008) quien basa su método de construcción —denominado *Emotion Engineering*— en la hipótesis básica de que los jugadores juegan única y exclusivamente para experimentar emociones; los postulados del diseñador Jesse Schell (2019), persuadido de que diseñar un juego es básicamente crear una experiencia; o las ideas de la profesora y diseñadora Tracy Fullerton en su propuesta de enfoque creativo *Playcenter Approach* (2008), que también prioriza como punto de partida la experiencia que se espera que el jugador tenga y los componentes psicológicos antes que cualquier otro elemento formal de construcción lúdica. En el caso del enfoque *ludológico*, hay distintos métodos de creación que utilizan como punto de partida la construcción de las reglas y de las mecánicas de juego, y que deducen de ellas el resto de los elementos relativos a la creación narrativa/ficcional o a la perspectiva de quien jugara finalmente el sistema lúdico a desarrollar. Finalmente hay enfoques creativos y propuestas metodológicas que toman en consideración solamente aspectos externos de la creación como por ejemplo los *deadlines* a las que los diseñadores están expuestos, o los presupuestos de diseño de un proyecto en cuestión.

Para efectos de esta investigación, si bien se plantea una postura acorde a las ideas de equilibrio entre los componentes narrativos, psicológicos y *ludológicos* del diseño de juegos (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004; Sicart, 2011), se priorizarán los aportes puntuales de ciertos autores (Bura, 2008; Fullerton, 2008; Schell, 2019; Nallar, 2015) respecto a los modelos y marcos de construcción de juegos enfocados en la perspectiva de la experiencia de quien juega antes que aquellos que parten el diseño priorizando aspectos formales de la construcción *ludológica* o *narrativista*. A continuación, se revisan una serie de conceptos y elementos transversales en la construcción de cualquier juego (independientemente de su soporte físico o plataforma) que se identifican como posibles aportes en la construcción de experiencias escénicas de naturaleza lúdica que involucren a sus audiencias de manera activa en la co-creación de sus propuestas.

2.6.1 Paradigmas de creación: entre la lógica *procedural* y el juego creativo.

Asumiendo los juegos como medios de expresión de naturaleza interactiva, en el marco conceptual del *Game Design* existen dos corrientes principales para explicar los fenómenos creativos que los constituyen. La primera postura considera a quien diseña un juego como el autor final y a los jugadores como meros activadores que ponen en movimiento lo que estos han creado. Esta corriente de pensamiento se basa en la retórica del discurso *procedural* (*Procedurality*) que asume a los jugadores como una pieza con participación instrumental y no co-creativa de los procesos creados por los diseñadores; y que pone énfasis en la constitución formal de un sistema de juego expresado a partir de sus reglas, objetivos y mecánicas internas. Para los *proceduralistas*, los juegos tienen significados acabados y no se completarían con la actividad de los jugadores: existiría un elemento esencial para cualquier juego que determina su significado y tiene relación directa con sus reglas y con sus mecánicas internas (Sicart, 2011). En síntesis, lo que los *proceduralistas* rechazan es la posibilidad para los jugadores de afectar o modificar realmente la estructura o sentido original del juego; y de aportar con sus propias experiencias expresivas.

Esta forma de entender la experiencia de juego condicionada a la rigidez de la estructura propuesta por el/la diseñadora, es denominada por el autor Miguel Sicart (2011) como *juego instrumental*, quien lo define como un tipo de aproximación al juego donde el ejercicio mismo de jugar está delimitado por una lógica de progresión impuesta por quien ha creado el sistema que no deja mayores márgenes creativos a quien lo juega. El concepto de lo instrumental se relaciona con el aporte potencial los jugadores dentro de la experiencia final: son solo un elemento más dentro del diseño general del sistema lúdico propuesto. La forma más gráfica de entender esta relación es que en el proceso creativo previo al diseño de un juego lo que sucede es que «the designer plays the players» (Sicart, 2011).

Desde esta perspectiva, las reglas siempre se constituyen como el argumento total del juego y la autoría pertenece exclusivamente a quien diseña el sistema lúdico. El acto de jugar por parte de los jugadores simplemente actualizaría este proceso. En palabras de Sicart, —uno de los principales detractores del paradigma *procedural* en el diseño de juegos— uno de los aspectos más representativos de esta postura tiene que ver con la construcción del sentido y significado de los juegos a partir de sus sistemas de reglas:

For the proceduralists, a game means what the rules mean, and understanding what games are is to understand what their rules describe. Players are important, but only as activators of the process that sets the meanings contained in the game in motion. The rules constitute the procedural argumentation of the game, and play is just an actualization of that process. Furthermore, games create meaning thanks to their formal nature, and that meaning is completed when players engage in the processes of the rules of the game. Meaningful play is playing following the rules, and the meaning of a game comes from the meaning of following the rules (Sicart, 2011: 9).

En el ámbito de la teoría lúdica el paradigma *proceduralista* se asocia indirectamente al discurso *ludológico* que considera que el significado de un juego yace en sus sistemas de reglas y no en sus preceptos narrativos (como postulan los diseñadores de juego *narrativistas*). Todo el foco se centra en tanto, en la construcción de sistemas de reglas y en la *jugabilidad* (*Gameplay*) del juego antes que en las capas narrativas o la construcción de un relato (Carubba, 2021).

En oposición al paradigma *procedural*, se posicionan todas las corrientes de diseño de juegos que sí consideran a los jugadores como parte fundamental de los procesos creativos tras una construcción lúdica. Sicart (2011) —además de otros autores como Schell, Bura o Fullerton— defienden una postura al paradigma *procedural* haciendo énfasis en las posibilidades del *juego creativo* que revaloriza el aporte de quien juega como parte fundamental en el proceso de construcción de significados de un juego, y que da importancia al valor del acto de jugar como gesto creativo. Jugar creativamente¹⁷¹ tendría que ver con la potestad de quien juega para proponer cosas nuevas y reaccionar de una manera diferente ante los estímulos otorgados por un sistema lúdico en particular. El juego creativo tendría relación con los «los momentos en los que el jugador concibe una experiencia nueva a partir de los elementos de diseño que vienen pre-impuestos por el diseñador» (Sánchez Coterón, 2012: 95).

¹⁷¹ Sicart (2011) plantea como ejemplo de juego creativo su propio experimento creando un grupo de pacifistas dentro del universo de *World of Warcraft* (2004), un juego de guerra diseñado para combatir y que tiene como objetivo subir de nivel constantemente. La regla que propuso Sicart a su grupo de juego era que no podían subir sobre el nivel 10 y solo podían atacar a otros en defensa propia. El objetivo era peregrinar pacíficamente por el mundo de juego sin hacer caso a la programación impuesta por los diseñadores. De este experimento, Sicart concluyó que, como consecuencia del discurso *procedural*, la experiencia de juego creativa estaba coartada no solo por el mismo sistema o por los programadores, sino también por otros jugadores que abogan por la validez del juego instrumental y que no permitían tampoco la aparición de otras lógicas creativas dentro del mismo juego.

La diferencia radical entre ambos paradigmas tiene que ver con la distinción que se produce al pensar en un juego más como un objeto construido (artefacto finalizado) que como un proceso en construcción o inacabado. Mientras que el paradigma *proceduralista* niega el aporte de los jugadores en la relación de construcción (puesto que el juego ya sería un objeto acabado en sí mismo), la perspectiva creativa asume la relación entre el sistema de juego y los jugadores como un proceso en constante desarrollo y evolución. Los jugadores reaccionan a los estímulos y a las reglas y construyen su propia experiencia de juego a partir de los elementos que les han sido entregados. La conceptualización misma del término *juego creativo* ha sido utilizada en un amplio rango de significados: se ha aplicado muy literalmente a aquellas experiencias de juego donde los jugadores crean contenidos o más simbólicamente a la mera toma continua de decisiones, entendida como una expresión de creatividad, dentro del mismo juego. La autora y creadora escénica Lara Sánchez Coterón (2012), resume la experiencia de *juego creativo* entendiéndolo como una potencia instituyente: «como la capacidad de los jugadores para generar sus propios discursos dentro de la estructura de juego» (p. 95); y hace una recopilación de cuatro enfoques posibles de la experiencia de juego entendida creativamente en el contexto de los videojuegos (p. 219): *Creative Play Mods*, creación de contenidos tangibles y propuestas de reglas nuevas por parte de los jugadores. La noción de experiencia o acto de juego creativo (o *Creative Play*)¹⁷² se relaciona con aquellos juegos que tienen vacíos (intencionales o no) y que permiten a los jugadores proponer y crear a partir de ellos. Puede tratarse de sistemas de juego que han sido diseñados premeditadamente para que los jugadores resuelvan y/o propongan nuevas formas de jugar; o bien, puede tratarse de errores dentro del juego o fallas en las lógicas de reglas, que obliguen a los jugadores a inventar soluciones. En el mundo de los videojuegos, existen casos muy representativos de actos de juegos creativos que se dan en el contexto de los formatos de mundo abierto (*Sandbox*¹⁷³), como sucede por ejemplo en los casos de *Red Dead Redemption* (2010), *Skyrim* (2011), *Assassin's Creed* (2007) o *The Witcher* (2007), es posible salirse de la misión central para recorrer el mundo de juego y hacer actividades libres.

¹⁷² Sánchez Coterón (2012) propone un ejemplo para el acto de *juego creativo* que resulta muy gráfico para describir el concepto: en el juego *GTA San Andreas* (2004), los programadores habían olvidado (u omitieron) dotar a los policías (PNJS: personajes no jugadores o en inglés NPC *Non Playable Characters*) de la capacidad de nadar. Los jugadores del juego descubrieron entonces que una buena forma de deshacerse de estos PNJS en una persecución era atraerlos hacia el agua y dejarlos ahí ahogarse.

¹⁷³ La terminología *Sandbox* (o caja de arena) se utiliza para definir una categoría de juego de mundo abierto, que se asocia mayoritariamente a propuestas digitales o videolúdicas. Este tipo de formatos de juego libre busca ampliar los rangos de libertad de los jugadores dentro de la estructura lúdica propuesta, dejándoles jugar creativamente o incluso, sin ningún tipo de restricciones. Se relaciona con el diseño de un *Gameplay* de naturaleza emergente. El concepto original deriva de los areneros o cajas de arena infantiles, donde los/as niños/as pueden jugar y experimentar creativamente sin límites.

Se resume entonces, como una actitud de juego creativa o una predisposición a la libertad dentro del sistema impuesto donde es posible renegociar reglas y proponer maneras nuevas de jugar como forma de expresión (Sicart, 2011).

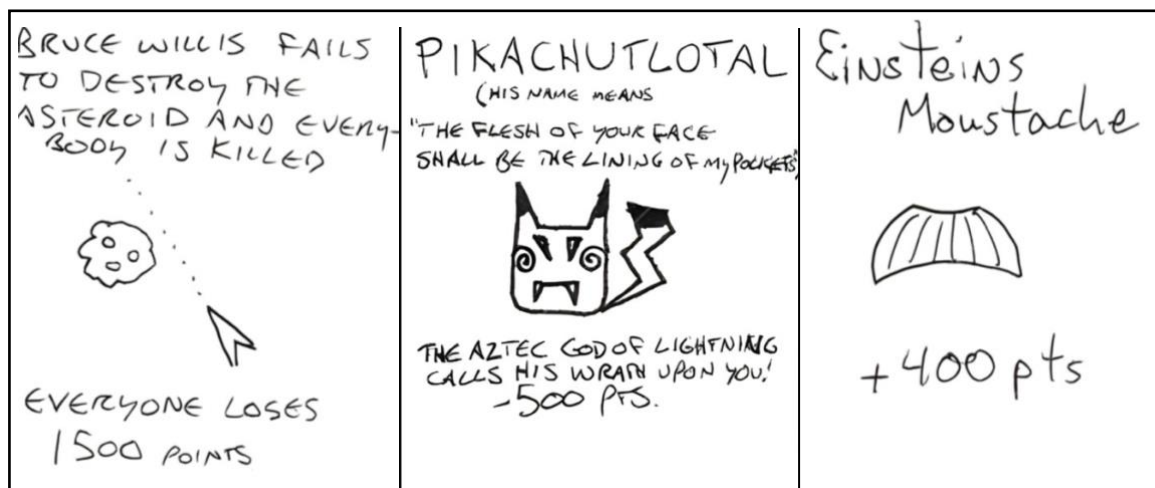
Otra forma de experiencia de juego creativo sería la creación de minijuegos, juegos derivados o modificaciones (*Mods*) que se da cuando un juego permite que los jugadores creen juegos derivados o desarrollen contenidos nuevos dentro del mismo sistema. Hay ejemplos variados, desde personalizaciones específicas de elementos que ya existen en el juego (como sucede en los *packs* de *Mods* del *FIFA* (1993) por ejemplo, donde los mismos jugadores crean nuevas vestimentas a sus futbolistas) o cuando los jugadores de un videojuego agregan capacidades nuevas a sus avatares o hacen *crossovers* de personajes con otras franquicias —como pasa por ejemplo, con un *Mod* creado por un fan que agrega a *Spider-man* de MARVEL como un personaje jugable dentro del universo del *GTA V* (2013)—; hasta juegos enteros creados a partir de un juego original (como sucede por ejemplo con la aparición del juego *Counter Strike* (1999) como juego derivado de *Half Life* (1998). Otra manera de juego creativo es la creación de contenidos tangibles dentro del mundo de juego, que se asocia principalmente con formatos de juego a modo de arquitecturas abiertas, que permiten a los jugadores construir objetos y estructuras, incluso ciudades completas. Algunos ejemplos clave son juegos *Minecraft* (2011) o *The Sims* (2000).

Por último, para Sánchez Coterón (2012) habría una cuarta categoría definida por ella como la más rara de las anteriores: aquella donde los jugadores pueden proponer nuevas reglas y modificar las estructuras de los sistemas de juego. En esta modalidad son los mismos jugadores los que tienen la posibilidad (otorgada por quien diseñó el sistema lúdico) de crear o modificar las reglas del juego. Se diferencia de la primera categoría en la que igualmente es posible crear o modificar los sistemas de reglas, en la medida en que el ejercicio creativo aquí es práctico y no meramente simbólico: son juegos diseñados para que los jugadores creen nuevas formas de jugar de manera pragmática¹⁷⁴.

¹⁷⁴ Una forma de graficar esto, sería utilizando el ejemplo anterior de la propuesta de Sicart (2011) en *WoW* (2004): en ese caso, la creación de nuevas reglas era un gesto simbólico y por ende el acto de juego creativo, no alteraba la realidad material del juego. Esta cuarta clasificación señalada por Sánchez Coterón (2012) define aquellos ejemplos en los que la modificación o adición de nuevas reglas, sí altera la realidad tangible del juego. Esto podría haberse dado en el caso hipotético de que los diseñadores de *WoW* hubieran permitido dentro de la programación del sistema de juego una modalidad en la que los jugadores pudiesen agregar nuevas reglas y cambiar el código interno del sistema informático.

Una forma de ilustrarlo sería llamar a colación ciertos tipos de juegos cuya finalidad es justamente que sus jugadores construyan juegos o reglas. La referencia que utiliza la autora para describir este tipo de modalidad de acto creativo es el juego de cartas *1000 Blank White Cards* (1974) cuya mecánica tiene por objetivo que los mismos jugadores inventen las descripciones y atributos de cada carta, y las reglas que se usarán durante la partida.

Figura 20. *100 Blank White Cards* (1974).



Nota. Ejemplos de cartas creadas originales por los jugadores para una partida del juego. Autor: desconocido. Fuente: <http://dh.elsewhere.org/discordian/bwcards.html/>

Si bien, en términos prácticos el *gap* entre la lógica de creación *proceduralista* y aquella que asume a los jugadores como aportes al proceso creativo, puede resultar abstracto o excesivamente teórico a la hora de analizar una experiencia de juego empíricamente, marca una diferencia importante desde el punto de vista del proceso de construcción de un sistema lúdico y de la perspectiva de quien lo construye. Al respecto, Sicart (2011) propone una mirada más holística de la construcción de juegos que sugiere balancear la importancia de la creación previa de sistemas de reglas con el aporte creativo que generan los jugadores en el proceso de juego a través del mismo ejercicio de jugar.

2.6.2 MDA *Framework*: mecánicas, dinámicas y estéticas (Hunicke, LeBlanc y Zubek).

Como se ha mencionado anteriormente, una de las referencias más utilizadas en el ámbito del *Game Design* para organizar el proceso de construcción de un juego es la propuesta de los autores y *Game Designers* Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek (2004) en su conceptualización del MDA *Framework* (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*). Los autores establecen un marco teórico que se sustenta en la idea de que todo artefacto lúdico está compuesto por una estructura de diseño o *Framework* específico que se constituye por ciertos elementos (mecánicas, dinámicas y estéticas) que son transversales a cualquier estructura de juego. En la perspectiva de su propuesta, el juego es asumido como un objeto independiente o artefacto autónomo que modela a través de la interactividad sus propias lógicas internas de comportamiento.

Si bien los autores centran su análisis en la construcción de lenguajes videolúdicos, el uso de este *Framework* rescata elementos que también son constituyentes básicos de cualquier sistema de juego analógico. Este acercamiento formal a la construcción y la concepción de un juego está basado a partir del análisis del diseño iterativo y se instaura desde una metodología creativa que considera prioritariamente la perspectiva de quien va a consumir la experiencia final. Los autores definen los juegos como artefactos autónomos que a través de la interactividad pueden modificar el comportamiento de las personas. La propuesta pone en relación tres elementos básicos de la construcción de un juego: las mecánicas o las reglas, las dinámicas como sistema de interrelaciones (o sea, la interacción con las reglas); y las estéticas como experiencia resultante (entendida desde la aproximación afectiva o emocional). Describas a continuación, estas tres categorías se definen de manera general de la siguiente forma:

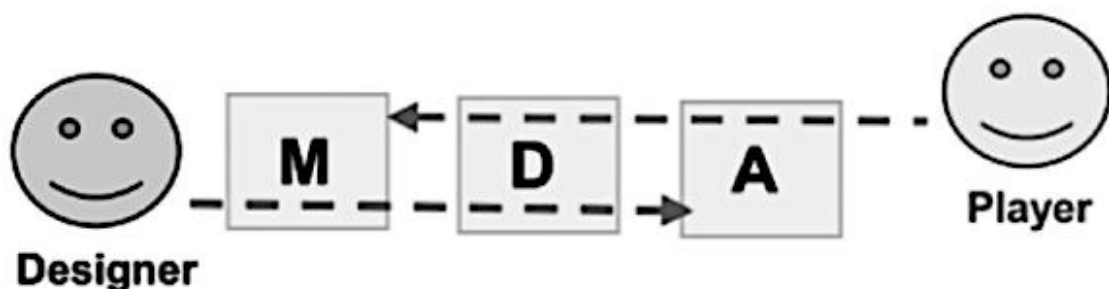
- **Mecánicas:** los autores las definen como las distintas acciones, comportamientos y el control de mecanismos que tiene a disposición un jugador o jugadora dentro de un juego determinado. Las mecánicas aguantan las dinámicas generales de la estructura lúdica. Son la base de una estructura lúdica y se relacionan directamente con la construcción de las reglas que estipularán la experiencia de juego. Aplicado al terreno videolúdico, las mecánicas se definen como los componentes específicos de un juego expresados en los datos representativos y en el algoritmo informático. En términos generales, las mecánicas pueden entenderse entonces como los «conjuntos predeterminados de instrucciones o reglas que constituyen la arquitectura del juego» (Sánchez Coterón, 2012: 87).

Las mecánicas se constituyen entonces como el esqueleto o estructura principal de una experiencia lúdica.

- **Dinámicas:** se definen a partir de la retroalimentación interactiva en la cadena comunicativa entre las decisiones de quien juega y las reacciones del sistema lúdico. Las dinámicas no están, a diferencia de las mecánicas, directamente prescritas en la creación inicial del diseño de juego, pero quien genera la estructura lúdica puede condicionar y guiar el desarrollo de todas las interacciones posibles entre jugadores y sistema.
- **Estéticas:** tienen que ver específicamente con las reacciones emocionales que emergen en los jugadores cuando estos entran en interacción con el sistema lúdico. La creación de estéticas implica diseñar las respuestas emotivas y afectivas que se espera obtener por parte de los jugadores de un juego.

En el acercamiento creativo que propone el MDA *Framework*, (desde la perspectiva de quien diseña), las mecánicas predefinen las dinámicas de interacción previstas para la experiencia de juego; y estas, a su vez, posibilitan la emergencia de la respuesta emocional de los jugadores. Sin embargo, desde la perspectiva de quien juega, la percepción es inversa: a partir de las interacciones (dinámicas) con el sistema lúdico, los jugadores procesan afectivamente su experiencia (estéticas) que a la vez está conectada con unas reglas concretas y un funcionamiento específico del sistema (mecánicas).

Figura 21. MDA Framework approach.



Nota. Modelo de interrelación entre diseñador y jugador del MDA. Autor: Huinicke et al. Fuente: Hunicke et al., 2004.

La propuesta de los autores tiene una naturaleza formalista que se centra en anunciar e identificar aquellos componentes estructurales que configuran un juego entendido como un sistema complejo de naturaleza dual: prescrito a partir de aquellos elementos inamovibles (como las reglas y las estructuras internas) y emergente en función de su naturaleza interactiva (experiencia lúdica y respuesta emocional buscada por los diseñadores por parte de quien juega). Este modelo, tiene una connotación de diseño integral y holístico que postula que el resultado final es más importante que la suma de las partes internas. En este aspecto, el verdadero aporte de los autores tiene que ver con la concepción del diseño de juegos a partir del análisis de la interrelación de las tres dimensiones descritas (mecánicas, dinámicas y estéticas) con la finalidad de extraer una panorámica general para la creación de un sistema lúdico. A la vez, esta perspectiva multinivel, permite crear y enfocarse en cada ámbito por separado. El proceso creativo que propone el MDA en la práctica se basa en la iteración cíclica como medio para la construcción de una estructura lúdica: se crean reglas, se ponen a prueba, se rediseñan, se vuelven a probar y así continuamente hasta llegar al resultado satisfactorio esperado (Nallar, 2015).

Esta propuesta, se ha vuelto una referencia fundamental en el ámbito del *Game Design* porque vino a reemplazar las aproximaciones intuitivas al diseño de juegos; y porque permite resolver la totalidad de los problemas que pueden surgir en un proceso de construcción lúdica mediante un marco de referencia específico. El análisis multinivel permite esquematizar cualquier perspectiva de diseño a utilizar (*ludológica, narratológica, emocional, etc.*) y a la vez, dejar en evidencia, a la hora de embarcarse en un proceso creativo, el orden de los pasos a seguir según los resultados que se esperan conseguir. A partir de este modelo, diversos autores han profundizado en sus aspectos para facilitar las estrategias de diseño a desarrollar. A continuación, se revisan algunas de las principales referencias respecto a las tres dimensiones propuestas en el *MDA Framework* (mecánicas, dinámicas y estéticas).

A) Respecto a las mecánicas:

El autor Jesse Schell (2019) propone la siguiente categorización de elementos que considera parte fundamental de las mecánicas de un juego y comparte preguntas específicas (*Lenses*) relacionadas con cada concepto para estimular la reflexión sobre el diseño a partir de distintas perspectivas:

- **Configuración espacial**¹⁷⁵ (*Space*): importancia de definir el espacio de juego (“círculo mágico”) tanto en su dimensión física como en su configuración abstracta y/o virtual. La mecánica entendida en relación con la creación de espacios tiene que ver con qué tipo de espacios propone un juego, la definición de sus características y el análisis sobre cómo se relacionan entre sí. El diseño del espacio de juego se entiende desde distintos niveles: en primera instancia hay una base abstracta, —relativa a su calidad de constructo matemático— que determina el espacio de juego en términos de funcionalidad. A partir de eso, se configuran otras dimensiones como, por ejemplo, las características estéticas que tendrá. Se establecen diferencias a nivel práctico entre espacios de juego físicos o abstractos, así como también con aquellos que se constituyen de manera virtual como en los videojuegos. El autor define tres condiciones básicas del espacio (Schell, 2019: 165-210): primero, **puede ser de naturaleza discreta o continua**. Un espacio discreto es aquel que se constituye por diversas partes separada que unidas forman un todo, como por ejemplo un tablero de *Backgammon* (s.f) o del clásico *Tres en raya* (s.f). Cuando es continuo, se trataría de un espacio único (fijo) dentro de la cual hay libertad de movimiento, como por ejemplo en un juego de *billar* (s.f); segundo; siempre se compone por un **número determinado de dimensiones**, o sea el espacio tiene una cantidad determinada de coordenadas en las cuales es posible establecer y fijar puntos específicos en el terreno de juego (hay por ejemplo, juegos de dos dimensiones como la mayoría de los videojuegos de primera generación o de tres o cuatro en las propuestas actuales¹⁷⁶); y en tercer lugar, un espacio **siempre puede poseer distintas áreas que pueden o no estar conectadas entre sí**. Esto aplica particularmente a la categoría de espacio discreto. Schell¹⁷⁷ pone como ejemplo, ciertos juegos de RPG virtuales que comunican la posición de los objetos entre las distintas dimensiones y que, en estos casos se representan a través de íconos en la pantalla que sugieren su ubicación. Este principio es válido en contextos análogos, como los movimientos que hacen las fichas en un tablero o los jugadores en una partida de *Paintball* (1981) o de una sesión de rol en vivo (LARP).

¹⁷⁵ La construcción de espacios dentro de un juego se revisará con mayor profundidad en la sección G del apartado 2.6.4 de elementos básicos para la construcción de *jugabilidad*.

¹⁷⁶ Esta noción de multi-dimensionalidad puede aplicarse también a cualquier formato analógico.

¹⁷⁷ El autor plantea algunas preguntas de utilidad para tener en consideración a la hora de diseñar la configuración espacial de un juego: ¿Es un espacio discreto o continuo? ¿Cuántas dimensiones espaciales tiene? ¿Cuáles son los límites del espacio? ¿Hay sub-espacios y cómo se relacionan entre sí?

- **Configuración temporal**¹⁷⁸ (*Time*): delimitación temporal de la experiencia de juego deseada. Así como el espacio puede definirse de manera discreta o continua, también aplican los mismos conceptos para la construcción temporal de un juego. La analogía del espacio discreto (con separaciones internas) aplicada a la construcción del tiempo del tiempo en un juego se define en la noción del turno. Muchos juegos configuran los tiempos de las partidas a partir del uso de turnos, siendo una de las unidades temporales básicas del *Game Design*. Según el tipo de juego, la misma idea puede aplicarse con otros nombres como por ejemplo sucede en los juegos de rol en vivo (LARP) donde las unidades de tiempo se denominan registros, y cada *Game Master* define la duración de estos a partir de la naturaleza de la partida. Un registro puede durar una mañana, una tarde, o quizás un día completo. La contraposición sería el tiempo continuo: la mayoría de los videojuegos o algunos deportes funcionan regidos por tiempos de naturaleza continua. Sin embargo, Schell¹⁷⁹ señala que la gran mayoría de los juegos combinan ambas cosas, como por ejemplo sucede en un torneo de ajedrez donde el juego en sí se estructura temporalmente por turnos y al mismo tiempo, un reloj contabiliza las acciones de cada jugador en un contexto de temporalidad general de naturaleza continua.
- **Configuración de objetos** (*Objects*): un espacio sin objetos es simplemente un espacio vacío. Schell¹⁸⁰ señala que los objetos son indispensables en cualquier construcción lúdica, así como también definir sus atributos y sus estados. Un objeto se define como cualquier elemento visible y/o manipulable dentro del juego. Un atributo es una categoría de información sobre un objeto específico que indica su rango posible de acción dentro del juego. Hay atributos estáticos que no cambian durante la experiencia de juego y otros dinámicos, que pueden verse alterados. Finalmente, están los estados de un objeto que se definen en relación con sus atributos. Como ejemplo, Schell propone la siguiente relación: en un juego de *Ajedrez* (s.f), la pieza del rey (un objeto) tiene un rango de movimiento determinado (un atributo) que tiene tres posibilidades de acción (estados) que serían libre para moverse, *jaque* y *jaque mate*.

¹⁷⁸ El diseño temporal de un juego se revisará con mayor profundidad en la sección G del apartado 2.6.4 elementos básicos para la construcción de *jugabilidad*.

¹⁷⁹ El autor comparte algunas preguntas para reflexionar sobre este asunto en el proceso de diseño de un juego: ¿qué es lo que determina la duración de la actividad lúdica que se propone? ¿Se percibe a los jugadores frustrados porque les falta tiempo para desarrollar el juego? ¿o están aburridos porque es demasiado largo?

¹⁸⁰ Las preguntas que sugiere el diseñador respecto a la construcción de objetos son: ¿Qué y cuáles son los objetos en mi juego? ¿Qué atributos tienen? ¿Qué posibles estados tienen?

- **Acciones** (*Actions*): para Schell¹⁸¹ las acciones son los “verbos” de las mecánicas de un juego. Se dividen en dos perspectivas respecto a lo que un jugador puede o no hacer. Hay acciones básicas y acciones estratégicas. Las primeras son definidas por el autor como las acciones de sentido neutral (a menudo inherentes al flujo básico del ser/estar en un juego), como por ejemplo mover las piezas sobre un tablero o correr de un lugar a otro en un campo de juego. Las segundas, se definen a partir de la intencionalidad que hay tras el actuar, como por ejemplo, en el *juego de las escondidas* podría ser salir repentinamente del escondite justo cuando se ha calculado que la persona que está buscando se encuentra lejos, o sacrificar un peón en el *Ajedrez* para proteger otra pieza. Las acciones estratégicas se componen de secuencias de acciones básicas realizadas con un propósito específico y en orden de alcanzar un objetivo dentro del juego.
- **Configuración de reglas**¹⁸² (*Rules*): toda la teoría lúdica se sostiene en términos estructurales en la configuración de instrucciones y reglas, como elemento básico de un sistema de juego. Para Schell, las reglas se constituyen como uno de los elementos más importantes dentro de las mecánicas de un juego, en la medida en que condicionan la existencia de los demás. Pueden clasificarse en diferentes categorías según su naturaleza y uso: definen la constitución de los espacios y tiempos de juego, regulan la utilización de los objetos, configuran las acciones y sus consecuencias pero también las limitaciones, los objetivos de juego y las posibles recompensas. Las reglas estipulan la manera en que los jugadores van a relacionarse con el sistema de juego y entre sí.
- **Habilidad** (*Skill*): las mecánicas de habilidad ponen el énfasis en las competencias de los jugadores antes que en las del sistema lúdico. Los juegos requieren que sus jugadores pongan en práctica ciertas habilidades y aptitudes específicas en orden de jugar. Schell (2019) señala que, si las habilidades de un jugador/a son compatibles con el nivel de dificultad propuesto por el juego, quien juega se mantendrá desafiado por la propuesta lúdica y dentro del *Flow* (Csikszentmihalyi, 1990) esperado. Las principales categorías

¹⁸¹ El autor propone plantearse las siguientes preguntas al respecto: ¿cuáles son las acciones básicas en el diseño del juego?, ¿cuáles son las de naturaleza estratégica?, ¿qué tipo de acciones estratégicas se pretende impulsar por parte de los jugadores y qué se pueden mejorar para que esto se facilite?, ¿qué acciones quisieran hacer los jugadores en la propuesta, que no pueden hacer; y cómo se puede cambiar para permitirles sean acciones básicas o estratégicas?

¹⁸² La creación de reglas se profundiza en el apartado C de la sección 2.6.4 de elementos básicos para la construcción de la *jugabilidad*.

de habilidades de un jugador/a (según Schell¹⁸³) son las siguientes: **habilidades/competencias físicas**, que contempla todo tipo de aptitudes que involucren el movimiento del cuerpo, como la agilidad, rapidez, coordinación, fuerza o resistencia. En el caso de los videojuegos¹⁸⁴, se considera que manipular un control o mando de juego, es también una forma de involucración física. Luego están las **habilidades/competencias mentales**, que engloba aptitudes mentales relacionadas a la memoria, a la resolución de problemas y a la observación. La mayoría de los juegos tienen algún grado de exigencia de habilidades mentales —aunque sea mínimo—, en cuanto la toma de decisiones es una condición básica de cualquier sistema lúdico. Por último, las **habilidades/competencias sociales**, que se asocian a cualquier tipo de aptitud que se active en la relación con otros jugadores. No se trataría solamente de la mera capacidad de poder comunicarse y desenvolverse eficientemente con otros en situaciones sociales, sino también todo lo que conlleva el análisis de los gestos, las estrategias que se hacen para hacer perder/ganar a los demás, o la capacidad de coordinar equipos en torno a los objetivos del juego. En el contexto de los videojuegos, se distinguen además las habilidades reales de las habilidades virtuales: las primeras se entienden como todas aquellas habilidades que realmente se exigen a un jugador/a como requisito para desarrollar una actividad lúdica, mientras que las segundas tienen que ver con las aptitudes que tiene un avatar o personaje dentro del mundo ficcional del juego, como por ejemplo “volar o disparar una ballesta”.

- **Azar (*chance*)**¹⁸⁵: el azar es un elemento fundamental en cualquier construcción lúdica porque aporta el factor impredecible e incierto que fomenta el interés natural por descubrir lo que sucederá; y el vértigo y adrenalina que en cualquier juego presuponen diversión y entretenimiento. La mayoría de los diseñadores de juegos se basan en

¹⁸³ El autor, sugiere las siguientes reflexiones para desarrollar todo lo relativo a las habilidades que los potenciales jugadores de un diseño lúdico deban tener: ¿Qué tipo de habilidades exige el juego? ¿hay ciertas categorías de habilidades que le hagan falta o que estén en exceso? ¿Qué tipo de habilidades son las dominantes? ¿estas habilidades tienen relación con la experiencia de juego que se desea que los jugadores alcancen? ¿se observa mucha desventaja entre los jugadores respecto al nivel de habilidades de cada uno? ¿puede hacer esto que el juego parezca más (o menos) injusto? ¿pueden los jugadores mejorar sus habilidades con la práctica? ¿Es coherente la exigencia del juego en cuanto a las habilidades solicitadas a sus jugadores?

¹⁸⁴ Actualmente, los videojuegos actuales han llevado esto al extremo con consolas que permiten hoy desarrollar deportes físicos —como bailar, hacer yoga, incluso controlar a personajes que se mueven en la pantalla a partir de los movimientos que hace el jugador con su cuerpo como sucede por ejemplo con el *Ring Fit Adventure* (2019) de para la Nintendo Switch o el clásico *DDR – Dance Dance Revolution* (1998) o la saga de *Just Dance* (2009)—.

¹⁸⁵ Se profundiza en este aspecto, en la sección H del apartado 2.6.4 de elementos básicos para la construcción de la jugabilidad.

estudios matemáticos de probabilidad y estadística para construir las interacciones hipotéticas entre el sistema lúdico y los jugadores. El azar se relaciona directamente con el componente matemático que estructura cualquier juego (*Game Theory*¹⁸⁶) y condiciona la manera en que se relacionan entre sí las demás mecánicas anteriormente descritas. Como se ha mencionado anteriormente, no es el foco de este estudio profundizar en la teoría matemática que fundamenta el diseño de juegos en la medida en que se prioriza en el trasfondo psicológico y sociológico que condiciona la implicación voluntaria por sobre el análisis de probabilidades o estadísticas. Ahora bien, para el autor es importante considerar los rangos de aleatoriedad que tiene una propuesta de juego e identificar cuántos elementos hay que son realmente *random* y cuántos no. En este sentido, lo que resulta más significativo es percibir hasta qué punto los factores azarosos o aleatorios están balanceados dentro de una estructura lúdica supuesta, y cómo mejorarla en caso de que estos estén en desequilibrio y puedan ser percibidos como errores de diseño por parte de los jugadores. Según cada juego, esta mecánica puede ser adicional o constituyente: en el primer caso, los jugadores no dependen del azar para conseguir los objetivos del juego y sus propias habilidades son de utilidad; en el segundo las habilidades de los jugadores casi no inciden en nada porque el azar determina todo lo que sucederá. Schell¹⁸⁷ (2019) recomienda analizar bien la construcción de este aspecto para conseguir una propuesta equilibrada. Suele ocurrir en los juegos que no son del género de azar, (pero este elemento tiene una importancia fundamental) que según cómo este planteado, el efecto sobre los jugadores pueda ser negativo: a veces puede suceder que «no tener el control absoluto genere demasiada ansiedad» (Escribano, 2020: 35) y esto vaya en contra de otros aspectos de la experiencia de quien juega.

¹⁸⁶ Desde un punto de vista estrictamente matemático, la teoría de los juegos dista mucho de lo que comúnmente se asocia a la idea de un juego. La noción de *Game Theory* se relaciona a un campo disciplinar que tiene como objetivo identificar, sistematizar y estructurar lógicamente y matemáticamente, las posibles interacciones estratégicas que puede tener una persona en un contexto determinado de sistema. Se define en un conjunto de formulaciones algorítmicas y técnicas cuantitativas usadas con el fin de analizar la toma de decisiones estratégicas. Se utiliza como trasfondo de distintos campos de análisis como la economía, las ciencias políticas, la programación informática o la psicología (Leyton-Brown et al, 2017). Los parámetros de análisis del *Game Theory* pueden ser aplicables a cualquier entorno donde haya interacción estratégica o competencia, y por eso está profundamente conectado con la teoría del diseño de juegos (*Game theory Design*) y las estrategias de ludificación (*Gamification*).

¹⁸⁷ Finalmente, respecto al azar y la reflexión sobre las probabilidades, el autor propone las siguientes preguntas para afrontar la dimensión de las probabilidades y el azar dentro de un diseño de un juego: ¿Cuáles son las verdaderas probabilidades de que cierto evento o acción suceda? ¿Cómo perciben el rango de azar y probabilidad los jugadores del juego? ¿Qué valor puede tener o representar el resultado de ese evento/acción?

Finalmente, dentro de un juego es posible encontrar diversas categorías o clases de mecánicas. Además de las anteriormente expuestas, hay otras maneras de organizarlas como por ejemplo en función de la progresión de un sistema de juego, de las condiciones de victoria, de la configuración inicial que indica la regla de partida, de las posibles acciones permitidas a quienes juegan o de la definición del punto de vista de los jugadores y cómo el sistema de juego maneja la información con ellos (Brathwaite & Schreiber, 2009). A modo de conclusión, diversos autores citados (Schell, Juul, Aarseth, Leblanc, entre otros) consideran que es fundamental que en un diseño lúdico las mecánicas estén siempre en equilibrio pues en esto radica mayoritariamente el éxito o fracaso de un juego.

B) Respecto a las dinámicas:

Estas pueden definirse como todas las reacciones e interacciones que suceden entre el sistema lúdico propuesto y los jugadores (u otros componentes de la experiencia de juego). Las dinámicas, devienen como respuesta a los estímulos propuestos desde las mecánicas definidas previamente por los diseñadores de un juego. Si bien las dinámicas pueden establecerse teóricamente a priori, en lo práctico se asumen como un elemento emergente que depende del carácter performativo de la experiencia de quien juega. Ian Schreiber y Brenda Brathwaite (2009) proponen el término *Core*¹⁸⁸ *Dynamics* para referirse a la experiencia de juego central que identifica una determinada propuesta de estructura lúdica y que los diseñadores buscan transmitir a sus jugadores. Los autores identifican una serie de posibles dinámicas centrales que pueden darse en una propuesta lúdica (p. 6-8):

- **Adquisición territorial** (*Territorial acquisition*): se relaciona con aquellas propuestas en las que el objetivo tiene que ver con acumular y/o controlar escenarios o territorios de juego. Es bastante utilizada en juegos de estrategia por turnos como *Carcassonne* (2000) o *Risk* (1957), y también en algunos *shooters* en primera persona como los videojuegos *Doom* (1993) o *Castle Wolfenstein* (1981).
- **Predicción** (*Prediction*): todos aquellos juegos cuya dinámica central gira en torno a predecir y proyectar un escenario o suceso a futuro dentro de la propuesta lúdica, y donde

¹⁸⁸ El concepto *Core* se relaciona con una noción de idea *nuclear* o central. En el ámbito del *Game Design* se aplica para sintetizar las dinámicas, las mecánicas y/o los principios que caracterizan una determinada propuesta de juego, a modo de resumen o definición esencial.

los jugadores son recompensados en la medida en que sus predicciones son acertadas. Los ejemplos de los autores son juegos como las *ruletas* (s.f) de casinos o el clásico *piedra, papel o tijera* (s.f).

- **Razonamiento espacial** (*Spatial Reasoning*): se relaciona a aquellas propuestas que requieren que el espacio de juego sea interpretado y considerado por parte de los jugadores. No solo hay que pensar en una ficha o movimiento en particular, sino en cómo se inserta en un todo. Un ejemplo gráfico podría ser el juego *Tetris* (1984), donde hay que considerar la forma de los espacios vacíos para poder decidir dónde hacer encajar la siguiente pieza que entra en pantalla.
- **Supervivencia** (*Survival*): es identificable en aquellos juegos donde el objetivo principal es la supervivencia de los jugadores. Si tienen otros objetivos como subir de nivel, matar enemigos o recolectar cosas, ya no sería la supervivencia el motor principal. No se deben confundir tampoco con los videojuegos que contemplan la muerte del personaje como parte de la mecánica de pérdida dentro del juego. En un juego de supervivencia cuando un personaje muere, realmente se acaba la partida, entonces cuando se pierde los personajes reaparecen en *Checkpoints* o “puntos de guardado o puntos de control”; pero no se configuran en las lógicas del *Game over* y “vuelta a empezar” de la mayoría de los videojuegos. Un ejemplo muy gráfico es *H1Z1*(2016), un videojuego MMO (*Massive Multiplayer Online*) ambientado en un apocalipsis *zombie*, donde la muerte del personaje jugador implica la creación de un nuevo avatar desde cero.
- **Destrucción** (*Destruction*): la contracara de la supervivencia en un contexto de dinámicas de juego, sería enfocarse en destruir todo lo que se pueda. Pueden ser juegos donde la destrucción sea tanto una dinámica (destruir objetos, escenarios y elementos del terreno de juego) y/o también temática (como aquellos juegos donde el objetivo simplemente es quebrar o romper cosas).
- **Construcción** (*Building*): esta dinámica se asocia a la construcción como objetivo. Puede abordarse desde distintos enfoques: ya sea de manera literal en juegos del tipo *City Building* que tratan de construir y edificar inmuebles; o en propuestas análogas con juegos tipo *Meccano* (1901) o *Lego* (1932); o bien, de manera narrativa, en el ejemplo de los RPG donde lo que se construye es una hoja de personaje que tiene unos determinados trasfondos y atributos que van evolucionando con el tiempo.

- **Coleccionismo** (*Collection*): todos aquellos juegos que tienen como dinámica central la recolección de un determinado elemento (pueden ser recursos dentro del mismo juego como oro o cualquier otro tipo de objetos; o bien, elementos relacionados con la estructura lúdica como puntos, insignias o recompensas). Se identifica cuando en un juego la victoria está determinada por quien consigue una mayor cantidad de un cierto elemento o cuando en el ejercicio de coleccionar algo, gana quien adquiera primero un objeto especialmente extraño o complejo de conseguir.
- **Persecución o evasión** (*Chasing or Evading*): se asocia principalmente a todos los juegos que tienen como dinámica central perseguir o escapar de un determinado objetivo. En el formato analógico en la mayoría de los juegos de contacto es posible encontrar este tipo de dinámica o en juegos infantiles como las escondidas o el “corre que te pillo” (s.f). En el plano de los videojuegos un ejemplo típico podría ser el mismo *Pac-man* (1980) con su lógica constante de escapar de ciertos enemigos y cazar a otros.
- **Comercio** (*trading*): muchos juegos centran su dinámica central en el intercambio y gestión de recursos entre jugadores. Ejemplo de esto son juegos como *Settlers of Catan* (1995) donde una de las principales particularidades del *Gameplay* se centra en incentivar el comercio entre los jugadores y estos centran gran parte de su estrategia de victoria en la negociación que tienen que llevar a cabo para conseguir adquirir o intercambiar un determinado recurso.
- **Juegos de velocidad** (*Race to the end*): se relaciona con todas aquellas dinámicas lúdicas centradas en completar una misión antes que los demás, como por ejemplo los juegos de carreras. Los autores señalan que es una mecánica particularmente usada en los juegos infantiles.

En una misma estructura lúdica pueden convivir distintos tipos de dinámica: algunos juegos las combinarán de manera más precisa y otros quizás, arbitrariamente serán ambiguos. Sin embargo, a la hora de hacer un prototipo de diseño resulta especialmente útil identificar aquella dinámica que primará por sobre las demás (Schell, 2019). Usualmente se relaciona esta dinámica principal con el tema u objeto esencial del juego; y poder identificarla facilita también la explicación de la propuesta lúdica a los demás. Identificar la dinámica-núcleo no solo es imprescindible para poder definir la esencia de una propuesta lúdica y ser capaces de explicarla a un tercero, sino que además es muy útil para poder simplificar las reglas del juego (Nallar, 2015).

C) Respecto a las estéticas:

La dimensión de la estética de un juego puede abordarse desde dos perspectivas principales: la primera tiene relación con la expresión gráfica de la estructura lúdica y toda la construcción de lo que es materialmente visible para quien juega. Puede aplicarse tanto en propuestas analógicas como digitales y tiene que ver con las decisiones de diseño que determinarán cómo se ve y se percibe un juego. Desde la elección de los colores del tablero o las fichas en un juego de mesa hasta la definición de las texturas de los gráficos en un videojuego. Puede entenderse como todo aquello que correspondería al departamento de arte dentro de un equipo de diseñadores de juego. La segunda acepción es similar, pero agrega una connotación adicional de la estética como vehículo configurador de la experiencia de quien juega un juego. Este enfoque de diseño considera la estética un factor trascendental en la medida en que sería el primer contacto entre un jugador y un juego (Schell, 2019); y tendría una incidencia directa en el tipo de relación que se establecerá entre un sistema lúdico y sus jugadores.

La primera postura emerge indirectamente de los principios del diseño *procedural*, que consideraría, —como se ha mencionado anteriormente—, que el significado total y la experiencia potencial de un juego radica en una buena construcción de sus mecánicas y reglas. En esta línea, algunos diseñadores consideran que la parte estética es solo algo superficial, y que no tiene que incidir realmente en la experiencia de quien juega. En contraposición, autores como Schell (2019) difieren en parte de este tipo de enfoques (de corte *procedural*), en cuanto consideran que el diseño de un juego se basa en lograr construir una experiencia para quien juega y en este sentido, el diseño de la estética (*Aesthetics*) es un aspecto fundamental para lograr hacer de la experiencia misma de juego algo disfrutable y memorable¹⁸⁹. Desde la perspectiva del MDA, **la estética es la respuesta emocional que se espera tengan los jugadores de un juego**. El enfoque de su diseño parte por identificar qué experiencia es la que se quiere transmitir a un jugador y qué tipo de respuesta emocional específica se está buscando por parte de ellos. A partir de ahí, se crean las mecánicas necesarias para configurar la estética deseada, y se proponen unas dinámicas que se prueban reiterativamente (**diseño iterativo**) hasta llegar al resultado deseado.

¹⁸⁹ Aun así, Schell (2019) es consciente que tampoco bastaría con diseñar una estética impecable si las mecánicas o dinámicas están mal diseñadas. Por esta razón para el autor sería indispensable abordar el diseño de un juego siempre buscando el equilibrio entre todos sus componentes de creación.

Respecto al ámbito de diseño de un videojuego, es posible señalar tres dimensiones clave que constituyen la perspectiva estética del diseño de una experiencia videolúdica (Aranda et al, 2015) que igualmente pueden aplicarse en otro tipo de formatos de juego.

- **Dimensión audiovisual de la experiencia estética:** todo aquello relativo a la construcción sensorial de la experiencia lúdica. Tanto en un formato analógico como en uno digital, implicaría todas las decisiones de diseño que tendrán que ver con cómo es percibida la propuesta por parte de quien juega. En el caso de un videojuego, sería la construcción de elementos gráficos, escenarios, composiciones visuales o la creación de atmósferas sonoras, así como la elección del tipo de perspectiva cinemática a utilizar (por ejemplo una visión en primera o tercera persona). A modo de ejemplo, en el juego *Liyla and the Shadow of War* (2016) la capa gráfica remite a la estética de una ciudad en guerra con texturas y colores que transmiten la idea de un espacio destruido por el conflicto. Los diseñadores optaron por potenciar las siluetas y sombras, y la oscuridad en los espacios para generar una atmósfera de incertidumbre y precaución. Esto se complementa con el *Sound Design* “inmersivo” que refuerza la sensación de urgencia y la magnitud del conflicto bélico que hay alrededor.
- **Dimensión narrativa de la experiencia estética:** la capa temática o ficcional que configura la propuesta es otro elemento crucial que hay que considerar para construir la experiencia estética deseada. El contexto y el entorno de la propuesta del juego puede dejar en evidencia muchos aspectos clave para crear la dimensión estética del juego. En el ejemplo de *Liyla...*, el *Setting* (contexto ficcional) y la construcción de la historia propuesta¹⁹⁰, sitúan al jugador en primera persona a tomar decisiones como un padre que debe escapar con su pequeña hija en medio de los bombardeos de su ciudad.
- **Dimensión interactiva de la experiencia estética:** esto tiene que ver con las posibilidades de interacción en la *jugabilidad* (*Gameplay*) del diseño; y cómo estas pueden potenciarse a partir de aspectos narrativos o visuales. Un ejemplo podría ser, si los diseñadores de *Liyla...*, hubiesen creado una dinámica en la que los personajes (y jugadores) quedasen “cegados” a causa de las bombas que caen alrededor. En este caso, la dimensión interactiva de la experiencia de juego implicaría que tanto el contexto narrativo de la situación como la experiencia del jugador (que vería la pantalla negra) estuvieran en concordancia diegética.

¹⁹⁰ La trama se sitúa en el contexto de los conflictos en Gaza en el año 2014.

Figura 22. *Liyla and the Shadow of War* (2016) de Rasheed Abueideh.



Nota. Fotograma de *Liyla and the shadow of war* (2016). Autor: Rasheed Abueideh. Fuente: <https://edugamingdesign.wordpress.com/2017/09/28/liyla-and-the-shadows-of-war/>

En conclusión, la construcción del componente estético de una estructura lúdica será el primer paso para considerar, —si se trata de una construcción centrada en la perspectiva de quien juega—; y el último, si se trata de un enfoque de construcción que prioriza la perspectiva de quien diseña.

2.6.3 Metodologías de diseño centradas en la experiencia del jugador/a: Modelo de *Lens* (Schell), *Playcenter Approach* (Fullerton), Meta de diseño (Nallar) y *Emotion Engineering* (Bura).

Las perspectivas de construcción lúdica basadas en la experiencia de los jugadores proponen comenzar el proceso de diseño a partir de la dimensión de las *Aesthetics*. Una vez definida a grandes rasgos la experiencia que se espera tenga la persona que jugará el juego, se establecen las mecánicas y las dinámicas de la estructura lúdica total. Este punto de vista se basa en la idea de que son los jugadores —y no ya quienes diseñan un juego— los que deciden de qué forma utilizar una determinada estructura lúdica.

Los diseñadores pueden sugerir reglas y funcionamientos, pero finalmente son los jugadores quienes, en la práctica del juego, van a determinar su forma de uso (Björk, S.; Juul, J., 2012). En las teorías sobre construcción de diseño emocional y *Game Design*, el rol de quien juega es la piedra angular de toda la experiencia a desarrollar en la medida en que su implicación está directamente relacionada con el grado de conexión emocional que se genere con el sistema de juego. A continuación, se revisan algunas propuestas que son usualmente utilizadas como paradigmas creativos en el *Game Design* y que organizan un proceso de diseño lúdico desde la perspectiva de la experiencia de los/as jugadores/as:

A) *Game Design* a partir de lentes (Jesse Schell)

Como se ha mencionado anteriormente, la propuesta de Schell (2019) se basa en la comprensión del diseño de un juego como el ejercicio de construcción de una experiencia. Para el autor, lo más importante es identificar qué tipo de experiencia se desea crear y a partir de eso, se busca la identificación de los elementos que debe tener el diseño para intentar configurarla. Schell se basa en el modelo MDA y en la misma línea de sus creadores, apuesta por un proceso de diseño holístico que contemple las interrelaciones entre todos los ámbitos que conforman un juego; y que logre poner en equilibrio tanto las expectativas de quienes diseñan como de quienes jugarán el juego. En su manual *The art of Game Design: a book of lenses* (2019) —libro originalmente publicado en 2008—, el autor propone una metodología de creación flexible, proponiendo a los diseñadores descomponer los juegos en diferentes piezas y elementos; y enfocarse en resolver las preguntas que surgen a partir de cada ámbito.

El modelo de Schell se basa en el uso de *Lenses* (o perspectivas de diseño) y propone más de cien ejemplos a lo largo de su manual, que le permiten analizar distintos aspectos de la construcción de un juego. El aporte concreto de este sistema de diseño es que permite ir reflexionando en cada momento del proceso creativo, y a la vez, no condiciona a quien crea a seguir un orden específico dentro del proceso de construcción. Además, está pensado para poner en práctica un proceso de diseño iterativo que permita probar y ensayar los diferentes elementos y volver a cuestionarse sobre ellos¹⁹¹.

¹⁹¹ Ejemplo de este enfoque iterativo es que los *Lens* se presentan como preguntas que pueden aplicarse en distintas fases del proceso creativo. A modo de ilustración de esta idea, en el *Lens* número 27, —denominado *The lens of time*— el autor propone una interrogante que dice: «what is it that determines the length of my gameplay activities» (p.173)—; o, por ejemplo, en otros *Lens* que están formulados en tiempo presente (Ej:

En resumen, Schell (2019) no ofrece una ruta específica o un orden particular respecto a cómo debe ser creado un juego (puedes comenzar desde la historia, o desde las reglas, o desde las dinámicas, etc.), sin embargo, propone un enfoque holístico basado en asumir que objeto del diseño es una experiencia de juego y que el elemento más importante, es, por tanto, quien juega.

B) Playcenter Approach (Tracy Fullerton)

La autora, profesora y diseñadora de juegos Tracy Fullerton publica en su libro llamado *Game Design Workshop: a Playcentric Approach to Creating Innovative Games* (2008) un modelo de construcción lúdica que se enfoca en considerar la experiencia que se desea que tenga la persona que juega un juego; antes que los aspectos mecánicos o narrativos de una propuesta. A grandes rasgos, la autora propone el siguiente camino para enfocar la construcción de un diseño lúdico:

- 1) Detectar qué tipo de experiencia se desea que el jugador/la jugadora obtenga por medio del juego.
- 2) Definir los objetivos de juego y crearlos en relación (y en coherencia) a la experiencia que se desea obtener por parte de quien juega.

En la medida en que estos dos pasos básicos se han estipulado correctamente, todos los elementos restantes de diseño pueden ponerse al servicio de la experiencia de juego a diseñar. A partir de aquí, pueden construirse las mecánicas y dinámicas que estarán en concordancia con la experiencia; se pueden definir todos los aspectos estéticos (en términos visuales o sonoros) que complementarán la propuesta; y se puede diseñar toda la capa narrativa, temática y ficcional del juego. Fullerton también es enfática en la importancia de la **iteración**¹⁹² como estrategia imprescindible en cualquier proceso de creación de un juego puesto que el *Feedback* de sus jugadores potenciales es información crucial; en este sentido la autora sugiere la creación rápida de un prototipo práctico de la propuesta (*Game Prototype*) para someterlo lo antes posible a un testeo con jugadores reales (*Playtesting*).

«are my players bored because the game goes on too long? How can i change that? (p. 173). En este tipo de preguntas, se refleja el enfoque iterativo respecto a la construcción de juegos del autor, en la medida en que la formulación implica que quien diseña aún está a tiempo de proponer cambios.

¹⁹² Fullerton (2008) recomienda no pasar nunca a la fase de producción de un juego sin antes haber definido y entendido en profundidad los objetivos de la experiencia de quien juega (*Player Experience Goals*) y las mecánicas centrales (*Core Mechanic*) de la propuesta.

C) Estructura lúdica (Durgan. A. Nallar)

En la misma línea, el autor y diseñador de juegos argentino Durgan. A. Nallar (2015), propone una lógica de construcción que tiene como punto neurálgico definir **la meta de diseño** de la estructura lúdica a construir. Pero antes de esto, la propuesta metodológica del autor sugiere identificar primero el propósito del juego (en el contexto del diseño de juegos comercial el *Game Concept* o la idea básica que definirá el sistema lúdico a desarrollar puede proceder de la petición que ha hecho un cliente o de un proyecto independiente).

Una vez enfocado este propósito, el siguiente paso propuesto por el autor es evaluar los *Constraints* (limitaciones) del proyecto en términos generales. Se trata de todos los límites impuestos al proyecto antes de comenzar la etapa de diseño: pueden ser, por ejemplo, de naturaleza financiera (presupuesto total para el proyecto); creativa (peticiones creativas específicas de clientes o colaboradores); técnica (consideraciones particulares respecto al tipo de plataforma de juego a construir); tecnológica (imposiciones de usos de tecnologías específicas); humana (el equipo de trabajo disponible); o cualquier otro tipo de incidencia que pueda influir en el proceso de ejecución del proyecto.

Por su parte, los autores Brenda Brathwaite e Ian Schreiber (2009) definen los *Constraints*¹⁹³ como los límites que estructuran el trabajo de los diseñadores de un juego y los clasifican en función de la naturaleza de cada experiencia lúdica a construir: si son juegos digitales o videojuegos, los principales *Constraints* pueden estar relacionados a temas de presupuestos; al tiempo disponible para llevar a cabo el proyecto o a la plataforma en la que se desea que éste este diseñado (celulares, consolas, computadores, etc.). Una vez estén identificados los *Constraints* del proyecto a desarrollar, Nallar (2015) hace énfasis en la importancia de la detección temprana del *Target* (nicho o público objetivo). En este punto es crucial preguntarse por quienes son los destinatarios de la experiencia lúdica a producir; qué tipo de jugadores o usuarios son y cómo se relacionan con ideas similares.

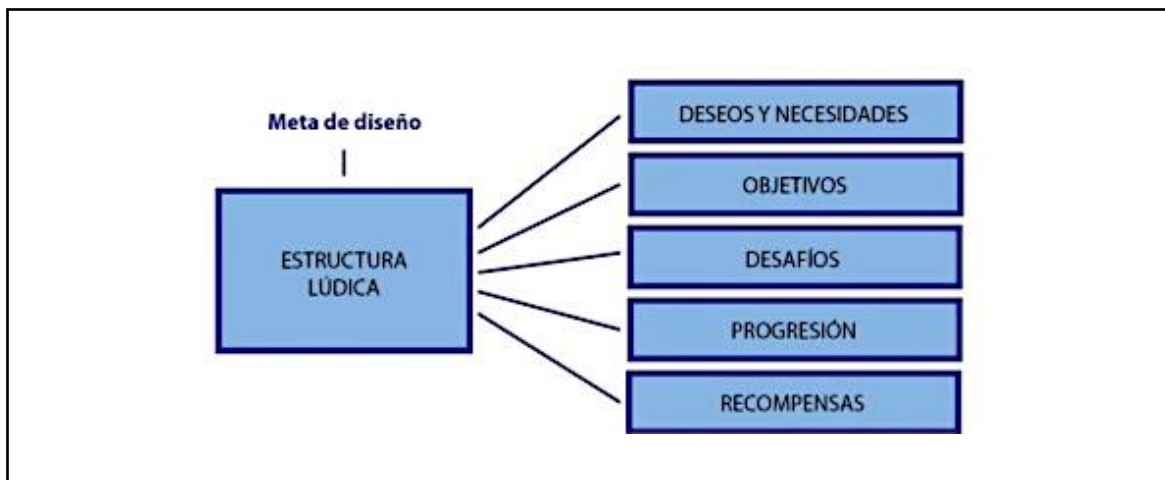
El siguiente paso¹⁹⁴ sería, definir en profundidad la **meta de diseño** del proyecto. Esta se define como *la experiencia que el juego debe transmitir a sus jugadores y las*

¹⁹³ Si se trata del diseño de un juego analógico, el proceso suele ser inverso en la medida en que generalmente los *Constraints* aparecen al final del desarrollo creativo, y se asocian comúnmente al costo de producción de la idea, a las dimensiones físicas del proyecto a diseñar, a encontrar una editorial o empresa específica que quiera desarrollarlo y a los tiempos de producción estimados.

¹⁹⁴ Nallar (2015) sugiere dos consideraciones más que están específicamente asociadas al ámbito del *Game Design*: por una parte, la visión y proyección del juego, que tiene que ver con prever el potencial impacto que puede tener cuando esté listo y las estimaciones relativas a los cambios en el mercado; y el modelo de negocios que tendrá el juego al ser distribuido. Para el autor, estos dos elementos influyen de manera drástica en el diseño previo y deben considerarse desde las etapas iniciales de creación.

emociones que la estructura lúdica debe lograr evocar en ellos. Sabiendo esto, es posible entonces definir la estética necesaria (en el sentido propuesto por el MDA *Framework*) para conseguir la meta de diseño deseada; y construir las mecánicas y dinámicas asociadas. A partir de esta información, es posible comenzar a dar forma a la **estructura lúdica** deseada para la experiencia de juego a diseñar:

Esquema 4. Estructura lúdica de Durgan A. Nallar (2015).



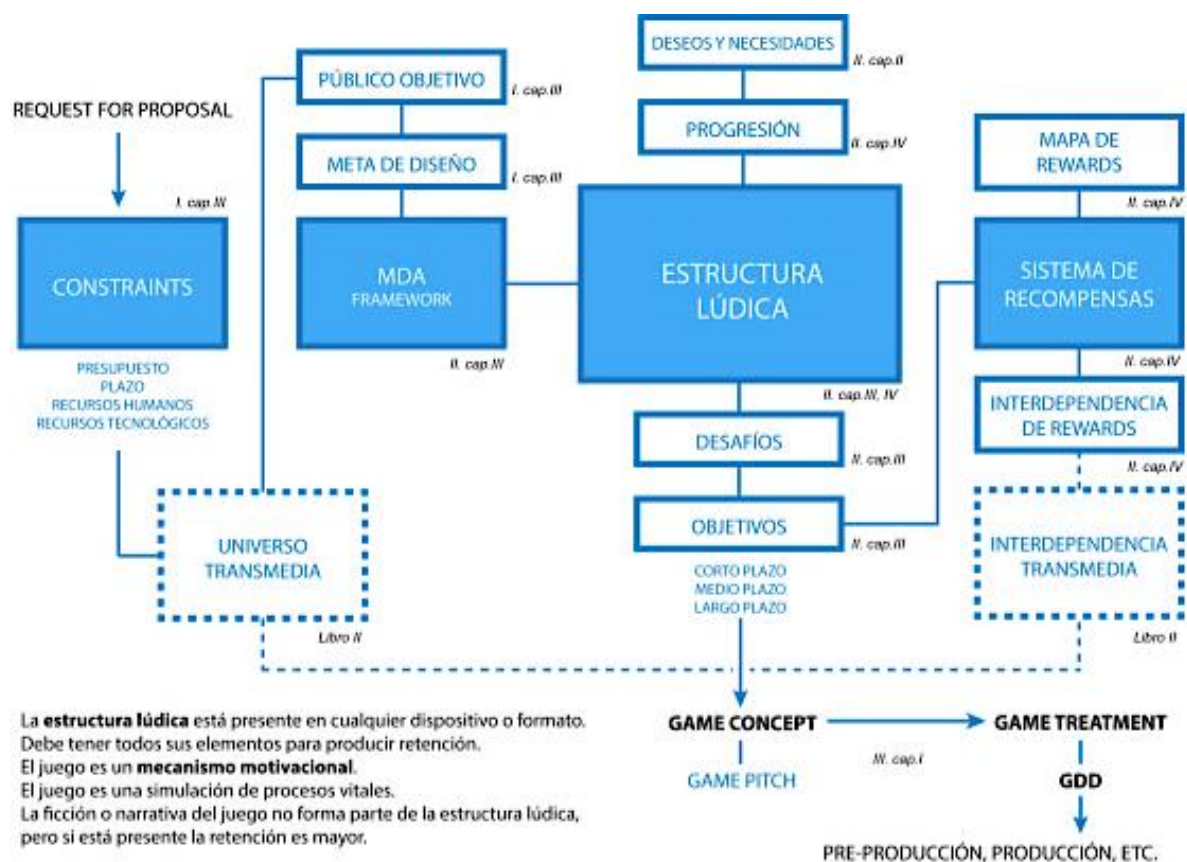
Nota. Componentes básicos de la estructura lúdica. Autor: Nallar, A. D. Fuente: Nallar, A. D. (2015)

Nallar (2015) identifica los siguientes elementos como parte esencial de cualquier estructura lúdica: metas de diseño, deseos/necesidades, objetivos (de corto, mediano y largo plazo), desafíos, sistemas de progresión y sistemas de recompensa (Nallar, 2015). Para el autor, la presencia de estos elementos asegura un alto nivel de *Engagement* por parte de los usuarios o jugadores. La estructura lúdica propuesta por Nallar, entendida como un sistema de motivación, se construye a grandes rasgos a partir de los siguientes pasos:

- 1) Se identifican los deseos y necesidades básicas del jugador objetivo (*Target*).
- 2) Se visualiza la posible ambientación de la propuesta (*Settings*) para lograr provocar la respuesta emotiva de los jugadores, perseguida por quien diseña. A la vez, se construyen coherentemente las mecánicas y dinámicas internas de la propuesta lúdica a desarrollar (*Mechanics, Dinamycs, Aesthetics* – MDA).
- 3) Se crean objetivos que deben ejecutarse en el marco de la experiencia de juego a corto, mediano y largo plazo.

- 4) Se construyen desafíos y estímulos motivantes para invitar a los jugadores a ser parte de la experiencia lúdica.
- 5) Se diseñan sistemas de progresión para asegurar la permanencia de los jugadores/usuarios dentro de la experiencia lúdica.
- 6) Se definen recompensas y formas de premiar a quienes participan de la experiencia.

Esquema 5. Estructura lúdica de Durgan Nallar (Detalle)



Nota. Propuesta metodológica de construcción de una estructura lúdica. Autor: Nallar, A. D. Fuente: Nallar, A. D. (2015)

Por último, el autor señala que una estructura lúdica no necesariamente requiere de una historia o un guion para funcionar: el elemento narrativo siempre estaría presente a partir de la dimensión interactiva en la medida en que todo juego siempre estaría contando algo a través de la interacción misma (Nallar, 2015).

D) *Emotion Engineering*¹⁹⁵ (Stéphane Bura)

Un paso más allá de las ideas de Fullerton o Nallar, —que buscan tener siempre en consideración la experiencia de quien juega, pero no necesariamente inducir emociones particulares— se encuentra el modelo teórico-práctico del diseñador Stéphane Bura para construir emociones en sus jugadores. En palabras de Bura «los jugadores no juegan para completar juegos, del mismo modo que los lectores no leen para acabar libros. Los jugadores juegan para sentir emociones» (Bura, 2008: 4) En el caso particular de esta propuesta, el autor afirma que el diseño de un juego (particularmente de un videojuego) se basa en identificar un ciclo interactivo compuesto entre variables lúdicas y emocionales: las emociones influirían en la manera de interactuar con el juego, y esto cambiaría las variables lúdicas, ocasionando a su vez, nuevas emociones (Aranda et al, 2015).

Para el autor, la dificultad del *Game Design* radica en que el proceso productivo se basa en la creación de un sistema interactivo de naturaleza emergente: los diseñadores tienen que crear unas reglas que con la participación de las personas que juegan, van a generar nuevos estados de juego destinados a inducir emociones¹⁹⁶ en los jugadores. Bura se basa en las ideas del autor Donald Norman, quien en su teoría sobre el diseño emocional genera tres dimensiones diferentes desde donde se procesa una experiencia: **nivel visceral** (cómo la persona se siente al exponerse a determinada experiencia); **nivel conductual** (cómo la persona se adapta al propósito o función de la experiencia); y **nivel reflexivo** (cómo la experiencia afecta la auto imagen de la persona).

A partir de estas ideas, Bura (2008) señala que los juegos efectivamente pueden servir para modificar la actitud y el comportamiento de una persona; y profundiza en el impacto *emocional* que estos tienen en sus jugadores a través del análisis psicológico y social. Para el autor, se produce un ciclo interactivo entre el juego y los jugadores que produce emociones, y estas a la vez alteran el proceso mismo de interacción. En este aspecto, la misión del diseño es de cierta manera ser capaz de “anticipar” las emociones de los jugadores.

¹⁹⁵ La propuesta de Bura se presenta como una perspectiva posible de diseño de juego centrado en la experiencia de quien juega, dentro de muchas otras propuestas. Es por esto, que no se profundiza exhaustivamente en su propuesta y solo se transmiten los aspectos más significativos de sus ideas.

¹⁹⁶ El autor utiliza la palabra **emoción**, para englobar también otro tipo de definiciones asociadas como estados mentales, percepciones, sensaciones o sentimientos.

Para este fin, el autor crea diferentes tablas periódicas —inspiradas en el trabajo previo de autores como Will Wright o Nicole Lazzaro— que desglosan una gama posible de emociones asociadas a las variaciones posibles de la *jugabilidad*, presentándolas como una potencial herramienta para comenzar un diseño lúdico partiendo por las emociones que se espera obtener por parte de los jugadores. En la medida en que un juego se constituye esencialmente como una toma constante de decisiones por parte de quien juega, Bura destaca la importancia que adquiere la *libertad* como trasfondo creativo. Para el autor, la mera existencia de decisiones implica que quien juega tenga al menos un cierto grado de libertad de acción; en este aspecto Bura afirma que la libertad en sí misma, no es una variable dentro de la capacidad de decisión de los jugadores, pero sí una característica constituyente para dar dimensión a otro tipo de variables presentes en su experiencia de juego. A partir de esto, el autor señala que **para poder considerar una decisión como real esta debe tener tres condiciones básicas:**

- 1) **Haber sido informada** (*Informed Choice*): para poder tomar una decisión, quien juega debió tener acceso previamente a las reglas y a la información del sistema de juego que le dan consistencia y contexto a la elección. Si quien juega desconoce la lógica del juego y no entiende sus mecánicas internas, se decantará inevitablemente por decisiones aleatorias puesto que no puede prever que tipo de consecuencias tendrán.
- 2) **Ser significativa** (*Meaningful Choice*): quien juega debe tener información suficiente para entender el contexto de su decisión, sus opciones y las consecuencias asociadas. Si no tienen un costo o consecuencia específica, no se consideraría como una decisión puesto que podrían constantemente probarse cosas diferentes sin asumir los costes. Si no tienen ni costo ni contexto, entonces no tienen importancia alguna.
- 3) **Decisiones irreversibles** (*Irreversible Choices*): para que una decisión sea verdaderamente significativa es necesario construir una serie de condiciones que impliquen un alto grado de persistencia por parte de quien juega. En caso contrario, pagar el precio de la decisión, no tendrá repercusión alguna.

Respecto al último punto, el ejemplo que pone Bura (2008) es el de un jugador que se arrepiente después de haber elegido cierta estrategia de juego por sobre otra: si quiere volver atrás está obligado a invertir tiempo y esfuerzos en desandar su camino y tendrá que asumir que su cambio de parecer posiblemente disminuirá sus probabilidades de ganar.

Ahora bien, de esto se desprende la idea de que no todas las decisiones de juego han de ser irreversibles; sino que también habría elecciones de naturaleza temporal. Finalmente, tomar una decisión conlleva de manera implícita una acción por parte de quien juega, y su **implicación** en lo que sucede está directamente relacionada con el hecho de debe tomar decisiones constantemente. Para el autor, **una secuencia o serie de elecciones interesantes requieren el diseño de una experiencia estructurada que les dé contexto y forma**. Una decisión *interesante* tiene que ser desafiante para quien se enfrente a ella. La experiencia misma puede ser medida cualitativamente en función de cuánto cambia la persona que juega o su relación con los demás. Si la experiencia de juego no afecta emotivamente a los/as jugadores/as, para el autor se trataría solamente de una pérdida de tiempo. Bura identifica tres categorías de variables principales que son la **libertad**, la **maestría** y la **información**; y las vincula con otras cuatro variables paralelas—**acción**, **sistema**, **sentido de sí mismo** (*Self*) y **ámbito social**— que se interrelacionan entre sí, y cambian de valor según se asocien a elecciones temporales o persistentes. A grandes rasgos, estas categorías y variables son definidas por el autor de la siguiente manera:

- **La libertad** (*Liberty*): relativa al margen de elección y a la evaluación de decisiones.
- **La maestría** (*Mastery*): tiene que ver adquirir y evaluar el uso de habilidades.
- **La información** (*Data*): tiene que ver con medir contenidos e informaciones, tanto dentro como fuera de la realidad de juego.
- **La acción** (*Action*): situada a nivel físico (cuerpo) y visceral.
- **El sistema** (*System*): relativo a la capacidad cognitiva, la lógica y la proyección de planes.
- **El jugador en sí mismo** (*Self*): se sitúa a nivel de desarrollo del “alma” y tiene que ver con los pensamientos privados y los cambios interiores que surgen a partir de la experiencia.
- **Lo social** (*Social*): tiene que ver con el plano de lo comunitario, de lo ritual, de las relaciones y el compartir experiencias con los demás.

Tabla 1. Tabla de variables y dimensiones. *Emotion Engineering*.

	 Freedom	 Mastery	 Data
 Action	Opportunities, Tools and Abilities	Trained reflexes, Tactics	Game world resources and collectibles, Operational rules
 System	Exploration, Experimentation, Purpose	Learning skills and using them to gain more control	Preparation, Constitutive rules
 Self	Strategy, Creativity	Exploiting skills, knowledge and metagame data	Mementos, Achievements, Memories
 Social	Community support, Shared experience	Competition, Cooperation, Teaching skills	Status, Metagame, Implicit rules

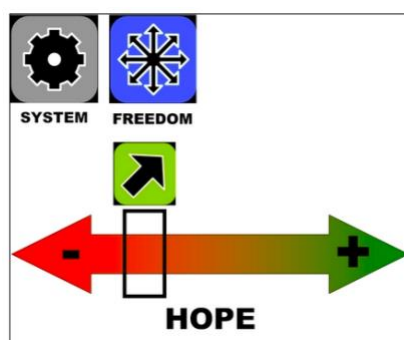
Nota. Tabla de variables y dimensiones de variables de Stéphane Bura. Autor: Bura, S. Fuente: Bura (2008).

El modelo propuesto por Bura (2008) analiza las interacciones emotivas utilizando como parámetro de trasfondo las tres primeras dimensiones de variables (**libertad, maestría e información**) en función de su relación con las otras cuatro categorías propuestas (cómo, por ejemplo, la libertad se manifiesta en un determinado juego a nivel de sistema o de las acciones, o cómo se maneja la información a nivel de lo social o de sistema, etc.). El autor propone distintas tablas donde ejemplifica como las interacciones en el juego pueden generar distintos cambios en las diversas variables en cada una de las categorías propuestas. Su análisis se basa en la observación de cómo estos cambios emergen desde dos trasfondos diferentes: a partir de las acciones propuestas por el sistema de juego y a partir de las acciones mismas de los jugadores. Los cambios pueden ser de naturaleza temporal o persistente (continua); pueden ser medidos de manera numérica (incremento o decaimiento de una variable específica). Bura intenta identificar la relación entre las variables de un juego y las emociones, específicamente desde la perspectiva de quien diseña, y desde la mirada de quien juega¹⁹⁷.

¹⁹⁷ Para una mayor comprensión de las tablas de diseño emocional de Bura, se sugiere revisar el artículo denominado «Emotion Engineering: A Scientific Approach for Understanding Game Appeal» (2008) en el que se detalla en profundidad el funcionamiento teórico y práctico de su modelo.

Para esto, el autor se basa en la tesis de que una emoción dada, puede relacionarse con los valores y las posibilidades de una o muchas variables; y explora la posibilidad hipotética de poder construir la emoción de cada persona implicada en la experiencia de juego, desde la perspectiva del diseño (*Game Design*). Bura concluye sus ideas, creando un sistema de interrelación de variables que él explica a modo de ejemplo de la siguiente manera: si analizamos la **libertad** a nivel de sistema, es posible generar diversas reacciones emotivas en un jugador según cómo se proponga desde el diseño del juego la disposición de su rango de libertad dentro del sistema. En este sentido, si se coarta su libertad de acción respecto al sistema y se reducen oportunidades de usar sus herramientas y planes, —o de incidir sobre su propio destino dentro del juego—, es posible que el jugador termine desesperándose y eventualmente, abandonando la experiencia. En cambio, si se aumentan las posibilidades y rangos de libertad, se abre una salida y hay esperanza por parte de quien juega.

Esquema 6. Detalle del funcionamiento del modelo de Stéphane Bura (2008).



Nota. Rango de acción de la esperanza versus la desesperación medida en la dimensión de la libertad otorgado a quien juega dentro del sistema. Autor: Bura, S. Fuente: Bura, S. (2008).

Bura (2008) es enfático en señalar que, al tratarse de elementos tan subjetivos y abstractos, es complejo medirlos o intentar incidir en ellos. No siempre esta combinación de factores es garantía de que un jugador se “sienta” de determinada manera; pero su modelo puede ser útil para crear un contexto favorable para la expresión de ciertas emociones concretas. La propuesta de Bura se basa en el uso de diversas tablas en función de su metodología: lo primero sería escoger la **emoción** que se quiere inducir al jugador/jugadora y descubrir que variables están relacionadas con ella; así como también los rangos requeridos de valores y sus posibles variaciones: si la emoción buscada aparece en más de una celda, se puede elegir la combinación de variables que se prefiera.

Si lo que se busca, en cambio, es evitar una emoción específica, será preciso considerar todas las posibles instancias en las que esta emoción podría aparecer (y evitar las combinaciones de variables que puedan incitarla); si además la referencia no aparece en la misma tabla, se deberá pensar en qué otros lugares o posibles instancias la emoción en cuestión sí podría aparecer, para poder evitarla. Luego, se debe analizar desde la perspectiva de la propuesta del juego y desde las acciones de quien juega, qué tipo de sistema lúdico sería más apropiado para generar los valores y variantes que permitan la emergencia de la emoción buscada. Finalmente, se pone a prueba el sistema elegido (iteración) dentro del contexto de la emoción deseada.

En síntesis, las tablas “periódicas” que propone Bura, buscan identificar la mayor cantidad de interacciones emotivas posibles que puedan existir entre un jugador y un juego; y ver cómo estas pueden modificarse según diversas variables emergentes. El autor es enfático en señalar que es consciente de la abstracción y subjetividad de su propuesta o de la incerteza en cuanto a su verdadera utilidad. Sin embargo, apuesta por su valor como un modelo experimental que posibilite a las y los diseñadores de juegos, predecir la existencia de elementos desconocidos y probar diferentes caminos para conseguir inducir las emociones deseadas en sus jugadores. Consultado sobre la importancia de las emociones, el diseñador Durgan. A. Nallar¹⁹⁸ (2022) comenta que es fundamental diseñar en función de las emociones que el juego pueda transmitir; y hacerlo de manera paulatina y ordenada. Para Nallar, un juego debe crearse a partir de la colección de emociones que se desea que los jugadores experimenten durante la experiencia lúdica. En este sentido, el diseño emocional es crucial para conseguir el interés de quienes participan y para promover su **implicación** en el curso de la experiencia.

2.6.4 Elementos básicos para la construcción de la *jugabilidad* (*Gameplay*)

El concepto de *Gameplay* es comúnmente traducido al castellano desde la teoría del *Game Design* como *jugabilidad*, sin embargo, la palabra original desde el inglés se refiere a una abstracción que abarca una serie de dimensiones que exceden las connotaciones de esta traducción básica.

¹⁹⁸ Durgan. A. Nallar. Entrevista [correo electrónico]. 6 de julio de 2022. Transcripción completa en los anexos.

En un intento de definición más preciso¹⁹⁹, Nallar (2015) propone entender el *Gameplay* como el producto y resultado de una actividad lúdica constituida por desafíos que están delimitados por reglas y objetivos. En términos generales, la *jugabilidad* o *Gameplay* se asocia directamente a la idea de una experiencia que se vive o desarrolla de manera performativa; y a la noción de interacción entre un sistema lúdico y las personas que lo activan a partir de la toma constante de decisiones. En palabras de Schell (2019) «Gameplaying is decision making» (p.176). En este sentido, la toma de decisiones por parte de quienes juegan un juego o sistema *gamificado* es una condición crucial de la noción de jugabilidad, así como también el factor interactivo que modifica en tiempo real la experiencia. En el marco del MDA, el *Gameplay* se asocia al nivel de diseño de las dinámicas de un juego que organizan las formas de relación entre los jugadores y la estructura lúdica. Otro elemento importante es considerar que el *Gameplay* siempre tiene que estar en coherencia con la meta de diseño (Nallar, 2015) de un determinado juego.

En el *Game Design*, la creación del *Gameplay* de una propuesta puede enfocarse desde dos ángulos diferentes: intentando prever al máximo las acciones de los futuros jugadores o creando espacios de juego donde estos puedan moverse más libremente. A esta última modalidad se la denomina ***Gameplay emergente*** y tiene relación con el diseño de propuestas lúdicas que contemplan acciones por parte de los jugadores que no han sido totalmente previstas con anterioridad. Dentro del mundo de los videojuegos, un ejemplo podrían ser el formato de juego *Sandbox* que se caracterizan por tener pocos objetivos (o ninguno); y permiten a los jugadores interactuar con el mundo propuesto de manera libre.

El autor y diseñador de juegos Jesse Schell (2019) define el *Gameplay emergente* en función de la libertad que tienen los jugadores para ejecutar movimientos y acciones estratégicas. Como se ha señalado anteriormente, Schell divide las acciones de los jugadores en acciones **básicas** y **estratégicas**. Las segundas se relacionan con la activación de la creatividad y con la toma de decisiones complejas: no es solamente mover un peón de una casilla a otra; lo que importa es la razón de fondo que motiva la jugada estratégica de sacrificar una pieza en pos de salvar otra.

¹⁹⁹ Aarseth (1993) señala que el *Gameplay* (o la *jugabilidad*) tiene que ver con todas las acciones, estrategias y motivaciones realizadas en un determinado contexto lúdico, (por quienes juegan) a partir de las elecciones específicas que la interfaz proporciona. Para efectos de esta tesis se opta por una comprensión dual del concepto de *Gameplay* en función a la naturaleza performativa del proceso (que hace quien juega al enfrentarse a la toma de decisiones en el marco de un juego) y a su carácter prefijado que emerge de la proposición inicial configurada por quien diseña el juego.

Para Schell (2019), posibilitar desde la construcción del sistema lúdico la emergencia de acciones estratégicas **interesantes** es clave para la construcción de un buen diseño de juego. En este sentido, el autor propone una serie de recomendaciones de diseño para fomentar el *Gameplay emergente*, como, por ejemplo:

- **Crear más acciones básicas**, ya que en las posibilidades de interacción de estas es desde donde surgen las acciones estratégicas. El autor señala que en un juego donde es posible correr, saltar, volar y comerciar hay más posibilidades de que emerjan acciones estratégicas, que en uno donde solamente se puede correr.
- **Dotar a los objetos y recursos del juego de múltiples propósitos y funciones.** Mientras más posibilidades tengan los objetos y recursos que pueden ser adoptados por parte de los jugadores, más se amplifica el rango de juego creativo.
- **Dejar que los objetivos del juego puedan conseguirse por diferentes caminos.** De esta manera, los jugadores podrán buscar soluciones y proponer nuevas formas para llegar a ellos. En caso contrario, no tendrán razones para buscar vías inusuales o creativas para conseguir sus propósitos de juego.

Para los autores Brenda Brathwaite e Ian Schreiber (2009) existen una serie de elementos atómicos en cualquier construcción lúdica que deben ser contruidos de manera independiente y al mismo tiempo teniendo en consideración su interrelación con los demás. A continuación, se exponen ciertos componentes útiles que puede ser interesante considerar en orden de mejorar la *jugabilidad (Gameplay)* de un juego y la creación de una estructura lúdica eficaz:

A) Necesidades, deseos, placer y diversión.

En las perspectivas de diseño centradas en la experiencia de quienes juegan, es fundamental analizar previamente los deseos y motivaciones de los potenciales participantes de un juego o sistema *ludificado*. La teoría del *Game Design* se respalda en los estudios de sociología y psicología para intentar predecir los deseos y las necesidades de los/as futuros/as jugadores/as y así poder poner en marcha las estrategias clave para activar un sistema de motivación efectivo.

La primera consideración importante tiene que ver con la relación que tiene la actividad lúdica con la búsqueda de **diversión y entretenimiento**. Esta asociación —que es profundizada de manera exhaustiva por Huizinga (2007) en sus teorías sobre el juego—, parte de la base de que las personas juegan en primera instancia para satisfacer una necesidad orgánica de placer y de espacios de diversión, que conlleven un descanso para la mente y el cuerpo (Nallar, 2015). En la medida en que los juegos se asumen por la teoría lúdica (en un sentido general) como **sistemas de motivación**²⁰⁰, la búsqueda de placer y el interés de quienes participan son aspectos básicos para considerar. Sin embargo, que un juego resulte entretenido no asegura que sus participantes se mantendrán motivados e implicados activamente de manera continua. En este sentido, «casi no existe un juego sobresaliente que haya evitado los mecanismos de motivación» (p. 107) y esto se manifiesta, en que la permanencia y continuidad de un/a jugador/a dentro de un juego siempre está supeditada a que el sistema lúdico le ofrezca recompensas y formas de satisfacer sus intereses, necesidades y deseos. En caso contrario, lo que usualmente sucede es que la gente puede comenzar una experiencia lúdica y conseguir un estado de flujo mental positivo donde sea capaz de experimentar entretención o placer, pero paulatinamente perderán el interés si no hay otras motivaciones profundas — de naturaleza intrínseca— ligadas a la continuidad de la actividad. En el contexto del *Game Design*, la estimulación del placer y la construcción de deseos se configuran como estrategias básicas para lograr un diseño motivacional eficiente. En este aspecto, el estudio de la neurociencia cobra un valor muy importante en cuanto se parte de la base que la aparición natural de la motivación de una persona a nivel fisiológico implica una serie de pasos que pueden ser estudiados, replicados y contruidos de manera artificial.

B) Diseño de objetivos.

Otro componente esencial del diseño de una estructura lúdica es la presencia de objetivos y de decisiones constantes para alcanzarlos. En términos generales, siempre debe haber uno (o más) objetivos principales que definan e impulsen toda la experiencia de juego. Crear objetivos claros es fundamental para mantener a los jugadores motivados y comprometidos con la experiencia.

²⁰⁰ Esta temática se analiza con mayor profundidad en el apartado 2.7 dimensión psicológica: diseño motivacional (*Gamification*).

En este sentido, mientras más fácilmente los jugadores puedan entender los objetivos, más rápidamente se pueden visualizar a sí mismos, consiguiéndolos. Sobre este asunto, Schell establece que la regla más importante dentro de un juego es aquella que determina el objetivo último: «when a goal is set in a player's mind, it gives them tremendous motivation to see it through» (Schell, 2019: 188). El autor²⁰¹ señala **tres características básicas** que los **objetivos principales** de cualquier juego debiesen tener:

- **Deben ser concretos:** deben comprenderse fácilmente y los jugadores entender de manera clara que es lo que tienen que hacer para conseguirlos.
- **Conseguibles:** deben ser objetivos que realmente se puedan alcanzar. Los jugadores deben creer que tienen una chance de lograrlos. En cualquier otro caso, ni siquiera lo van a intentar.
- **Deben conllevar recompensas:** cuando un objetivo se cumple, el sistema de juego debe alimentar la motivación de los jugadores con recompensas de diversos tipos.

Los objetivos son fundamentales para definir la *jugabilidad* de una estructura lúdica: no basta con generar desafíos o sistemas de reglas, es necesario darle un sentido de propósito a cada persona que participa de un juego o sistema *ludificado*. Independientemente de si la experiencia de juego es “entretenida” y envolvente, los jugadores siempre deben entender perfectamente por qué están jugando (Nallar, 2015). Hay distintos tipos de objetivos que pueden identificarse en el contexto de una experiencia de juego: el entretenimiento (y la diversión en sí misma), puede considerarse un objetivo de juego, así como también la finalización o culminación de la actividad lúdica que se ha comenzado a desarrollar. Existen también juegos de naturaleza más abierta, que permiten a los participantes diseñar sus propios objetivos, como por ejemplo sucede en casos de videojuegos como *The Sims* (2000) o *Minecraft* (2011) o en la construcción de la tridimensionalidad de un personaje para una partida de cualquier juego de rol.

²⁰¹ Schell (2019) propone las siguientes preguntas para una construcción óptima de objetivos: ¿cuál es el objetivo último del sistema de juego a diseñar? ¿el objetivo es claro para todas las personas que juegan? ¿si hay más de uno, los jugadores lo entienden claramente? ¿están los objetivos relacionados entre sí de alguna manera significativa? ¿son los objetivos concretos, conseguibles y traen recompensas? ¿hay un buen equilibrio entre los objetivos a corto y largo plazo dentro del juego? ¿los jugadores tienen la posibilidad de crear sus propios objetivos dentro de la propuesta?

Los objetivos centrales de un juego se relacionan de manera directa con las dinámicas de interacción como son, por ejemplo, construir, comerciar, cazar/escapar, etc. Además de definir objetivos y metas, estas deben estar *contextualizadas* en dentro de la evolución de la experiencia de juego. Sobre esto, Nallar (2015) define en su propuesta metodológica de *Game Design* que los objetivos pueden clasificarse en tres categorías diferentes según su prioridad:

- **Objetivos a corto plazo:** acciones básicas o resolución de un problema que se ejecuta en el momento, como mover una ficha de una casilla a otra o atravesar una puerta con un avatar en un videojuego.
- **Objetivos a mediano plazo:** acciones y decisiones de juego que conlleva un cierto grado de planificación y acumulación, como coleccionar un determinado recurso o construir un elemento específico.
- **Objetivos a largo plazo:** Decisiones de juego que implican un desarrollo continuo y sistemático de acciones sostenidas en el tiempo que permiten la consecución de una meta en particular como derrotar a un enemigo final o alcanzar el nivel máximo de puntos posibles en el desarrollo de un personaje. En los objetivos a largo plazo, se utiliza todo lo acumulado durante el juego en pos de resolver un problema central.

Finalmente, una de las diferencias esenciales que tienen los juegos con otros tipos de experiencias —como el cine o la literatura— radica justamente en que los participantes están dotados de objetivos concretos que movilizan su capacidad de decisión (agencia). En estos ejemplos, no habría un objetivo claro y concreto para desarrollar durante el transcurso de la experiencia misma, más allá de aquellos relacionados directamente con la acción que los constituyen, como sucede en el caso de la literatura donde la acción que se emprende es la lectura de un texto; o en una película o una obra teatral, donde la acción a ejecutar se reduce a contemplar u observar lo que se exhibe. En cambio, en un juego, además del objetivo implícito que constituye la actividad misma —que es jugar—, los participantes tienen otros objetivos a lo largo de la evolución de la experiencia lúdica, que los movilizan y motivan (Fullerton, 2008).

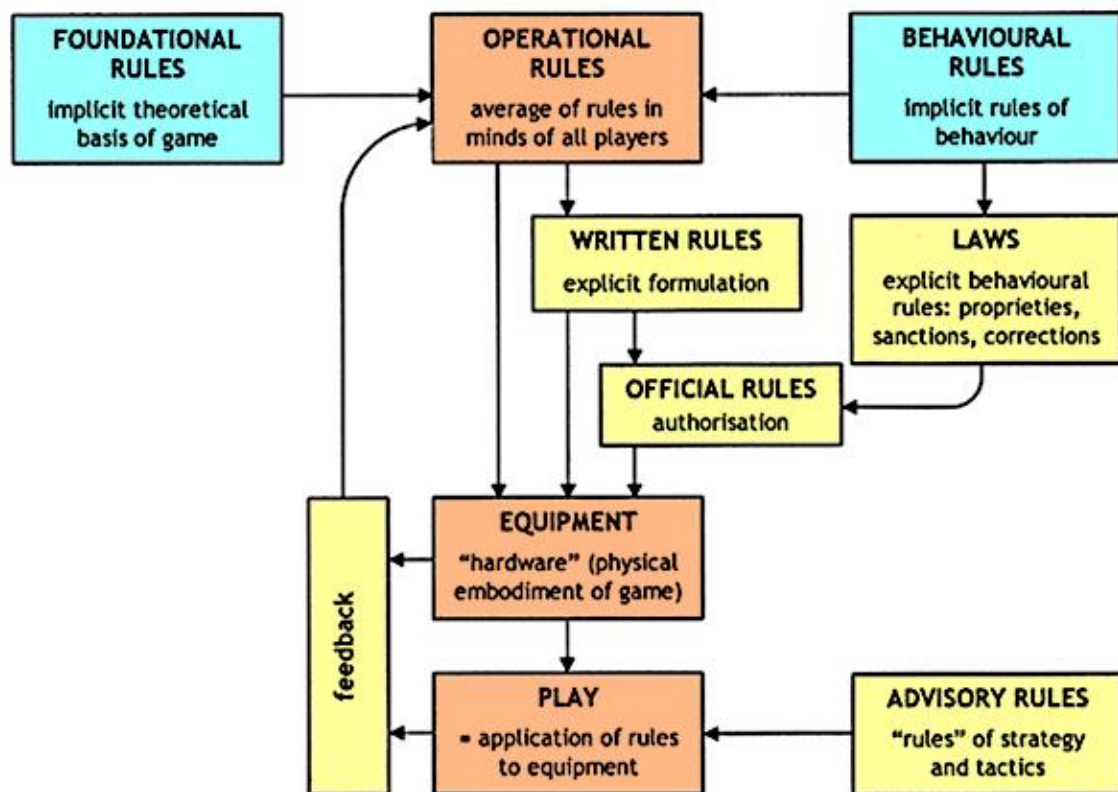
C) Reglas e instrucciones.

Como hemos visto anteriormente, el elemento básico a considerar como punto de partida estructural de cualquier sistema lúdico tiene que ver con la construcción de las **reglas e instrucciones**. Para la mayoría de los autores citados que desarrollan teorías sobre *Game Design*, las reglas se constituyen como la estructura interna básica que da lógica a cualquier sistema de juego y son el elemento fundacional que organiza la experiencia lúdica (Juul, 2005). Las reglas suelen ser de naturaleza explícita, no permiten márgenes de interpretación y cualquier persona que juega tiene que regirse por ellas. Sirven también para establecer fronteras y dibujar límites en la experiencia de quien juega. En palabras de Jesse Schell (2019) «a game is not just defined by its rules; a game is its rules» (p.189). En términos generales, las características más básicas de las reglas (Salen y Zimmerman, 2004) son las siguientes:

- Ponen límites a la acción de quien juega.
- Son de naturaleza explícita y directa (no pueden ser mal interpretables);
- Se aplican a todas las personas que juegan.
- Son de carácter fijo (inamovible) y obligatorias; y según cada caso, están sujetas a la repetición.

En la mayoría de los juegos, las reglas se explican rápidamente de manera introductoria. En los juegos de mayor complejidad (y en la mayoría de los videojuegos) se introducen de manera paulatina o con un enfoque propedéutico. Usualmente al jugar juegos de complejidad más alta, los jugadores requieren pasar por una fase previa a modo de piloto para entender las mecánicas y dinámicas del sistema de juego. Muchas veces, la experiencia de juego misma es la que va dosificando el aprendizaje de las reglas que se requieren para desarrollarla. La principal referencia respecto a la construcción de reglas es el autor David Parlett (2005), quien basándose en las ideas de autores como Huizinga (2007) y Salen y Zimmerman (2004) —entre otros—, diseña el siguiente diagrama para clasificarlas según sus características formales:

Esquema 7. Tipología de reglas de David Parlett (2005).



Nota. Esquema relacional de reglas de David Parlett. Autor: Parlett, D. Fuente: (Parlett, 2005)

La propuesta de Parlett (2005) se sintetiza en las siguientes definiciones:

- **Operational Rules:** son las reglas explícitas que todo jugador debe conocer y determinan lo que estos tienen que hacer para poder jugar un juego: «When players understand the operational rules, they can play» (Schell, 2019: 184). Dicho de otra forma, se constituyen como un grupo de reglas totalmente visibles e incuestionables.
- **Foundational Rules:** son todas aquellas reglas implícitas que yacen a nivel subterráneo dentro de la estructura formal de cualquier juego. Se definen como representaciones matemáticas de los estados del juego y cómo estos cambian. La información clave de cualquier regla operacional está contenida en su respectiva regla fundacional. En un videojuego, la abstracción es menos compleja en la medida en que las reglas fundacionales son los algoritmos matemáticos que operan a nivel de programación informática y están bajo (o dentro) de lo que se ve en gráficamente representado en pantalla.

- **Behavioral Rules:** son todas aquellas reglas que se activan implícitamente durante una actividad lúdica, —pero que a diferencia de las reglas fundacionales que operan a nivel matemático— regulan el comportamiento social y cultural de un juego. Guardan relación con todas aquellas instrucciones que forman parte del contrato tácito que hacen los jugadores al jugar un juego como, por ejemplo, no desconcentrar al oponente en un partido de ajedrez; no intentar adivinar en los movimientos de los ojos o las expresiones faciales el siguiente movimiento de un contrincante en el póker; o no tomar demasiado tiempo para tomar una decisión de juego o acabar un turno. Usualmente pueden definirse como aquellas reglas que por su obviedad no se explicitan en la medida en que definen acciones que atentarían contra los objetivos del mismo juego. Los autores y diseñadores de juegos Steven Sniderman (1999), y Katie Salen con Eric Zimmerman (2004) las adscriben de manera general al concepto de reglas no escritas (*Unwritten Rules*).
- **Written Rules:** son aquellas reglas que vienen por lo general escritas en los manuales de instrucciones y forman parte del juego. En principio, se trataría de las mismas reglas operacionales que se explicitan de manera textual en cualquier tipo de formato de juego (ya sea en papel o en digital). Diversos autores concuerdan (Schell, Salen & Zimmerman, Fullerton, Nallar, entre otros) en que el porcentaje de jugadores que accede a una experiencia de juego a través del aprendizaje de las reglas escritas es cada vez menor. En la práctica, lo que suele suceder es que las personas aprenden las reglas al mismo tiempo que están jugando; y esto mismo se consagra como un principio altamente promovido dentro del *Game Design*. Es por esto, que muchos modelos de construcción de juegos contemplan el aprendizaje de las reglas y los tutoriales de estas, como parte de la experiencia misma de jugar. Se dosifican entonces las reglas en la medida en que se van utilizando, en vez de intentar describir el universo completo de instrucciones que configura el sistema de juego. En este aspecto, hay una concordancia generalizada en que el mejor método de aprendizaje de reglas es aquel que se implementa durante el proceso mismo de juego, más que en la asimilación de textos²⁰².
- **Laws:** este tipo de reglamentación se relaciona estrictamente con el desarrollo de juegos en entornos profesionales u oficiales donde cometer una falta o romper una instrucción se toma de manera muy seria. Algunos autores las denominan “reglas de torneo” (*Tournament Rules*). En este contexto de reglas, se asume que no se pueden dejar

²⁰² Hay excepciones notables, como sucede en todos los juegos de rol que básicamente por la alta carga narrativa que tienen, los manuales de juego que explicitan todas las reglas y las propuestas ficcionales generalmente superan las cien páginas.

márgenes a la interpretación de la “buena fe” los participantes; y acarrear penalizaciones y castigos cuando son quebradas. Una categoría similar es la de las *Official Rules*, que describe aquellas situaciones donde un juego es jugado de manera regular y seria por un grupo de personas, y estas sienten la necesidad de componer²⁰³ un marco de reglas oficiales a partir de la sumatoria de las *Written Rules* y de las *Laws*.

- **Advisory rules:** son aquellas reglas que tienen como función mejorar el rendimiento de juego, más que proporcionar bases fundacionales sobre el funcionamiento de este. Se pueden definir como consejos implícitos o explícitos por parte tanto del sistema como de la comunidad de jugadores²⁰⁴, que tienen como objetivo mejorar las estrategias para conseguir un determinado resultado.

El autor Jesse Schell (2019) añade una última categoría —a las propuestas por Parlett (2005)—, que denomina *House rules* y que describe todas aquellas reglas que son creadas por la comunidad de jugadores con el objetivo de hacer más entretenidas las reglas operacionales del mismo. Schell relaciona esta idea con la noción de *Feedback* que propone Parlett en su esquema, y que tendría relación con la respuesta creativa que suele darse cuando los jugadores perciben problemas o deficiencias en las reglas originales de un juego, viéndose impulsados a proponer mejoras, o derechamente, reglas nuevas.

En los juegos analógicos las reglas están siempre supeditadas a la posibilidad de negociación: los jugadores pueden cambiar el sentido de las reglas y proponer nuevas variantes. En los juegos digitales, las reglas están insertas en el código y puede resultar más complejo (o imposible) modificarlas de manera material (Calleja, 2011); y siempre va a depender de los/as diseñadores/as si permiten o no, que quienes juegan puedan alterar los códigos de programación originales.

Aarseth (2003) considera que las reglas son un elemento fundamental en la construcción de cualquier diseño lúdico. Sin embargo, en aquellos juegos en los que preponderan las relaciones sociales (y en los formatos *Sandbox*), estas no son tan predominantes en la medida en que lo verdaderamente valioso es la interacción entre las personas o la exploración libre de los territorios de juego, más que el acatamiento de instrucciones cerradas.

²⁰³ Esto sucede, como ejemplifica Schell (2019) cuando algo que era una ley de juego de carácter social (como decir la palabra *jaque* para advertir al oponente que su rey del *Ajedrez* está en peligro) se convierte en una regla escrita y pasa a ser parte del cuerpo de reglas oficiales del juego.

²⁰⁴ Por ejemplo, en el juego *LOTR: Rise to War* (2021) la comunidad de jugadores ha establecido un orden de prioridades para conseguir más rápidamente subir de nivel a los comandantes de los ejércitos y comparten un método de utilización diferente de las reglas operacionales del juego para llegar a este objetivo más rápido.

Consultado sobre la connotación que tienen las reglas en el diseño de un juego, el autor Miguel Sicart²⁰⁵ (2022) comenta que es importante reconocerlas no como instrumentos que dotan de significados a las acciones, sino como instrumentos que las enmarcan y delimitan: que, en resumen, crean el contexto, la manera de jugar y todas las interpretaciones posibles (incluso las de las mismas reglas). Sicart, considera que las reglas han de estipularse como marcos, pero no como directrices o guías de la acción de quien juega. Desde el punto de vista del diseño, el autor señala que una forma de conseguir experiencias más abiertas de *juego creativo* por parte de los jugadores es bajar la **intensidad de la autoridad y ceder el control**. En este sentido, para Sicart la creación de *las reglas implica delimitar el rango de movimiento de quien juega, pero en ningún caso dirigir ese movimiento*.

Ahora bien, respecto a quién o qué refuerza o ejecuta las reglas de un juego, esto dependerá directamente de la naturaleza de la **interfaz** del juego. La interfaz en este contexto se presenta como la **vía de comunicación entre los jugadores y el sistema de juego**. La diferencia principal surge con relación a si ésta es analógica o digital. En los videojuegos, las reglas son controladas por la computadora o la consola mientras que en los juegos análogos estas son ejecutadas por quienes juegan, y en ciertos casos particulares, por árbitros que las fiscalizan. La razón por la que es importante identificar qué o quién ejecuta las reglas de un sistema de juego tiene que ver con las probabilidades de que los jugadores se vean tentados a hacer trampas. Desde la perspectiva del diseño, el verdadero peligro de que un juego sea percibido por sus jugadores como un juego en el que es posible y “fácil” hacer trampa, es que los demás ya no querrán invertir energía ni estarán motivados a involucrarse en la experiencia lúdica en mayor profundidad. La excepción a esta regla se constituye en aquellas estructuras lúdicas que están diseñadas intencionalmente **para fomentar que los jugadores hagan trampa** como parte de la naturaleza y/o temática del juego.

Es posible distinguir *a priori*, dos posibles maneras de “fomentar” la trampa en los jugadores: una primera, relativa a la construcción de las mecánicas del juego; y otra, a la construcción de la capa narrativa o ficcional. Un ejemplo de la primera forma podría ser el caso del juego *Nomic*²⁰⁶ (1982) diseñado por el filósofo Peter Suber. En esta propuesta las mismas reglas incluyen procedimientos para que quien juegue pueda modificarlas durante la partida. El juego tiene como trasfondo un sistema de gobierno moderno y el funcionamiento tiene que ver con lograr inventar reglas y legislaciones colectivamente.

²⁰⁵ Miguel Sicart, Entrevista [videollamada], 2 de agosto de 2022. Transcripción completa en anexos.

²⁰⁶ El juego fue diseñado tanto para jugarse de forma análoga como a través de medios virtuales.

El diseño de Suber (1990) se basa en la hipótesis de que, si la creación de las leyes puede entenderse como un juego, entonces este juego debería ser uno donde cambiar las reglas sea un movimiento más. El propósito principal de este juego es crear nuevas reglas y cambiar las de los demás participantes e ir ganando puntos al hacerlo. El diseño original está constituido de²⁹ reglas básicas y un primer propósito²⁰⁷ u objetivo general que debe ser cambiado. La dinámica se basa en un sistema de juego por turnos donde cada persona somete a votación sus propuestas. Como la mecánica interna permite que todas las reglas cambien constantemente, alguien podría, por ejemplo, determinar que el sistema democrático de votación que rige la dinámica base no sirve y que el juego será solo un régimen tiránico o totalitario. El autor basa su propuesta en el trasfondo de los sistemas de leyes modernos y postula que en la medida en que sea posible cambiar las reglas de cualquier marco o estructura legislativa, es posible que ocasionalmente las leyes creadas se vuelvan paradójales o carezcan de la consistencia para poder definir qué es, en efecto, legal o ilegal. A lo largo de los años, este juego ha impulsado la costumbre de definir como *Nomic Games*²⁰⁸ al género completo de propuestas lúdicas que avalan los cambios de reglas por parte de los jugadores. La dinámica abierta del juego permite que una partida pueda extenderse en el tiempo de manera indefinida²⁰⁹.

La segunda manera en que los diseñadores pueden fomentar la tentación de hacer trampa tiene que ver con aspectos relativos a la capa ficcional de la propuesta; como por ejemplo sucede en juegos como el *GTA*, donde el sistema recompensa al jugador por hacer actos ilegales o trampas dentro de la escala de valor moral de la ficción propuesta. Ahora bien, la mayoría de los autores citados en este trabajo, consideran que en cualquier otro caso — distinto a un *Nomic Game* — permitir las trampas entre jugadores resulta un despropósito, (y sería un factor perjudicial para la evolución de la propuesta lúdica); en la medida en que los jugadores que han trabajado duro para conseguir sus metas puedan percibir que es posible engañar al sistema (y que otros logran los mismos objetivos eligiendo el “camino fácil”). La consecuencia más común de esto es que los jugadores más “honestos” ya no se sientan comprometidos con continuar avanzando y abandonen la experiencia.

²⁰⁷ Lo interesante es que incluso el objetivo del juego puede cambiar durante una partida: Suber propone al inicio una regla que él considera extremadamente aburrida, solo para impulsar a los jugadores a cambiarla y así poner en práctica la dinámica del sistema lúdico

²⁰⁸ «Coliseo: plataforma para la creación de una dramaturgia viva a modo de juego», una de las propuestas que forman parte de la experimentación práctica de esta investigación, —y que se anexa a modo de ejemplo de dispositivo implicado dinámico— ha sido desarrollada usando como inspiración la propuesta de *Nomic*.

²⁰⁹ De hecho, existen varias modalidades del juego en formato online que se llevan desarrollando desde hace décadas, como es el caso de la plataforma web *Agora Nomic* (www.agoranomic.org) que está activa desde el año 1993.

Además de las definiciones referenciales de Parlett (2005), existe otro parámetro de clasificación de reglas útil para el diseño de estructuras lúdicas recopilado por el autor Oliver Pérez Latorre (2010) quien —a partir de su propuesta de análisis de construcción para videojuegos— plantea una tipología base de naturalezas de reglamentos en función de los objetivos que persiguen. El autor clasifica las reglas en función de la experiencia lúdica que desean instaurar y las organiza de la siguiente forma (p.368-373):

- **Recolección:** se relaciona con todo tipo de mecánica de reglas alusivas a la recolección y gestión de recursos. Se diferencia de las mecánicas de caza/captura en la medida en que el objetivo de la recolección se asocia a la acumulación de elementos que son neutrales dentro del universo de juego. Algunos ejemplos que otorga el autor son juegos como el *Monopoly* (1935) (acumulación de dinero) o los juegos de pistas (acumulación de indicios u objetos dentro del juego). En entornos virtuales, el ejemplo más gráfico que propone es el juego *Katamari Damacy* (2004) donde el jugador controla a un escarabajo que se va impregnando de todo aquello que toca y toda la lógica del juego se basa en la acumulación.
- **Caza/captura:** se definen por todas aquellas mecánicas de reglas que apuntan a la eliminación o captura de contrincantes dentro del mundo de juego ya sea físico o virtual. En el contexto de los videojuegos, este tipo de orientación de la experiencia lúdica se utiliza más en los juegos de estrategia y en los del género de acción en primera persona.
- **Configuración/construcción:** este tipo de reglas aluden a aquellas orientaciones de objetivo de juego que tienen que ver con construir/programar o configurar elementos, personaje o escenarios de juego. Esta modalidad es ejemplificada por el autor en juegos analógicos como los *puzzles* de mesa o juegos de cartas de formato *solitarios* (s.f). En el ámbito videolúdico, los ejemplos varían desde simulaciones a modo de casa de muñecas como *The Sims* (2000) donde el objetivo es construir casas, ciudades y personajes o juegos como el *Minecraft* (2011). Este enfoque de creación de mecánicas, encajaría con la definición de Sánchez Coterón (2012) como creación de contenidos tangibles, dentro de su propuesta de modalidades de juego creativo.

- **Destreza física/carrera:** dentro de esta categoría entrarían todos los juegos que promueven el ejercicio de la destreza física, sin necesidad de darles una finalidad de caza o captura de elementos contrincantes. Cuando las exigencias se extreman, se asocian al concepto de *Ilinx* de Caillois (1986). Se priorizan entonces el uso de destreza física y habilidades de percepción y agilidad para conseguir los desafíos que el juego propone. Pueden manifestarse de manera literal en juegos físicos de carreras o agilidad, o bien en entornos virtuales, en propuestas de videojuegos donde la acción que se realiza en la pantalla requiere de una alta coordinación y destreza para llevarse a cabo. Esta última cualidad ha evolucionado vertiginosamente en años recientes, gracias al desarrollo de la participación sensorial en videojuegos que involucran necesariamente el cuerpo²¹⁰ como puede ser *dance (DDR) Dance Revolution* (1998) o *Guitar Hero* (2005).

Por último, una misma estructura lúdica puede contener varias de estas orientaciones para las mecánicas de juego. Schell²¹¹ (2019) señala, en que en ciertos casos estas se pueden integrar «de forma tan equilibrada y variada, que resulta muy difícil distinguir una dominante entre ellas» (p. 373).

D) Construcción temática y propuesta ficcional.

Como se ha mencionado anteriormente respecto al debate *narratológico-ludológico*; **no todos los juegos necesariamente cuentan historias** (Schell, 2019). Sin embargo, para algunos autores incluso aquellos juegos que no pretenden contar una historia a nivel explícito, igualmente lo hacen de otras maneras a través de los mecanismos de interacción de la experiencia (Nallar, 2015).

²¹⁰ Los juegos de destreza física comparten con los deportes y la danza suelen tener el mismo trasfondo lúdico. Respecto a esto es interesante destacar que la connotación lúdica en ambos casos se manifestaría de maneras diversas. En la medida en que el conjunto de reglas tiende a cristalizarse, la disciplina física suele volverse más “atlética” (como sucede en casi todos los deportes competitivos); mientras que, por el contrario, cuando los conjuntos de reglas ceden a la posibilidad de reinención, la disciplina tiende a volverse más “estética” (como sucede en el caso de la mayoría de las prácticas de *Street Dance*) (Fratini, 2022, comunicación personal).

²¹¹ Schell (2019) propone las siguientes preguntas útiles para reflexionar sobre la construcción de reglas en un proceso de diseño de un juego: ¿Cuáles son las reglas fundacionales del juego y en que se diferencian de las reglas operacionales? ¿Hay leyes o reglas de la casa que se desarrollan mientras el juego es testeado? ¿deberían estas incluirse desde directamente al sistema de juego?

Si bien la construcción de un sistema *ludificado* puede prescindir de contar una historia o incluso de crear personajes, la gran mayoría de los juegos al menos pueden ser asociados a universos conceptuales y trasfondos temáticos. En cuanto a esto, el diseñador Jesse Schell (2019) afirma que la elección de un **tema significativo** puede marcar una diferencia radical en cuanto a la construcción de la experiencia de juego y al éxito del producto diseñado. Para Schell, uno de los aspectos fundamentales en la creación de un buen sistema lúdico es lograr la unificación temática que consiste en identificar un tema central y agrupar todos los posibles subtemas en relación con este. Esta estrategia permite que los distintos elementos dentro de la propuesta se refuercen unos a otros. Identificar y potenciar **un solo gran tema** puede servir también como estrategia metodológica en la medida en que éste se constituye como una referencia principal a modo de guía de diseño: cada vez que se incorpore un elemento nuevo al diseño, hay que preguntarse si aporta o no a reforzar la unidad temática general de la propuesta. En caso de no hacerlo, sería entonces un componente descartable. Lograr la identificación y unificación temática aportaría a conseguir que la experiencia de juego se focalice en función de un objetivo específico.

En la visión de Schell (2019), ciertos temas se caracterizan por transmitir a los participantes una vivencia determinada. Cuando la experiencia entregada está en coherencia con los deseos y necesidades de los jugadores, puede inmediatamente ser de relevancia para ellos. El ejemplo que comparte el autor tiene que ver con su participación como diseñador en el juego *Pirates of the Caribbean Online* (2007) inspirado en el universo de *Piratas del caribe* de *Disney*. Al iniciar el proceso creativo una de las limitaciones impuestas (*Constraints*) era que el trasfondo temático fuese experiencial. La pista por parte de los clientes aludía a un marco referencial muy específico: el mundo de los piratas. Sin embargo, eso no se constituía como “tema” sino simplemente como un universo conceptual. Hay muchos temas diferentes y perspectivas que pueden desprenderse de las ideas relativas a este universo en particular.

Así pues, en el caso del juego mencionado, el autor y su equipo determinaron finalmente que el **tema** del juego tendría que ver específicamente con la fantasía de convertirse en un pirata. Todo el resto de las mecánicas y dinámicas se fueron construyendo a partir del descubrimiento del tema principal del juego a desarrollar. El resultado final pretende estimular los deseos de libertad y la diversión a través de la simulación de ser “otro”; y se constituye como una propuesta temática que se activa a partir de la experiencia misma de jugar.

Ahora bien, el autor señala que no todos los temas se pueden transmitir a quienes juegan en un sentido experiencial, sino que hay algunos que se instalan como meras declaraciones textuales o afirmaciones poderosas, entendidas como premisas argumentales. El ejemplo que ofrece el autor para describir esta idea consiste en analizar el tema principal de la película *Titanic* (1997) del director James Cameron. Schell asume que la suposición directa tendría que ver con que la temática de la película tiene que ver con un evento histórico sobre un barco que se hunde en medio del atlántico. Sin embargo, el verdadero **tema** que moviliza la película tiene que ver con una premisa argumental: *el amor es más importante que la propia vida y trasciende a la muerte*. En este sentido, Schell apuesta siempre por la construcción de temáticas —ya sea experienciales o de naturaleza argumental—, que sean lo suficientemente universales como para lograr que la mayor cantidad de participantes se comprometan con ellas. Desde su perspectiva, quizás no todo el mundo es capaz de conectar emotivamente en un contexto de juego con el imaginario de los piratas, pero la mayoría de las personas podrán eventualmente involucrarse con la esencia de lo que representan: el sentido de aventura y la pregunta sobre la libertad.

Según la naturaleza de cada juego, la construcción dramática y narrativa puede tener diversos trasfondos. En el contexto de un RPG analógico, la historia toma un rol fundamental en la medida en que todas las mecánicas y dinámicas internas del juego *dependen* totalmente de la potencia de la dimensión narrativa. Ocurre algo análogo en muchos juegos de aventura y en la mayoría de los videojuegos donde las experiencias lúdicas están estrechamente ligadas con construcciones ficcionales complejas que contemplan personajes, acciones dramáticas, arcos de evolución y diálogos. En el ámbito de la creación videolúdica, el *Game Design* genera consideraciones relevantes respecto a las construcciones narrativas y en la mayoría de los casos los estudios de desarrolladores cuentan con departamentos enteros dedicados solamente a la construcción del ámbito ficcional de la propuesta y de los *Settings*²¹². Por su parte, Brathwaite y Schreiber (2009) consideran que una forma de descubrir cuál es el tema de un juego, consiste en eliminar las mecánicas que componen la estructura lúdica. El tema se develaría constituido por todos aquellos aspectos esenciales que, una vez realizada esta operación, permanecen intactos.

²¹² Este último término, —generalmente traducido al castellano como ambientación (Nallar, 2015)— es utilizado para englobar los diversos elementos narrativos que configuran una determinada propuesta lúdica como, por ejemplo: el espacio y tiempo donde se desarrolla el juego; el trasfondo psicológico y sociológico de la historia; los personajes y sus interrelaciones; o las tramas posibles y sus respectivos ejes de acción. En el contexto de los juegos digitales hay muchos *Settings* característicos como por ejemplo la construcción de mundos de fantasía o universos distópicos.

Más allá de la necesidad fundamental de construir universos conceptuales y unidades temáticas que den sentido en términos narrativos a la experiencia de juego, hay otro elemento esencial en toda construcción lúdica relacionada con la creación dramática: el conflicto. La autora Tracy Fullerton (2008) es enfática en señalar que este elemento es un componente esencial de cualquier juego, en la medida en que la misma actividad lúdica se constituye como un **conflicto** que debe ser resuelto por quien juega. Los jugadores no solo deben enfrentarse a la resolución de los problemas que propone el juego, sino que además deben lograr resolverlos a su favor. En este sentido, la noción de conflicto se instala en una dimensión que supera la capa narrativa de una propuesta lúdica: más allá de que un juego quiera o no contar una historia; o presentar un conflicto a nivel ficcional, *ya lo estaría haciendo en la dimensión performativa de su ejercicio, a nivel de las mecánicas y dinámicas del juego.*

La diseñadora de juegos Brenda Romero (s.f) ha diseñado una colección de siete juegos analógicos en su proyecto *The mechanic is the message* (2008) donde reflexiona sobre la capacidad de sistema lúdico de expresar emociones complejas como hacen las fotografías, las pinturas, la música o los libros. Romero sostiene la tesis²¹³ de que, gracias a la interactividad, los juegos pueden constituirse como formas elevadas de comunicación en la medida en la que comprometen a los participantes de manera activa, invitándoles a vivenciar una experiencia que va más allá de la simple observación.

E) Sistemas de progresión: desafíos, consecución de objetivos y recompensas.

Para lograr generar estrategias que incentiven la motivación de los jugadores, es fundamental implementar sistemas de progresión que organicen y registren la experiencia de juego de quien participa en función de la evolución de sus logros (Schell, Bogost, Sicart, Werbach, Salen y Zimmerman, entre otros). En términos de *Gameplay* (jugabilidad) —y según la perspectiva de quien juega—, la progresión generalmente se estructura en torno a la creación de desafíos y se establece a partir de la construcción y monitoreo constante de los objetivos a corto, mediano y largo plazo.

²¹³ La hipótesis de Romero refuerza la noción de que los juegos son estructuras multidimensionales que se componen de diferentes capas a nivel conceptual o temático; y que la construcción ficcional o narrativa no sería la única forma de transmitir un determinado mensaje a los participantes.

El sentido de progresión que se experimenta al jugar es un fenómeno en común que comparten las estructuras lúdicas, ya sean juegos o sistemas *gamificados*. La percepción de avanzar o evolucionar en el juego es algo que los jugadores aprecian y que se relaciona directamente con la construcción de las estrategias para conseguir su motivación (Nallar, 2015).

La construcción de un sistema de progresión se basa en diseñar una **curva de progreso (o curva de dificultad)** que vaya generando distintos parámetros de referencia en la evolución de la experiencia de quien juega y que estipule a la vez recompensas o metas a modo de señales del avance. En este sentido, uno de los principales parámetros de referencia para la construcción de cualquier sistema de progresión tiene que ver con la consecución de objetivos y la posibilidad de ir desbloqueando los distintos desafíos de la propuesta lúdica.

Un segundo parámetro por considerar es la **evolución temporal**, —entendida como marco de referencia— utilizada para aportar un rango de valor simbólico al progreso de la experiencia. Si un/a jugador/a se está demorando más tiempo que otros en completar un mismo objetivo, el sistema de progresión valorará esta información y según las mecánicas de cada juego variarán los resultados o recompensas obtenidas. El tercer parámetro significativo tiene que ver con la **dimensión narrativa** de cualquier propuesta lúdica cuya progresión se constituyan principalmente a partir de elementos de carácter ficcionales. En la mayoría de los juegos la progresión de los jugadores se ve reflejada de diferentes maneras: en función de cómo se superan distintos niveles o bien en función de cómo avanza la construcción del personaje.²¹⁴

Los niveles y sus distintas posibilidades de representación dentro de un determinado juego son un ejemplo muy gráfico de cómo los jugadores pueden conocer su avance y posición dentro del sistema. Generalmente los primeros niveles de un juego son más sencillos de superar —se suelen presentar propedéuticamente²¹⁵—; igualmente suele ser más fácil conseguir los primeros niveles de personalización de la construcción un personaje o avatar (Aranda, et al, 2015).

²¹⁴ En los juegos con altas cargas narrativas (como los RPG) el nivel de personalización en la construcción del avatar o personaje utilizado por quien juega es un mecanismo muy utilizado para medir la progresión y la evolución de la experiencia de juego.

²¹⁵ Se presupone que al inicio de un juego los jugadores aún están entendiendo cómo funcionan las mecánicas y dinámicas que lo componen; y una vez aprendido lo básico el sistema irá incrementando los desafíos y los niveles de dificultad.

Respecto a la dimensión psicológica, el autor Jesse Schell²¹⁶ (2019) señala que la **progresión** puede manifestarse de manera visible e invisible para quien juega, en la medida en que el mismo sistema lúdico puede llevar un registro de la evolución de cada jugador; y esta información no siempre se representa de manera gráfica o directa. El autor afirma que, en la medida en que un juego impone a los jugadores un cometido constante de resolución de problemas, se vuelve necesario potenciar los mecanismos que visibilizarán el progreso de sus respectivas acciones. Schell propone ciertas ideas clave para mejorar la construcción del progreso en un sistema *gamificado*: como, por ejemplo, ir aumentando la dificultad de manera gradual; hacer que los participantes sientan que el juego tiene solución y no supone una tarea imposible; generar desafíos paralelos para mantener el interés de quien juega en los momentos en que pueda quedar estancado en la resolución de un problema en específico.

Los componentes básicos de un sistema de progresión²¹⁷ se establecen a partir de una curva de evolución o dificultad, compuesta por una serie de objetivos y desafíos que deben desarrollarse de una determinada manera en el contexto espacial y temporal del juego. El desarrollo de la progresión contempla además la incorporación en el diseño de premios o recompensas que puedan estimular a los participantes y que les mantengan motivados dentro del juego. Todo sistema de progresión se constituye a su vez como un mecanismo de *Feedback* que permite a los jugadores monitorear sus avances y los de los demás (Hunter, D; Werbach, K., 2012).

Un último elemento fundamental para la construcción de un sistema de progresión vinculado a estimular la motivación de sus participantes, son los **premios o recompensas**. En términos generales, las recompensas pueden definirse esencialmente como estímulos que tienen como intención alterar el comportamiento de un humano u otro tipo de animal (Nallar, 2015). Las recompensas se integran dinámicamente en la curva de progresión ascendente de un juego y tienen como función principal estimular a los participantes a avanzar en la experiencia. En resonancia con la teoría del condicionamiento clásico de Iván Pavlov (1997) —y con su modelo de estímulo-respuesta—, las recompensas en un juego constituyen el tipo de estímulo condicionado que incrementa el interés de los jugadores por mantenerse en él.

²¹⁶ Algunas de las preguntas (*Lenses*) que sugiere Schell para quien se enfrenta al diseño de progresión de un juego son por ejemplo (p.259): ¿qué significa progresar en mi juego y cómo esto se ve manifestado? ¿Hay suficiente progreso y de qué maneras se puede incrementar? ¿Qué tipo de progreso se manifiesta de manera visible y cual está escondido, y cómo puedo hacerlo más visible?

²¹⁷ Los sistemas de progresión se revisarán en profundidad en el capítulo de dimensión psicológica (*Gamification*) específicamente en el apartado 2.7.3 construcción de experiencias *gamificadas*: elementos básicos.

Desde el punto de vista de Pavlov, una recompensa representa un refuerzo a una determinada conducta que se quiere potenciar. El refuerzo en sí mismo aumenta la probabilidad de que esta conducta vuelva a repetirse y represente a largo plazo un cambio en el comportamiento de la persona u animal. En el sentido inverso, el castigo funcionaría reprimiendo o reduciendo las probabilidades que una determinada conducta negativa, se repita. Ahora bien, en el campo del diseño lúdico, no todas las recompensas pueden entenderse como “refuerzos” en la medida en que no siempre se persigue que un jugador necesariamente repita un determinado patrón de conducta (Nallar, 2015) ²¹⁸.

Las recompensas en el contexto del *Game Design* usualmente se representan en puntos (*Points*) que grafican numéricamente los avances; o bien como **insignias** o representaciones simbólicas del progreso. Otra dimensión de los refuerzos positivos dentro del *Game Design* tiene que ver con la naturaleza abstracta del trasfondo emotivo del aprendizaje. Respecto a esto, independiente de si las recompensas son más o menos gráficas o concretas, la valoración que se haga de ellas dependerá de la apreciación emocional particular de cada persona que juega haga de ellas (Fullerton, 2008). En relación con las formas de representar las recompensas en el diseño de un juego, Schell (2019) define una serie de “recompensas” posibles:

- Halagos y felicitaciones directas.
- Puntos que reflejen el éxito en función de la suerte (*alea*) o del desempeño del jugador.
- Tiempo extra para seguir jugando (cómo en ciertos juegos donde al cumplir un objetivo se recompensa al jugador premiado con un turno extra).
- Acceso a información oculta o espacios inexplorados dentro de un juego.
- Espectáculos o recompensas gráficas (particularmente en el contexto de los videojuegos) que pueden traducirse en animaciones nuevas o imágenes especiales.
- Medios de expresión: (también particularmente utilizados en el contexto de los videojuegos). Se emplean para recompensar a los participantes con elementos que puedan servir para personalizar sus personajes o entornos de juego, como vestuarios especiales o cambios estéticos en los ambientes.
- Poderes o habilidades especiales.

²¹⁸ Sin embargo, es interesante mencionar que la mayoría de los videojuegos responden a lógicas de destreza que a menudo se basan netamente en la capacidad de actuar por reflejos condicionados.

- Recursos de juego específicos (como el dinero virtual que se emplea en el contexto de un juego para comerciar o los elementos específicos de intercambio). En *Settlers of Catan* (1995) por ejemplo los recursos esenciales para comerciar y avanzar en el juego son elementos como *trigo, madera, ovejas, ladrillos o mineral*; o en juegos de cartas como *Magic: The Gathering* (1993), los recursos fundamentales que activan toda la mecánica del juego son tierras básicas llamadas *llanuras, pantanos, bosques, islas o montañas*.
- Ascensos de estatus dentro de la lista de posicionamiento de todos los participantes del juego.
- Potenciar la compleción y permitir a las personas que juegan experimentar la sensación de finalización y logro de sus objetivos específicos.

La estimulación positiva que conlleva la recompensa constante de la consecución de objetivos dentro de un juego tiene como consecuencia una serie de implicancias a nivel psicológico que los diseñadores deben tener en consideración desde el inicio de sus procesos de diseño. Sobre esto, Schell (2019) propone una tesis respecto a la tendencia de algunos a “obsesionarse” con un juego, mencionando como ejemplo lo que sucede con el *Engagement* a menudo adictivo de los videojuegos: el autor sostiene que desde una perspectiva psicológica los juegos pueden ser entendidos como estructuras de juicio, y argumenta que el sujeto tiene una tendencia natural a querer someterse a un juicio externo, siempre y cuando este sea positivo y pueda experimentar ser halagado por sus éxitos: «rewards are the way the game tells the player “you have done well”» (Schell, 2019: 231).

Ahora bien, para el Schell (2019), los mecanismos de castigo también pueden considerarse de gran ayuda para motivar la experiencia de los jugadores, en la medida en que pueden incentivar en quien juega el sentido de desafío y activar la adrenalina que impulsa a tomar riesgos. La mayoría de las estrategias de castigo funciona en oposición al sistema de recompensas anteriormente expuesto: en vez de halagar a los jugadores por sus éxitos, se les avergüenza por sus fracasos; en vez de ganar puntos, los pierde; en vez de regalarles tiempo extra, se les disminuye; y así sucesivamente hasta llegar al concepto más clásico de fracaso lúdico: el desenlace conocido como *Game Over*.

F) Recursos y atributos.

En la mayoría de los juegos, el sistema lúdico otorga a sus jugadores distintas herramientas para poder conseguir sus objetivos a representados en **recursos** y **atributos**. Los primeros son entendidos como todos los elementos o materiales de los que disponen los jugadores para avanzar en la experiencia de juego y los segundos se relacionan con estados o condiciones que los jugadores pueden obtener para mejorar su desempeño (Fullerton, 2008).

Los **recursos** se definen como objetos o materiales que dentro del universo del juego son necesarios para poder evolucionar en la experiencia lúdica (Aranda et al, 2015). Se trata por definición de **objetos** o **elementos** que se tornan valiosos en relación con su escasez o utilidad²¹⁹ (Fullerton, 2008). Por su parte los **atributos** se definen como categorías de información asociadas a elementos específicos dentro del universo de juego (como pueden ser los recursos) que determinan su margen de acción y características particulares (Schell, 2019). A partir de su concreción en el juego, pueden remitir a *estados* o *condiciones* que los jugadores obtienen por diversas vías (generalmente a partir del logro de recursos asociados): como, por ejemplo, un *estado de inmunidad*²²⁰ obtenido gestionando unos recursos específicos o el acceso directo a habilidades especiales que el personaje puede ir utilizando a lo largo del juego e incrementar intercambiando puntos de experiencia.

Los atributos de un objeto de juego pueden ser de naturaleza **estática** o **dinámica**, mientras que los recursos se categorizan principalmente por su condición de limitados o ilimitados. En una actividad lúdica que contempla el uso de recursos y atributos como parte de sus mecánicas, estos pueden tener diversas **fuentes de origen**: pueden ser distribuidos de manera arbitraria por el sistema de juego; se pueden obtener a través de los personajes de un juego o de otros participantes; o pueden ser seleccionados libremente por los mismos jugadores. En el primer caso, como sucede en algunos videojuegos de estrategia, los recursos suelen estar desperdigados por el terreno de juego a libre disposición de los jugadores. Los atributos pueden tener fuentes de origen similares, sin embargo, en muchas dinámicas de juego pueden potenciarse a partir de la misma acumulación de recursos.

²¹⁹ Como se ha mencionado anteriormente, dos ejemplos claros de recursos dentro de un sistema de juego son elementos como las “tierras” en *Magic: The Gathering* (1993) o las “ovejas o maderas” en *Settlers of Catan* (1995).

²²⁰ Como sucede en el videojuego de estrategia *Lord of the Rings: Rise to War* (2021) si se consigue una determinada cantidad de gemas es posible comprar un “bálsamo de vigor” que aumenta la resistencia de los comandantes en batalla.

La mecánica del juego dependerá mucho de la fuente de origen de los recursos y puede determinar de manera radical la experiencia de un jugador²²¹ (Aranda et al. 2015). Desde la perspectiva de quien diseña, la distribución equilibrada o desequilibrada de recursos y atributos de los jugadores es un factor determinante en la creación de la experiencia de juego deseada (Aranda et al, 2015; Schell, 2019, Nallar, 2015). Los recursos en términos matemáticos movilizan la economía del juego: un recurso puede ser **limitado** o **ilimitado**. Desde el punto de vista del diseño, en aquellos juegos cuyas mecánicas dependen de la adquisición y del almacenamiento de recursos, limitar la disponibilidad inherente sirve como estrategia para incentivar la competencia entre los jugadores (Brathwaite., B, & Shreiber, I. 2009). Cuando los recursos son limitados, se refuerza en los jugadores la necesidad de una recolección constante y de una administración estratégica. En este sentido, los recursos no solo se relacionan con la mera recolección o necesidad de almacenamiento, sino que constituyen un elemento útil para ampliar el rango de decisión de los jugadores.

G) Fronteras físicas y conceptuales: espacio y tiempo.

En la medida en que un juego se asume como un *sistema formal de naturaleza cerrada* (Schell, 2019), se define de manera tácita la existencia de límites que estructuran la experiencia lúdica. En el marco de la teoría lúdica, los límites de un juego se asocian principalmente a las ideas de Huizinga (2007) sobre el *círculo mágico*, y a la percepción que se tiene a nivel mental o físico sobre la experiencia misma de juego. Respecto al diseño de límites a los que se enfrentan los jugadores en el contexto de un juego, la autora Tracy Fullerton (2008) señala que estos pueden asociarse a dos grandes categorías: **limitaciones físicas** y **limitaciones conceptuales**.

Para Fullerton, las fronteras y limitaciones de un juego son todo aquello que separan al juego de lo que *no lo es*. Cuando son de naturaleza **conceptual**²²² se asocian a la construcción de reglas y a la aprobación colectiva de ciertos acuerdos y convenciones.

²²¹ Por ejemplo, hay ciertos juegos que integran las mecánicas de obtención de recursos en el modelo de negocio del juego mismo. En la mayoría de los casos, cuando esta estrategia de meta-juego no está bien equilibrada, puede condicionar negativamente la experiencia de sus participantes. En este sentido, el reparto simétrico o asimétrico de los recursos y atributos con los que comienza un jugador, al comenzar un juego, determinará de manera drástica su desempeño e interés por el mismo.

²²² Fullerton pone como ejemplo el juego *verdad o reto* para ilustrar el funcionamiento de las fronteras conceptuales de un juego, cuando en una habitación hay diez personas que están jugando, pero hay dos que no quieren hacerlo y que por tanto han quedado fuera de los límites abstractos de la convención del sistema lúdico.

En contraparte, cuando los límites son físicos se relacionan con materialidades concretas que limitan la experiencia de juego como los bordes de una arena de juego o de un tablero. La autora destaca que la construcción de límites es esencial en un juego ya que estos permiten a los jugadores identificar a *nivel emotivo la separación entre el mundo de juego y la realidad cotidiana*. Estos límites permiten, por ejemplo, que durante un juego dos personas que en la vida real son amigas, puedan entregarse a la competencia más descarnada sin consecuencia alguna para la relación. Fullerton (2008) propone como ejercicio para comprender la importancia de los límites, reflexionar sobre qué pasaría si algún juego conocido, dejase de tenerlos: «What if you could add real money to the bank in Monopoly? Or if you could add cards to the deck in poker? What if the edges of a chess board were infinitely expanding? » (p. 87). Para ella, este ejercicio teórico demuestra fácilmente cómo la ausencia de límites cambiaría totalmente la experiencia de juego original²²³. En este sentido las mecánicas de un juego se constituyen como elementos característicos que definen la identidad de cada propuesta.

En el caso de los juegos digitales, los límites y convenciones se van modificando en función a los avances tecnológicos. En las últimas décadas, la experiencia de juego virtual ha ido incorporando cada vez más elementos y recursos, que exceden las fronteras de las pantallas. En este sentido, el surgimiento de la **realidad virtual** (Virtual Reality- VR) y de la **realidad aumentada** (*Aumented Reality- AR*) han ampliado las posibilidades de interacción, generando toda una nueva categoría en materia de diseño denominada **juegos de realidad alternativa** (*Alternate Reality Games - ARGs*). Estos últimos combinan la interacción virtual con ciertos elementos de la vida real como sucede en el caso — anteriormente citado— de juegos como *Pokemon Go* (2016), u otros juegos urbanos de realidad aumentada. Algunos ejemplos característicos citados por Fullerton (2008), son la propuesta de *Big Urban Game* (2003) de los diseñadores Frank Latz, Nick Fortugno y Katie Salen (donde grupos de jugadores compiten entre sí para mover en la menor cantidad de tiempo unas piezas inflables gigantes de juego); o aplicaciones móviles como *Zombies, ¡Run!* (2012) (una aplicación de ejercicio físico *gamificada* que, sumergiéndolos en un apocalipsis *zombie*, motiva a los usuarios a correr por la ciudad; y los rastrea en tiempo real a través del GPS, dándoles misiones y rutas de escape).

²²³ Si, por ejemplo, durante una partida de ajedrez el tablero se expandiese infinitamente, el ajedrez mismo se convertiría automáticamente en una experiencia lúdica totalmente distinta; y por consecuencia, en un juego diferente al original.

Figura 23. *Pokemon Go* (2016) de Niantic.



Nota. Publicidad del juego *Pokemon GO*. Autor: Niantic. Fuente: <https://pokemongolive.com/es/>

Figura 24. *Big Urban game* (2003)



Nota. Registro de partida de *Big Urban Game* (2003) de Katie Salen, Frank Latz y Nick Fortugno. Autor: Desconocido. Fuente: <https://www.katiesalen.me/big-urban-game>

En términos de diseño, los límites de un juego siempre se construyen en la dimensión mecánica de la estructura lúdica. En este plano, se desarrollan los protocolos y procedimientos esenciales del juego (Schell, 2019). Por esta razón existe una coincidencia teórica entre la fijación de los límites dentro de una estructura lúdica y algunos de los elementos básicos de la configuración de mecánicas. A partir de esta idea, se profundiza en dos elementos clave para la delimitación de cualquier experiencia de juego: los (1) **márgenes espaciales** (tanto físicos como virtuales o mentales) y los (2) **márgenes temporales**.

1) Márgenes espaciales: tableros o terrenos de juego

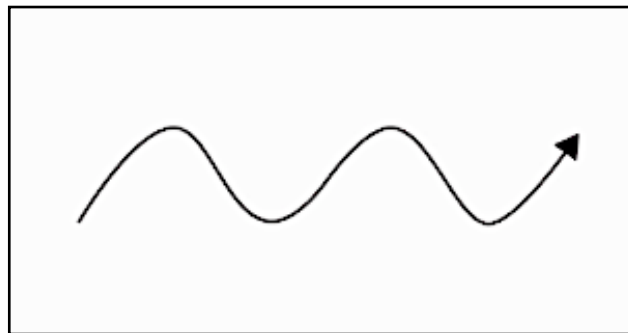
En la medida en que el diseño de un juego tiene que ver con controlar y explorar representaciones espaciales, el juego siempre debe tomar lugar en un mundo de juego claramente definido (Aarseth, 2003). En este sentido, la configuración de los espacios es sumamente importante para poder crear la estructura lúdica que constituye un juego.

En palabras del autor Jesse Schell (2019) si el juego es el medio de creación de una experiencia, la experiencia siempre toma lugar en un espacio, ya sea este **privado o público**. Hay juegos para jugar en espacios íntimos como la casa o la mesa, y otros que se desarrollan en lugares de encuentro público como las arenas o los patios de recreo (*Playgrounds*). También aquellos que pueden jugarse en cualquier lugar posible o que incluso, se reducen a abstracciones creadas solo en la imaginación de los jugadores. Muchos juegos también se caracterizan por suceder en más de un espacio a la vez. Schell hace una analogía entre los arquitectos y los diseñadores de juegos, partiendo de la base de que ambos procesos creativos están relacionados a la construcción de espacios. La diferencia es que los diseñadores de juegos pueden hacerlo también de manera abstracta y simbólica, e incluso virtual en el contexto de un videojuego. En función de la idea de que no todos los juegos son físicamente tangibles, los límites espaciales se pueden configurar de diversas formas.

A continuación, se presentan algunas de las construcciones espaciales más usadas en el diseño de experiencias lúdicas (Schell, 2019):

- **Linear** (lógica lineal): todos los juegos que se restringen el movimiento de los jugadores de manera lineal y solo les permiten avanzar hacia adelante (o quizás, en ciertos casos, retroceder). A veces, esta línea de movimiento puede tener más de un final u otras veces se reinicia. Ejemplos clásicos serían juegos como el *Monopoly* (1935) o en el caso de los videojuegos, de *Super Mario Bros* (1985).

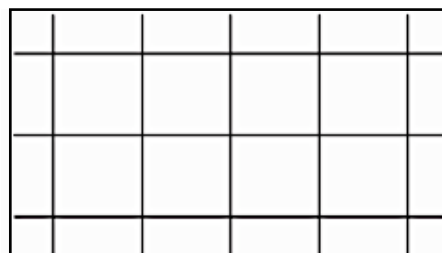
Figura 25. Diseño espacial lineal (Jesse Schell).



Nota. Ejemplo de espacio de diseño lineal. Autor: Jesse Schell. Fuente: Jesse Schell (2019)

- **Grid-based** (espacio en red): Juegos que utilizan lógicas de cuadrillas que limitan los movimientos y cuyas reglas usualmente se asocian a las formas de moverse en el tablero. Los juegos basados en tejidos de red no necesariamente han de ser cuadriculados, a veces pueden tener diseños hexagonales, circulares o triangulares. Un ejemplo típico podría ser el *Ajedrez* (s.f) o *Settlers of Catan* (1995), y en formato de videojuego *Lord of the Rings: Rise to War* (2021) o *Minecraft* (2011).

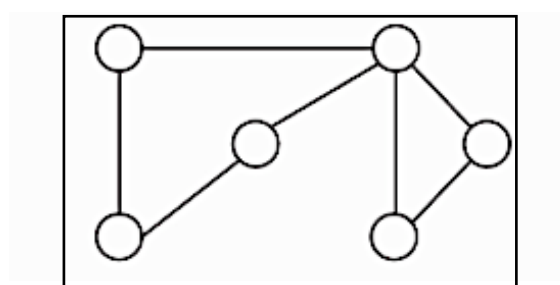
Figura 26. Diseño espacial en red (Jesse Schell).



Nota. Ejemplo de espacio de diseño en red (*Grid-based*). Autor: Jesse Schell. Fuente: Jesse Schell (2019)

- **Web** (diseño de tela de araña): este tipo de configuración espacial se construye marcando muchos puntos en un mapa y conectándolos con caminos. Se utiliza especialmente cuando se desea que los jugadores logren llegar a muchos lugares diferentes, pero que a la vez, tengan muchas formas distintas de alcanzar cada destino. Un ejemplo que grafica esta idea —propuesto por el autor— es el juego *Trivial Pursuit*.

Figura 27. Diseño espacial de “tela de araña” (Jesse Schell).



Nota. Ejemplo de espacio de diseño en *web*. Autor: Jesse Schell. Fuente: Jesse Schell (2019)

Además de estos tres formatos, Schell (2019) define dos maneras más de estructurar espacios: una la denomina *Points in Space* que se utiliza particularmente en los juegos donde los mismos jugadores deben construir sus recorridos o espacios, como por ejemplo los RPG o videojuegos *Sandbox*; y la otra, *Divided Space* que se relaciona con aquellos juegos que intentan replicar mapas verdaderos como, por ejemplo, el *Risk* (1957) o el *Civilization* (1991). También otra forma de categorizar los espacios en un juego tiene que ver con la concepción dimensional de los ambientes de juego (2D, 3D, 4D) o con la estructuración y construcción de niveles que grafiquen el avance de los jugadores (Nallar, 2015).

Por último, la constitución de los espacios tiene como finalidad no solo establecer los límites dentro de la experiencia lúdica, sino también representar los rangos de movimiento posibles dentro de la acción de juego. En este sentido, existen otros elementos a considerar como lo son, por ejemplo, la posibilidad de que los jugadores accedan a atajos o la integración de obstáculos que dificulten su desplazamiento (Nallar, 2015). También, el diseño de espacios puede considerar *zonas seguras y estratégicas* donde los jugadores puedan guarecerse, espacios ocultos con diferentes utilidades, espacios que representan objetivos logrados (por ejemplo, las líneas de meta de una carrera o finales de nivel en un videojuego) o muros invisibles y áreas inaccesibles a las que los jugadores puedan (o no) ingresar durante la experiencia de juego (Aranda et al, 2015).

2) Márgenes temporales: control de la duración de la experiencia lúdica.

Otra de las principales formas de delimitar la experiencia lúdica desde el diseño, tiene que ver con la administración y gestión del tiempo. A diferencia de la vida real, en el mundo de los juegos no solo es posible alterar las leyes del tiempo, sino que muchos de ellos hacen de esta posibilidad su principal fuente de inspiración. Un juego permite viajar en el tiempo, acelerarlo, ralentizarlo e incluso volver atrás y repetir alguna decisión que haya salido mal. A continuación, se presentan algunas de las estrategias y herramientas de control temporal más usadas en el diseño de juegos, según el autor y diseñador Jesse Schell (2019):

- **Tiempo continuo y tiempo discreto:** (mencionados anteriormente en el capítulo de mecánicas) el primero refiere a la delimitación temporal de una actividad lúdica que se asume a nivel global: como por ejemplo la duración total de un partido de tenis. La segunda tiene que ver con la organización interior de las temporalidades dentro de un juego: los distintos *Matches* que componen el partido de tenis. La unidad básica del tiempo discreto suele expresarse en turnos.
- **Relojes y carreras:** Uso de temporizadores que señalan y registran la duración de los movimientos de los jugadores. Muy utilizados en juegos a contrarreloj basados en carreras de velocidad entre los participantes. Aportan también al sentido de tensión de la experiencia.
- **Control temporal:** Indistinto si se trata de un juego análogo o digital, en una actividad lúdica siempre es posible generar espacios de control temporal. La costumbre (institucional en algunos juegos y deportes) de la “pausa” o del *Time Out* permite a los jugadores congelar el flujo de la actividad para salirse momentáneamente del espacio de juego, ya sea físico o mental. En los videojuegos se traduce en apretar un botón del mando, y en los juegos análogos puede estar incorporado en las mismas mecánicas del juego, (o simplemente siempre puede usarse como forma de pausar la jugada para volver a la “vida real”). El control del tiempo es particularmente utilizado en el contexto de los videojuegos donde las posibilidades se amplían considerablemente: Schell pone de ejemplo juegos como el *Civilization* (1991) donde se puede acelerar el tiempo y ver cómo su paso influye en la evolución de una determinada civilización; o en juegos como *Prince of Persia: Sands of time* (2003) donde los diseñadores han integrado las premisas narrativas a la mecánica de juego, haciendo posible que el avatar haga saltos temporales (literalmente) y juegue con el tiempo a su antojo.

En el contexto de los videojuegos, las posibilidades de jugar con el tiempo se amplían considerablemente. Esto tiene que ver igualmente con la influencia del lenguaje cinematográfico, al que se inspiran recursos como el *Slow Motion* o *Bullet Time* (que permite a los jugadores ver la acción en cámara lenta); o la posibilidad de un “rebobinado” (que otorga a los jugadores la oportunidad de volver atrás en una situación específica para volver a realizarla) (Aranda et al, 2015). Por su parte Nallar (2015) señala la importancia de la configuración temporal en la medida en que, junto con el espacio, constituye un elemento trascendental en la construcción narrativa de un buen *Setting* de juego y en la percepción que los jugadores tendrán del paso del tiempo. El autor identifica tres modalidades de construcción temporal:

- **Tiempo variable:** la temporalidad se presenta en ciclos que representan distintos momentos como por ejemplo la noche o el día. El *Gameplay* se verá influenciado en la medida en que, según la verosimilitud de la propuesta narrativa con la construcción temporal, habrá cosas que no podrán hacerse de noche. En un videojuego, por ejemplo, estos ciclos se pueden ver representados gráficamente mientras que en un LARP el transcurso de los eventos usualmente sucede en tiempo real.
- **Tiempo anómalo:** las horas son más largas o más cortas que en la realidad y a veces transcurren de forma irregular. También está relacionado con la duración exageradamente larga de acciones que en la vida real se desarrollarían en tiempos acotados. O al revés, de acciones que en la vida real tomarían mucho tiempo y que en el juego se desarrollan de manera más rápida.
- **Tiempo ajustable:** tiene que ver realizar a nivel narrativo, los ajustes necesarios para hacer verosímil un transcurso de tiempo anómalo, dentro de un juego. Por ejemplo, en un videojuego narrativo con trasfondo realista, el tiempo ajustable es necesario para evitar incoherencias²²⁴ dentro de la propuesta: si un personaje tiene la posibilidad de teletransportarse de manera automática de un lugar a otro dentro del mapa, el sistema considerará este movimiento y lo integrará en la verosimilitud de la temporalidad de la propuesta, haciendo notorio el paso del tiempo cuando este llegue a su destino²²⁵.

²²⁴ Para Nallar (2015) la presencia de incoherencias en los elementos estructurales de un juego puede traer graves problemas al diseño en la medida en que estas son percibidas por los jugadores como errores que quiebran el estado de *suspensión de la incredulidad* en el que se encuentran.

²²⁵ Si cuando se teletransportó era de día, —y la acción de teletransportarse representa el camino real que el personaje tendría que haber hecho—; al llegar a destino eventualmente ya debería ser de noche.

Por último, es importante destacar cómo las experiencias de juego se pueden categorizar en función de si suceden en tiempo diferido o en tiempo real: hay experiencias de juego, que, si se pausa o abandona el transcurso de una acción, siempre pueden retomarse. Un juego en tiempo diferido implica que el tiempo de la propuesta lúdica no coincide necesariamente con el tiempo de la realidad. En este tipo de casos, pueden darse muchos escenarios posibles, pero principalmente se caracterizan porque los jugadores pueden entrar y salir de la experiencia de juego sin afectar la *jugabilidad*. Sin embargo, cuando se trata de experiencias lúdicas en tiempo real, la partida se define en el momento y el tiempo del cotidiano coincide con el de la acción de juego (Fullerton, 2009). La mayoría de los deportes y los juegos de mesa comparten esta modalidad, así también como los juegos de rol (RPGs). Ahora bien, un mismo juego puede involucrar distintas y variadas formas de control temporal, siendo posible encontrar ejemplos de juegos que combinan todas las estrategias mencionadas anteriormente.

H) Mecánicas y elementos del azar.

Hay muchos juegos como el *Ajedrez* (s.f) o las *Damas* (s.f) que se definen esencialmente por su condición estática: las reglas son claras, todas las personas que juegan manejan la misma información y las consecuencias de las acciones son siempre las mismas. Sin embargo, existen también muchas experiencias lúdicas que se basan en **mecánicas de azar y uso de probabilidades** para incrementar la diversión de las propuestas. Brathwaite y Schreiber (2009) proponen la siguiente categorización de consideraciones y elementos que pueden ser útiles para la construcción de experiencias lúdicas que quieran incorporar el azar en sus diseños (pp. 69- 73):

- **Mejorar la toma de decisiones:** hay muchos juegos (sobre todo los de estrategia) que contienen en sus mecánicas y reglas, una forma aparentemente “correcta” de jugar en cuanto se trataría de estructuras lúdicas estáticas con pocos o nulos elementos aleatorios. En esta clase de experiencias, los jugadores pueden predecir rutas estratégicas para alcanzar determinados resultados. Sin embargo, se corre el riesgo de que la toma de decisiones se vuelva demasiado predecible o incluso monótona; y en vista y consideración que una de las definiciones básicas de juego tiene relación con la toma de decisiones y la elección constante, este aspecto no debería diseñarse superficialmente.

En este sentido, integrar el azar puede ser útil no solo para que el juego no se vuelva predecible, sino también para hacer más interesante el proceso de toma de decisiones de los jugadores: «when random elements exist in a game, there is no longer a strategy that is always right» (Brathwaite & Schreiber, 2009: 71). En la medida en que en una estructura lúdica hay más componentes aleatorios y azarosos, la toma de decisiones se torna más compleja y desafiante para quien juega.

- **Potenciar la variedad:** otra forma de utilizar el azar en el diseño de un juego, es amplificar la variedad de las opciones otorgadas a los jugadores para ejecutar sus decisiones. La experiencia de juego puede determinarse de manera diversa según los elementos variables que hayan construido la configuración de inicio de la propuesta: en qué medida, por ejemplo, la variedad de cartas de un determinado tipo puede cambiar el desarrollo y las estrategias de una partida de Póker. Esto no solo incrementa el interés de los jugadores por el devenir de la partida en cuestión, sino que también transmite desde el diseño del juego, la información de que siempre cada partida será diferente y por tanto aumenta la posibilidad de que los participantes quieran volver a jugarlo.
- **Retrasar o prevenir la resolución del juego:** mientras más conocimiento tiene un jugador sobre el sistema de juego y la explotación de sus reglas, más posibilidades tiene de solucionar o resolver correctamente la experiencia. O al menos, puede asegurar la victoria o el empate, siguiendo una ruta respectiva de acciones. En este sentido, se propone desde el diseño añadir elementos irrepetibles o de naturaleza aleatoria que puedan modificar la experiencia de juego prevista.
- **Generar una competitividad flexible:** hay ciertos juegos que estimulan la competición entre sus jugadores supeditándola a las habilidades de estos o sus maestrías. En estos casos, un jugador menos experimentado o más débil sabe de antemano que no tiene posibilidad alguna de ganarle a alguien de nivel más alto. Es por ende oportuno, a la hora de diseñar un juego, contemplar instancias en las que el uso del azar pueda flexibilizar las chances de victoria o pérdida de los jugadores, para estimularlos a mantenerse en el desafío. Si el juego permite aleatoriamente que un jugador no tan experimentado pueda ganar o al menos le da cierta ventaja, aumentará su *Engagement* en la medida en que se mantiene estimulado al saber que existen chances reales de victoria; y que, si pierde, siempre puede culpar a la mala suerte.

- **Potenciar la tensión dramática:** ya sea en formatos narrativos como los juegos de rol que se resuelven con dados, o en aquellos juegos que dependen absolutamente de factores aleatorios, el azar es un elemento muy útil para crear tensión y mantener a los jugadores atentos a las posibles resoluciones. El nivel de excitación y/o tensión de un/a jugador/a (creado por el azar y sus posibilidades), siempre aumentará en relación directa a la dependencia del destino de su juego a estos resultados.

Además de las consideraciones anteriormente expuestas, los autores (Brathwaite & Schreiber, 2009), destacan una serie de **elementos básicos** que se utilizan comúnmente para activar distintas mecánicas de azar en un juego, que son detallados a continuación:

- **Dados:** uno de los elementos más usados. Los dados tienen la característica de representar una mecánica de azar en la que los resultados previos no tienen ninguna forma de influenciar resultados en el futuro (por su condición de irrepetibles). Ahora bien, siempre podrían ser objeto de elucubraciones estadísticas.
- **Cartas:** las principales características que las definen como medios para el azar, tienen que ver con la versatilidad que ofrecen y la posibilidad de manejar la información ocultando o revelando contenidos. Según cada juego, pueden usarse de muchas maneras diferentes. La desventaja principal que presentan es que se trata de un elemento cuantitativamente limitado²²⁶: las probabilidades se ven alteradas en cuanto las cartas aparecen o desaparecen del juego. Así pues, la aparición de una carta en específico dentro de una partida (como un comodín o *jóker*) reducirá la probabilidad de que vuelvan a aparecer cartas del mismo valor en los turnos sucesivos.
- **Generadores de números aleatorios:** Existen una infinita variedad de procesadores computacionales que ofrecen la generación aleatoria de números o cifras. Se pueden buscar en línea o bien programarse desde cero. Ahora bien, los autores sugieren tomar precauciones respecto al tipo de generador, puesto que consideran que la aleatoriedad ofrecida por cualquier sistema computacional nunca es totalmente

²²⁶ Conscientes de esta limitación, muchas compañías deben renovar constantemente las barajas de sus juegos de cartas y añadir nuevas colecciones, para evitar que se vuelvan repetitivas o predecibles (como sucede con juegos como *Trivial Pursuit* (1979) o *Dixit* (2008). Existen también ejemplos de empresas que han hecho de esta limitante un modelo de negocio basado en el coleccionismo —como sucede en franquicias de juegos de cartas coleccionables, como *Magic: The Gathering* (1993) o *Yu-Gi-Oh!* (1999).

Random y siempre estaría determinada por un patrón algorítmico que favorece ciertos números o elementos, sobre otros.

- **Esconder información:** ya sea en un formato analógico o digital, el manejo de la información puede cambiar totalmente la experiencia de juego de los participantes. Esta mecánica se basa en entregar elementos o contenidos inesperados que tengan la capacidad de influir y modificar la toma de decisiones de quien juega. El sistema puede dar cierta ventaja a los jugadores que obtengan información de manera azarosa, o bien, modificar sus elecciones en la medida en que carezcan del conocimiento total del mundo de juego.

Respecto al punto descrito anteriormente, el **manejo de la información** en el diseño de un juego es clave en la medida en que la *jugabilidad* tiene que ver con las decisiones que toma una persona que juega y éstas, están directamente condicionadas por los contenidos que maneja a lo largo de la experiencia lúdica (Schell, 2019). Ciertos juegos de mesa como el *Connect four* (1974) o las *Damas* (s.f) no dejan espacios de información indefinidos respecto a lo que sucede en el contexto de una partida: «there are no secrets, except what the other player is thinking» (p. 176). El autor sugiere²²⁷ que es importante considerar que una experiencia de juego cambia drásticamente según la información manejada sea pública o privada: por ejemplo, una gran forma de añadir dramatismo a una experiencia de juego es hacer que una información privada, importante para el desarrollo de la actividad, de pronto se haga pública. En este sentido, Schell es enfático en destacar que la diversión de una propuesta lúdica está directamente relacionada con la dosificación calculada de la información destinada a los/as jugadores/as.

Por último, si bien una estructura lúdica puede considerarse en cierto sentido un sistema rígido, cuya constitución se base esencialmente en reglas, hay un elemento esencial que siempre se mantiene incierto: *los resultados* (Fullerton, 2008). En el contexto del *Game Design*, los resultados son diferentes a los objetivos en la medida en que conseguir estos últimos, no significa necesariamente la compleción de la experiencia de juego.

²²⁷ Schell (2019) propone un *Lens* (p.178) específico para cuestionarse cómo y quien comparte la información en el contexto de un juego que puede usarse para crear distintas experiencias lúdicas: ¿Qué información es manejada solo por el juego (o por el sistema)? ¿qué información conocen todas las personas que juegan? ¿qué información manejan solo ciertos jugadores? ¿y cómo cambiar quien maneja la información y cómo, podría mejorar la experiencia de juego?

Muchas veces, el mismo sistema lúdico determina quién “gana o pierde” a partir de la valoración de otros factores. Fullerton²²⁸ señala que, a diferencia de las películas o los libros, — que pueden seguir siendo entretenidos, aunque incluso se conozca el final—; los juegos dependen totalmente de la *incertidumbre de los resultados* para mantener la tensión dramática en cada jugada. Esto a la vez, genera un efecto psicológico que impulsa los jugadores a involucrarse emotivamente con la experiencia: «players invest their emotions in that uncertainty» (P. 35). En general, cuando un diseñador/a crea un sistema lúdico, siempre tendrá conocimiento de los resultados posibles a los que pueden acceder los jugadores a nivel de estructura de la propuesta.

I) Estrategias del diseño iterativo.

La *jugabilidad* como concepto se asocia directamente con una práctica común en el diseño de juegos: la construcción iterativa. Esta metodología de diseño se centra en la necesidad de probar y jugar antes el prototipo de un proyecto para *testear* la experiencia. A partir de un proceso de prueba y evaluación (o ensayo y error) los diseñadores consideran fundamental la *iteración* como forma de profundizar en la eficiencia de sus estructuras lúdicas. El diseño iterativo²²⁹ considera la experiencia práctica del jugador como condición básica para mejorar el diseño mismo, más allá de las teorías previas sobre cómo la estructura lúdica va a funcionar. Se comienza testeando de manera mental las propuestas y luego se establece como paso primordial la creación rápida de prototipos para probar en la práctica. Esta metodología creativa se basa en la idea de que la única forma de entender realmente de qué se trata un juego es justamente jugándolo. Los autores citados como representantes de este paradigma (Salen & Zimmerman, Bura, Schell, Fullerton, Hunter, Nallar, entre otros) promueven su uso como estrategia imprescindible para la construcción de una experiencia de juego satisfactoria.

²²⁸ Para Fullerton, la forma más utilizada en *Game Design* para intentar asegurar que la conclusión de un juego sea satisfactoria para quien lo ha experimentado —incluso si ha “perdido”—, es procurar crear resultados objetivamente medibles que los jugadores asimilen de manera causal.

²²⁹ Incluso ciertos autores como Salen y Zimmerman (2004), consideran tan importante la iteración en el proceso de diseño de un juego, que asumen que para que este funcione debe haber tenido su primera evaluación aproximadamente al alcanzar un 20% del desarrollo del cronograma de construcción. Si un proyecto de diseño de juegos contempla un cronograma de cinco semanas, al final de la primera debería ya estar listo el prototipo físico para testear.

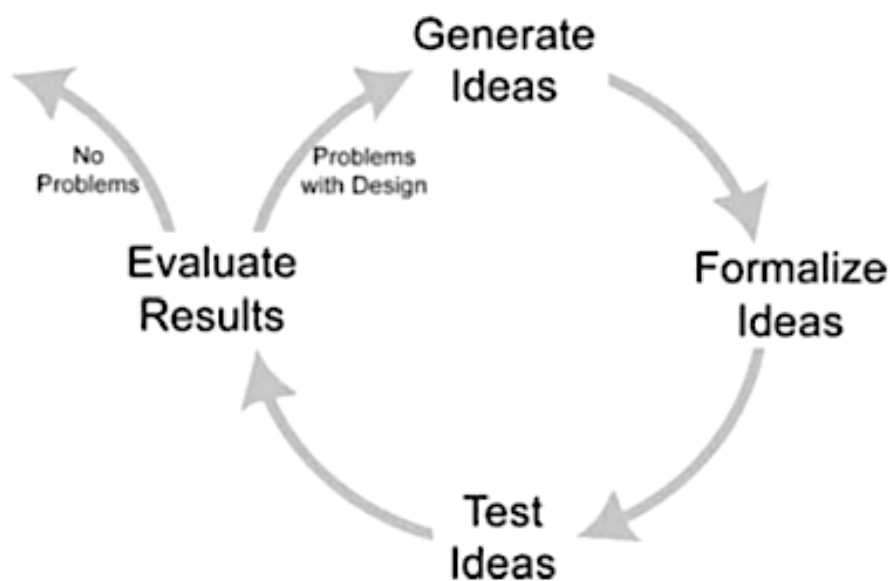
A través del testeo constante y del *Feedback* de los jugadores, los diseñadores de un juego pueden corroborar durante el proceso creativo el funcionamiento de todos los componentes de una estructura lúdica.

Otra estrategia primordial en la construcción de la *jugabilidad* de un diseño es la implementación de mesas redondas y foros de discusión que permitan a las/os diseñadores conocer la experiencia de los jugadores *testers*, tanto para aportar mejoras de diseño previas a la publicación como, en mira de mejoras futuras (Koster, 2005). Fullerton por su parte, sustenta toda su teoría sobre la construcción de juegos a partir de la experiencia de los jugadores en la utilización metodológica del diseño iterativo, y señala, que esta fórmula puede utilizarse independientemente en cada aspecto de diseño dentro del juego como en la totalidad de la propuesta. La autora (2014) propone una serie de pasos necesarios a nivel de procedimiento para generar estructuras lúdicas eficientes:

- 1) Comenzar a crear el diseño lúdico a partir de los objetivos contemplados para la experiencia de juego de los jugadores.
- 2) Concebir una idea o un sistema específico en coherencia con la experiencia de juego que se desea generar en los jugadores.
- 3) Formalizar esta idea o sistema (escribiéndolo o creando un prototipo de prueba)
- 4) Testear el prototipo y analizar qué sucede con la experiencia de los jugadores y cómo se relacionan con sus objetivos de juego.
- 5) Evaluar y analizar los resultados.
- 6) Si son negativos, y la idea o el sistema falla, volver al paso 1.
- 7) Si los resultados requieren mejoras, modificar lo que sea necesario y testear de nuevo.
- 8) Si los resultados son positivos y el sistema o idea parece exitoso, el proceso iterativo está completo.

Finalmente, Fullerton identifica otros pasos indispensables en la creación de una estructura lúdica exitosa, —directamente relacionados con el diseño iterativo—, como por ejemplo comenzar los procesos con *Brainstormings* de ideas; generar prototipos físicos de la propuesta para rápidamente pasar a los testeos prácticos; crear prototipos de *Software* en caso de ser juegos digitales; profundizar en la documentación del diseño y finalmente pasar a la etapa de producción en la que se materializará la propuesta final. Por último, el círculo metodológico de la iteración que propone la autora se reproduce en la siguiente imagen:

Figura 28. Modelo Iterativo de Tracy Fullerton (2008)



Nota. Modelo Iterativo. Autora: Fullerton, T. Fuente: Fullerton (2008).

2.6.5 Recursos y estrategias desde el guion videolúdico (*Video Games*).

Como hemos visto, dentro de la teoría del *Game Design* es posible encontrar múltiples corrientes y perspectivas desde donde abordar la construcción de una estructura lúdica eficiente, e infinitas posibilidades a la hora de pensar en los procedimientos y metodologías específicas para crear un determinado juego. Para efectos de este estudio, desde el marco teórico se priorizará en los paradigmas de diseño lúdico que consideran como elemento principal de creación la experiencia de los/as jugadores/as. Dentro de este parámetro caben la totalidad de los juegos posibles, en la medida en que cualquier estructura lúdica puede concebirse priorizando la participación de los jugadores en vez de otros componentes de diseño. Sin embargo, en la búsqueda de herramientas o similitudes útiles desde el mundo de los juegos —para la construcción de experiencias escénicas que consideren al público y sus decisiones dentro del proceso creativo *in situ*— se opta por acotar y profundizar particularmente en dos formatos lúdicos afines con las ideas que sugiere esta tesis: los **videojuegos y los juegos de rol**.

Esta elección se sustenta básicamente en que las estrategias narrativas y las herramientas usadas por ambos tipos de juegos para guionizar y/o estructurar sus propuestas consideran la intervención activa de las decisiones de quienes juegan. En este sentido, ambos formatos, que se caracterizan por tener altas cargas narrativas, se han visto forzados a desarrollar técnicas específicas para afrontar la incertidumbre de las elecciones de las jugadoras/res y las consecuencias de la interactividad. En el caso de los videojuegos, la industria ha desarrollado toda una escuela teórica sobre la escritura de guiones videolúdicos y ha profundizado en diversas metodologías útiles para estructurar historias donde los jugadores puedan tomar decisiones de manera interactiva a lo largo de la experiencia, sin afectar la coherencia interior de las propuestas. Respecto a los RPG's o juegos de rol, las mecánicas y dinámicas están enfocadas en generar estructuras lúdicas y narrativas complejas capaces de mantenerse estables incluso ante las decisiones impredecibles de quienes juegan. Respecto a este formato lúdico, se pone especial énfasis en el análisis de los recursos utilizados en rol en vivo (**LARPs**²³⁰) y en su singular similitud con ciertas formas escénicas teatrales de naturaleza relacional.

Dentro del universo de los videojuegos es posible encontrar una infinidad de propuestas que no siempre contemplan la construcción de estructuras narrativas: no todos los videojuegos explican historias y en muchos casos se constituyen como experiencias tremendamente abstractas (Jenkins, 2004). Pero aquellos que sí lo hacen se ven en la necesidad de organizar de alguna manera los hitos y pautas de la propuesta. Es así como el guion videolúdico emerge como herramienta específica de la disciplina del *Game Design* para crear juegos que cuenten historias modificables por quienes los juegan. Tal como en el cine o en el teatro, quienes escriben las historias reciben su propia denominación; en el contexto del diseño lúdico las personas encargadas de guionizar las propuestas de juego suelen ser referidas como diseñadores/as narrativos/as (Blasco Vilches, 2019). Su misión es específicamente desarrollar todos los componentes dramáticos —argumentos, diálogos, personaje, tramas, etc.— que compongan la propuesta de juego. Ahora bien, la escritura de un guion videolúdico es un entramado mucho más complejo de elementos, donde la estructuración del sistema total depende de diversos profesionales y contempla además del aspecto narrativo, áreas de desarrollo específicos como la programación a nivel de sistemas algorítmicos, las mecánicas y dinámicas lúdicas, los diseños audiovisuales y gráficos, el diseño de la experiencia de usuario y la creación de niveles.

²³⁰ *Live Action Role-Playing Games.*

A) ¿Qué es un videojuego?

Los videojuegos, son artefactos comunicativos complejos que para poder definirse con precisión deben ser analizados desde diferentes perspectivas y corrientes teóricas (Karhulahti, 2015). En el marco de este estudio, el aspecto que se prioriza es el del videojuego entendido como un dispositivo interactivo que requiere invariablemente de un jugador para desarrollarse y constituirse en una experiencia. Respecto a esto, el guion videolúdico es un elemento clave en la medida en que se instaura como plataforma comunicativa entre el sistema de juego y el/la jugador/a —tanto a nivel práctico como a nivel narrativo—; y como elemento configurador de la naturaleza implicada de sus inter-actores. En este sentido, en un videojuego siempre se busca la *implicación* de quien juega a partir de la consciencia básica de las consecuencias de sus acciones; y de la necesidad de tomar decisiones de manera constante y activa. En la medida en que cada una de las interacciones de quienes juegan con el sistema tendrán un efecto específico, los/as jugadores/as se implicarán más en profundidad con sus decisiones (Blasco, 2019).

En búsqueda de una definición más general, un videojuego es un objeto con proyección física y virtual que contempla los siguientes elementos: algoritmos, una interfaz, los componentes gráficos que se ven a través de la pantalla y la acción interactiva que ejerce quien juega. El videojuego se constituye a sí mismo como experiencia en la medida en que es jugado y siempre tendrá un factor de construcción única en cuanto siempre cada partida será diferente a las demás (Anyó, 2016). Los algoritmos controlan en cada experiencia de juego el azar, la simulación del mundo virtual nivel gráfico, narrativo y sonoro, y las reglas que se estipulan desde su diseño original. La interfaz se entiende como el medio de comunicación entre quien juega y el sistema.

Por su parte, la actividad de juego se constituye como un tipo de acción de carácter físico y mental que puede a la vez, subdividirse en dos tipos de acciones: **intradiegéticas** (toda acción que sucede dentro del mundo de juego y se manifiesta a través de avatares); y **extradiegéticas** (toda acción que ocurre en la realidad como por ejemplo los movimientos físicos que lleva a cabo quien juega para controlar a su personaje dentro de la pantalla). Las acciones de quien juega (tanto extradiegéticas como intradiegéticas) «afectan o incluso alteran la narración de forma concreta» (p.15).

Dentro de los videojuegos es posible encontrar distintos géneros y formatos (Blasco, 2019) entre los cuales se distinguen principalmente: los videojuegos *simuladores* (juegos que buscan emular una actividad de la vida real); los *Arcade* (videojuegos sencillos sin muchas tramas o historias vinculados parcialmente a las máquinas de videojuegos de los años ochenta); los videojuegos de *estrategia y gestión de recursos*; los videojuegos de *plataformas* (aquellas propuestas donde el personaje controlado por quien juega avanza en un escenario de manera lineal como por ejemplo el clásico *Super Mario Bros* (1985); los videojuegos de *acción* (como los *Shooters* en primera persona y tercera persona o los juegos de peleas) o los juegos de *aventura y los RPG's* (que se caracterizan por las altas cargas narrativas, el trasfondo de mundo abierto tipo *Sandbox* y la evolución de los personajes controlados por quien juega). En la mayoría de los videojuegos estos géneros se entremezclan — videojuegos de aventura y de acción, o RPG's en formato plataforma, etc. — siendo posible encontrar múltiples variables de todas las probabilidades de combinación.

En un videojuego, la narrativa puede presentarse de manera directa o indirecta. Incluso aquellos juegos que parecen carecer totalmente de narrativa (como algunos *Arcades*, *Puzzles* o *Simuladores*) estarían produciéndola en la experiencia misma del jugador y a partir de la interactividad con el juego (Blasco, Nallar, entre otros). El interés de esta tesis recae particularmente en los mecanismos para construir videojuegos altamente narrativos, siendo el género de aventuras y los RPG's los formatos más referenciales.

B) Antecedentes: narrativas interactivas, literatura *ergódica* y cibertexto

Los videojuegos en los que predomina la construcción de una historia están fuertemente influenciados por las **narrativas interactivas**. Estas últimas se definen como todas aquellas formas narrativas que permiten que alguien distinto al autor, modifique, elija o afecte la trama (Nallar, Blasco). En la búsqueda de referencias en la teoría literaria, es posible identificar una serie de manifestaciones narrativas asociadas a la idea de un receptor activo que interactúa en distintos grados con la obra. La primera idea relacionada con la interactividad de un texto remite a las propuestas de Umberto Eco (1989) y sus ideas sobre la obra abierta (*The Open Work*) — texto publicado originalmente en el año 1962 — donde el autor reflexiona sobre las posibles relaciones entre el estructuralismo y la teoría de la información.

A grandes rasgos, Eco defiende la importancia del rol de los lectores como constructores de sentido; y la necesidad por parte de quien escribe de otorgar intersticios y espacios de indeterminación que le permitan a quien lee activar un proceso de construcción signífica propia. El trasfondo de la obra de Eco propone una perspectiva teórica que concibe a los lectores como constructores activos del significado de las obras literarias y al ejercicio mismo de la lectura como un mecanismo de cooperación. Para Eco, la idea de la apertura de la obra de arte se desarrolla en dos niveles distintos: el primero se vincula directamente con las ideas de la recepción estética que asumen esta apertura en la medida en que cualquier obra siempre puede ser interpretada de infinitas y múltiples formas. El segundo nivel tiene que ver una apertura en un sentido estructural, que sucede cuando la obra misma permite la intervención de agentes externos que puedan eventualmente modificarla. Esta variación a nivel estructural puede o no depender directamente de las acciones de quien observa o lee la obra (Quinz, 2016).

Eco²³¹ señala que la posible apertura de una obra tiene relación directa con la utilización de mecanismos que resignifiquen la recepción artística de la misma y que reformulen los procesos creativos y productivos que determinarán la mirada del lector/espectador. En línea con las ideas de Eco, surgen otras referencias teóricas relevantes para la materia: Wolfgang Iser, en *El acto de leer* (1976), postula que un texto se constituye de dos dimensiones internas: por una parte, la estructura objetiva de la obra y los trayectos de sentido creados por quien la escribe; y, por otra parte, el proceso de asimilación de la obra por parte de quien recibe, completando la experiencia estética que constituye el libro como objeto estético. A partir de las ideas de Eco sobre *el lector modelo*, Iser profundiza en la noción del **receptor implícito** entendido como aquel lector posible y objetivo al que están dirigidas las estrategias internas de un texto. Otro autor que desarrolla teorías sobre el tema es Roland Barthes quien en «La muerte del autor» (1994) sugiere que potenciar la apertura de una obra es la única forma de *mantenerla viva*; y que un texto no puede considerarse una materialidad fija porque está siempre sujeto a las infinitas interpretaciones y lecturas de quien lo lee.

²³¹ El autor propone un equilibrio entre las configuraciones internas de una pieza y las infinitas posibilidades que aportan el azar y el caos; e identifica una serie de estrategias que asumen el proceso creativo como una operación compartida entre quien propone y quien recibe. Bajo esta perspectiva, la obra de arte —en este caso un texto escrito— solamente puede darse por concluida al suceder esta transacción entre quien crea y el lector/espectador/observador.

En el marco contemporáneo, una última referencia relevante es la obra de Kenneth Goldsmith (2015) y sus aportes sobre la noción de *escritura no creativa*. El autor reflexiona sobre las características del ejercicio de escribir en el marco de las sociedades digitalizadas, donde el lenguaje se desborda y crece de manera masiva y descontrolada; y donde todas las personas tienen la posibilidad de manejar la información de maneras ilimitadas. Para Goldsmith, este proceso —sumado a que las herramientas virtuales contemporáneas permiten una expresión creativa rápida y accesible—, justificaría las prácticas de escritura que no aspiran a ser “originales” y que utilizan mecanismos de apropiación de contenidos de otros como procedimiento creativo totalmente válido, en la medida en que, en el contexto de la cultura digital, el hecho de re-utilizar la información que viene de otras fuentes puede llegar a constituirse como una fuente de inspiración para cosas nuevas.

Otra importante referencia conceptual fundamental, es la noción de *cibertexto* y la definición de la literatura *ergódica* aportada por el autor Espen J. Aarseth (1997). El autor desarrolla una conceptualización para englobar todas aquellas manifestaciones literarias que requieren un esfuerzo mayor y diferente al usual por parte de quien lee. El término se origina etimológicamente en las raíces latinas de las palabras trabajo (*ergon*) y camino (*odós*); y alude a un tipo de forma literaria donde quien lee está obligada/o a llevar a cabo un esfuerzo relevante para “atravesar” o “surcar” el texto que se configura como un *juego-laberinto*. En este sentido, más allá del esfuerzo conceptual del que hablan Eco, Iser o Barthes, —que se centran en la dimensión más abstracta del ejercicio de observación/recepción de una obra artística— Aarseth se refiere concretamente a aquellos libros que ya proponen literal y concretamente a los lectores elegir o construir el sentido de la obra.

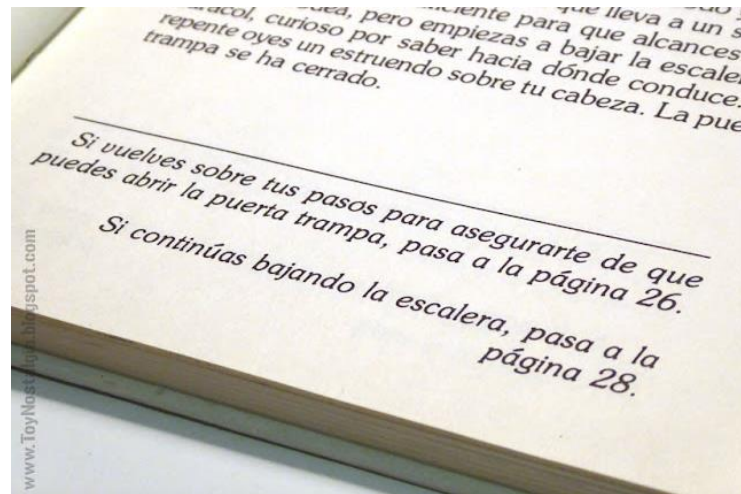
La literatura *ergódica* está profundamente vinculada con el concepto de *cibertexto*, relacionado por Aarseth (1997) con aquellos «discursos que plantean laberintos, es decir, opciones, caminos, vertientes tanto de significación como de narración en general» (Martín, 2015: 56). El término, no remitiría en ningún caso a un formato específico de texto digital o electrónico (ni a un tipo particular de hipertexto); sino que se vincula semánticamente con el significado de la palabra griega *kybernetes*, que refería al timonel de un barco y a su misión de direccionar el rumbo en altamar. En este sentido la noción literaria de *cibertexto*, remite específicamente a un tipo de textos que invitan a los lectores a “completarlas” en el ejercicio mismo de la “navegación” de la escritura. Algunos ejemplos clásicos de literatura *ergódica* podrían ser obras como el *I-Ching: el libro de las mutaciones* (2002) (texto de sabiduría popular china); *Los caligramas* de Apollinaire (2007) o la famosa novela de Julio Cortázar, *Rayuela* (2007).

Otra referencia más reciente, es la propuesta de *Minotauro* (2016) del autor Ruy Feben, compuesta por una colección de catorce cuentos que representan un laberinto que debe ser recorrido en busca de pistas para descifrar un poema escondido. Para Aarseth (1997) estas obras —que encajarían en la categoría de literaturas *ergódicas*— no pueden configurarse ni transmitir mensaje alguno, sin la voluntad activa del lector-constructor de sentido. Y es por eso, que requieren de un esfuerzo *extra* que es distinto al de una lectura convencional. Para el autor, existirían varias formas clave de estructura narrativa *ergódica*. Dos de las más utilizadas son las propuestas **unicursales** (donde el camino textual desemboca únicamente en una única posibilidad); o **multicursales** (donde el camino se puede bifurcar y aparecen nuevas desembocaduras posibles). Las dos topologías pueden combinarse y dar pie a cibertextualidades mixtas. También, define tres maneras o funciones distintas en que un usuario o usuaria de un relato *ergódico* puede relacionarse con el texto:

- **Función exploratoria:** el lector-usuario solo puede recorrer las distintas posibilidades que ofrece el texto y elegir rutas para explorar el mundo propuesto.
- **Función configurativa:** el lector-usuario puede cambiar y alterar los argumentos o las tramas a nivel narrativo.
- **Función tectónica:** el lector-usuario puede modificar la programación informática en el caso de plataformas virtuales y digitales.

Ahora bien, un último antecedente literario significativo del origen del guion videolúdico se relaciona directamente con un género de juegos que mezcla la literatura con el diseño lúdico: los *librojuegos*. Se trata de obras literarias —en formato impreso— que involucran e implican a los lectores interpelándolos directamente a tomar decisiones y haciéndolos parte de la ficción narrativa. La toma de decisiones se vincula a saltos en los párrafos o a cambios página. Si el texto considera al lector como protagonista, la decisión en la ficción repercutirá en su personaje directamente y modificará la propuesta narrativa. En términos de construcción literaria, se trata de historias construidas en esquemas ramificados que se van abriendo en función de las opciones tomadas por los lectores. Además, tradicionalmente se configuran de manera lineal negando a quien lee la posibilidad de volver atrás. origen de esta idea se suele atribuir a los creadores Ian Livingston y Steve Jackson quienes crearon su primera colección de lecturas *jugables* denominada *Fighting Fantasy* (1975) — traducida al castellano como la saga *Elige tu propia aventura* —; convirtiéndose la referencia del género más reconocida a nivel mundial.

Figura 29. Decisiones en un librojuego.



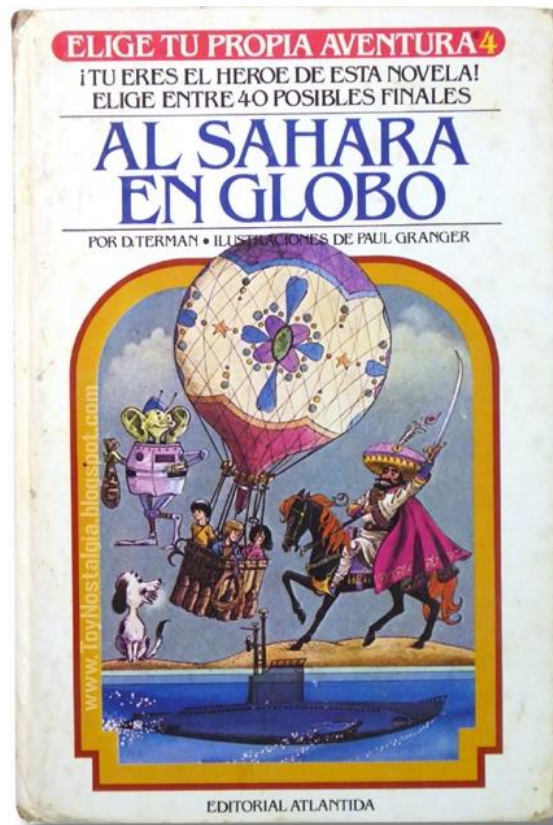
Nota. Ejemplo de mecanismo para la toma de decisiones por parte de los jugadores-lectores. Autor: ToyNostalgia Blog. Fuente: <https://toynostalgia.blogspot.com/2017/01/elige-tu-propia-aventura.html>

Figura 30. *The Warlock of Firetop Mountain* (1983).



Nota. Portada de *The Warlock of Firetop Mountain* de Steve Jackson y Ian Livingstone, 1983. Ilustración de Richard Corben. Autor: TimUnderhill. All Rights. Fuente: <https://www.flickr.com/photos/56004733@N08/26593538304/>

Figura 31. *Al Sahara en globo*. Colección *Elige tu propia aventura*.



Nota. Portada de título “Al Sahara en globo” de la serie *Elige tu propia aventura* de la editorial Atlántida. Autor: ToyNostalgia Blog. Fuente: <https://toynostalgia.blogspot.com/2017/01/elige-tu-propia-aventura.html>

Los *librojuegos* a su vez son el verdadero precedente de las **aventuras conversacionales** que se popularizaron en los años ochenta con el surgimiento de las primeras consolas de videojuego. En este tipo de juegos, prima la construcción narrativa y quienes juegan deben ir prestando atención al desarrollo de los textos en orden de tomar sus respectivas decisiones de juego. En las primeras aventuras conversacionales el componente gráfico o icónico era prácticamente nulo: generalmente se trataba de pantallas negras con letras verdes que iban indicando el desarrollo de la historia y ofreciendo diferentes opciones a los jugadores para avanzar en ella.

Figura 32. Texto introductorio. *The Colossal Cave* de Bill Crowthers.

```
.RUN ADV11

WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?

YES
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND
FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED
THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID
TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT
ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.
(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER)
(IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK
BUILDING . AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL
STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.
```

Nota. Captura pantalla del inicio de *The colossal Cave* (1976). Primera aventura conversacional registrada creada por Bill Crowthers. Autor: Jaime San Simón. Fuente: <https://www.eurogamer.es/colossal-cave-adventure-es-liberado-en-open-source>

A partir de estos antecedentes, el guion video lúdico ha evolucionado en las últimas décadas constituyéndose como un formato narrativo interactivo de naturaleza dinámica y de carácter diverso, donde es posible identificar una amplia gama de estructuras internas y plataformas en las que aplicarse. A modo de resumen, los videojuegos, al igual que otros soportes narrativos, tienen como misión lograr la inmersión de sus audiencias y la identificación con las historias propuestas (Nallar, 2016). Todos estos ejemplos mencionados anteriormente —y el mismo guion videolúdico como propuesta específica— se caracterizan por oponerse a la linealidad de las estructuras narrativas tradicionales y por considerar siempre, la intervención a nivel creativo de un lector/jugador que construye la historia en el tiempo en el que se sumerge en ella.

C) Paradigmas de diseño: *retronarratividad* y *jugabilidad*.

Si bien en términos generales se podría inferir que todos los videojuegos son juegos; no todos pueden considerarse técnicamente narrativos. De hecho, la relación entre los videojuegos y la narrativa es considerada desde la teoría como un territorio confuso y conflictivo. Desde un punto de vista académico, el surgimiento de la *ludología* como campo de estudio (Frasca, 1999) insta los primeros cimientos para poder analizar de manera más precisa y formal los procesos comunicativos que se dan de manera específica en la conjunción de la narrativa y los juegos. Para el investigador Gonzalo Frasca, los videojuegos no pueden entenderse como meras formas de representación textual, sino más bien como simulaciones y, por ende, el modelo narrativo tradicional no serviría para abarcar la complejidad del fenómeno comunicativo que producen. En este sentido, la naturaleza interactiva de un videojuego propicia el surgimiento de una modalidad de texto especial que se caracteriza por concebir a su receptor/a como parte fundamental del proceso creativo.

Uno de los elementos básicos que diferencian a un guion videolúdico del formato cinematográfico o de ciertos tipos de dramaturgia tradicional, es que toda la propuesta creativa se basa en la existencia de un proceso de interacción comunicacional activo entre la obra y quien la recibe (Martín, 2015). Si el lenguaje cinematográfico puede estipularse desde la triada imagen-movimiento-tiempo, el lenguaje videolúdico se articula «sumando un cuarto eje que mide el modo en que tiene lugar la interacción jugador-juego» (p.95). La interacción, —cómo ya se ha dicho— implica una acción recíproca que involucra una modificación en ambas partes, agentes o fuerzas que interactúan. El intercambio que se da entre quien juega y quien diseña el videojuego no corresponde a un tipo de comunicación cualquiera puesto que «el receptor en este caso tiene la posibilidad de cambiar el mensaje» (p.8). A este proceso se le denomina *retronarratividad* y es una de las características principales del guion videolúdico.

Martín (2015) define entonces este proceso como el fenómeno base de la construcción narrativa de un videojuego, que depende completamente de la flexibilidad y maleabilidad que sus creadores hayan querido darle. Para explicar este fenómeno, el investigador propone el siguiente ejemplo:

Cuando un niño o una niña le regalan un juguete, primero lo mira, lo manipula y prueba accesorios y botones si los tuviera. El muñeco posee una forma, un nombre, una serie de características y, si la figura emula al personaje de una película o una serie de televisión, tiene incluso su propia historia. No obstante, los niños no estiman la necesidad de seguir un patrón narrativo, porque en el acto de jugar ellos son libres. En sus fantasías dan rienda suelta a su imaginación y disfrutan mezclando al juguete con otros “compañeros” juguetes, independientemente de que se pueda establecer o no una conexión lógica entre ellos. En la infinitud de posibilidades inventan historias, les cambian la ropa, el nombre, el entorno y se adueñan totalmente del juego y sus normas (Martín, 2015: 8).

De acuerdo con esta idea, el guion videolúdico se establece como un soporte que integra lo creado previamente desde el diseño del juego con la experiencia manifiesta de quien lo juega: «volviendo al paradigma del niño, el guion sería la suma del muñeco producido en fábrica y lo que su dueño hace con él» (p. 9). En conclusión, la *retronarratividad* se basa en la idea de que quien juega tiene la posibilidad de “volver hacia atrás” o “invertir” la construcción narrativa propuesta por quien la ha diseñado. Martín (2015) define entonces un videojuego como el fenómeno que se produce a raíz de los procesos de narratividad y *retronarratividad* que suceden entre el emisor-mediador de la experiencia, «que propone una serie de retos, normas y herramientas, y un receptor-jugador, que hace acopio de estas para elaborar una narración ergódica» (p.14). Para el autor, la esencia del hecho narrativo en el contexto de un guion videolúdico tiene que ver precisamente con la potestad que tiene quien juega de aportar a la creación discursiva de la propuesta. Martín identifica como elementos básicos de este tipo de formato de escritura (y proceso creativo a la vez) la **interactividad cibertextual** y la **retrocomunicación**. El primer concepto alude a la invitación que propone un videojuego —a quien lo juega— de poder decidir entre la multitud de opciones y caminos que este ofrece. Este viaje *ergódico* supone por consecuencia un segundo fenómeno de *retronarratividad* o retrocomunicación, donde quien recibe tiene la posibilidad de construir por sí mismo/a un nuevo mensaje, a partir de la información que ha recibido, «invirtiendo el proceso comunicativo habitual en el relato literario» (p.88). En este sentido, la narrativa videolúdica tendría una perspectiva dual de objeto/proceso: por una parte, un guion videolúdico estaría siempre compuesto por una invitación primera ya creada (narrativa proposicional); y en segunda instancia, siempre se constituiría como un proceso de comunicación *retronarrativa* que solo se activa con la interacción con los receptores.

En palabras de Anyó (2016) «no es posible entender el texto interactivo como un discurso fijo o aislable, sino que es necesario tener en cuenta su esencial indeterminación y carácter potencial, que solo se concretan en el momento mismo del disfrute del juego» (p.31). Martín (2015) desarrolla el siguiente esquema para ilustrar la naturaleza dual de la dinámica que combina la obra literaria como objeto (narrativa proposicional) y el momento performativo del juego mismo como proceso (*retronarrativa*).

Esquema 8. Modelo de análisis de guion videolúdico de Martín Rodríguez (2015).



Nota. Propuesta de un modelo de análisis. Autor: Iván Martín Rodríguez. Fuente: Martín, 2015. P. 88.

Igualmente, en este marco de intercambio comunicacional característico del lenguaje videolúdico, también es posible encontrar diversos grados de «“intensidad interactiva”» (p.40). Un videojuego puede exigir más o menos implicación interactiva a sus jugadores, según su género y su nivel de complejidad narrativa; y estos niveles de intensidad pueden variar también en relación con la cantidad de jugadores, a la naturaleza de la competición (entre ellos y/o con el sistema) y el rango de libertad posible estipulado por quien diseña la experiencia. Por otra parte, el guion videolúdico —y por consecuencia su ejecución a nivel práctico como videojuego— requiere de un medio para que la interacción se manifieste a nivel físico.

Este intercambio se traduce en la necesidad de utilizar un dispositivo tecnológico (en este caso la consola) que actuará como plataforma para la interacción (como interfaz). Quien juega un videojuego puede manifestar sus decisiones de manera física a través de la pulsación de combinaciones de teclas en el mando de juego o según cada caso, puede hacerlo a través de sensores táctiles, visuales o sonoros que tenga el dispositivo. En la medida en que la interacción física se considera una característica clave en este tipo de creaciones, (y que, a partir de esta condición, quienes juegan tienen la posibilidad de realizar cambios en las propuestas presentadas), la *jugabilidad* es un elemento fundamental para considerar a la hora de diseñar un guion videolúdico. En este sentido, el principal desafío en la construcción de un videojuego con una alta carga narrativa es lograr equilibrarla con la *jugabilidad* (*Gameplay*) de la propuesta. Sin embargo, esta última primará sobre la primera en la mayoría de los casos.

Al respecto, Blasco (2019) afirma que en general quien juega un juego no lo va a abandonar solamente porque la historia es deficiente o no termina de cautivarle; pero sí «no se siente satisfecho con la *jugabilidad* de un videojuego, no dudará en abandonarlo» (p.45). La excepción a esta regla, podrían ser particularmente aquellos juegos que la gente busca eminentemente por sus historias y sus propuestas narrativas. Ahora bien, desde una perspectiva práctica, dentro de las misiones que tiene un diseñador narrativo en el marco de la creación de un videojuego, el autor Felipe Blasco (2019) identifica principalmente dos áreas de desarrollo elemental (p. 16-17):

- **Cinemáticas:** corresponde a todas las piezas audiovisuales que se insertan dentro de un videojuego y que aportan información importante sobre la historia. La mayoría no son de naturaleza interactiva, pero en ciertos juegos las secuencias cinemáticas también piden a los jugadores tomar alguna decisión mínima o reaccionar a algún estímulo²³².
- **Diálogos, textos y acontecimientos dentro del juego:** la premisa argumental del videojuego y toda la información relativa al desarrollo de la acción de la historia, son transmitidos a quien juega a partir estos elementos.

²³² Esto se denomina en inglés, QTE (*Quick Time Events*) y se propone desde el diseño con el propósito de estimular la interactividad de los jugadores de un videojuego incluso en los momentos en que solo está recibiendo información de la historia.

Aparte de estos componentes principales, Blasco (2019) menciona otros aspectos que, si bien no dependen siempre directamente del trabajo del/a diseñador/a narrativo/a, deben ser considerados para mantener la coherencia interior de la propuesta. Estas áreas de desarrollo son el **aspecto gráfico** (diseño de personajes, ambientes y entornos, texturas y colores, etc.), el **aspecto sonoro** (composición musical y efectos sonoros) y las **mecánicas del juego** (diseño de reglas específicas). Estas tres categorías del diseño y la construcción narrativa deben estar en comunicación constante, puesto que siempre se influyen recíprocamente a nivel de resultados. Desde la mirada de Martín (2015), la narrativa proposicional de un guion videolúdico siempre debe contemplar el *macro-diseño* argumental (desde la creación de arcos de acción hasta el desarrollo de personajes), la configuración del *Gameplay* (en función a la *jugabilidad* de la propuesta) y la estipulación de objetivos de juego.

Dentro de la narrativa proposicional sería posible identificar dos grandes áreas de creación: el **relato videolúdico no jugable** (cinemáticas) y el **relato videolúdico jugable** (entendido como toda la construcción argumental diseñada para que emerja a partir de las decisiones de quien juega). En esta misma línea que asume el videojuego como una creación de naturaleza dual (objeto-proceso), el autor E. Aarseth (1997) propone tres categorías²³³ analíticas para entender los componentes de una narrativa videolúdica: la estructura del juego (*Game-structure*), el mundo de juego (*Game-world*) y la *jugabilidad* (*Game-play*).

Respecto a las características claves en la construcción videolúdica, para Blasco (2019) a nivel de argumento narrativo se requiere sí o sí de la implementación de dos requisitos básicos: (1) **que las tramas impliquen acciones físicas**, ya que las acciones físicas de los avatares o personajes, representan la manera más explícita de graficar los dilemas y conflictos a los que se enfrentan los jugadores a lo largo de la experiencia de juego; y (2) **que se defina rápidamente la misión de quien juega dentro del contexto de la trama**, puesto que es imprescindible otorgar rápidamente una dirección y propósito dentro del mundo presentado a quien juega para evitar que «vague» dentro de la propuesta narrativa y reducir la posibilidad de que abandone la experiencia.

²³³ Esta estructuración propuesta por Aarseth ha sido anteriormente mencionada en función de su aplicación genérica a cualquier estructura de juego. El autor se basa en la observación del videojuego como objeto específico, sin embargo, propone estas categorías para ser aplicables a cualquier tipo de propuesta ya sea analógica o virtual.

Otro elemento importante en la construcción videolúdica es el fenómeno de la **identificación entre el avatar y quien juega**. No todos los videojuegos requieren que este proceso se dé con eficiencia, pero sí es muy característico de aquellos con altas cargas narrativas. Para Blasco (2019) en los juegos que no requieren de procesos de identificación más profundos, al menos es necesario que los avatares produzcan un grado mínimo de simpatía. Por el contrario, en los videojuegos con altas cargas narrativas no solo basta con activar la simpatía por la representación gráfica de quien juega, sino también sería necesario promover lazos empáticos con los avatares de juego para lograr una experiencia agradable, implicada y duradera. La identificación serviría para lograr mayor profundidad empática entre quien juega y su avatar, lo que propicia que se mantenga un interés por la continuidad de su evolución y esto por consecuencia, potencia el **compromiso e implicación** de quien desarrolla la experiencia lúdica.

Respecto a la integración de las mecánicas dentro de un guion videolúdico, desde la perspectiva del *Game Design*, se priorizan mayoritariamente los enfoques de aprendizaje propedéuticos y se tienen en consideración dos máximas clave: mientras más breve sea un tutorial o proceso de aprendizaje de reglas, mejor; y hacer que los jugadores descubran información por medio de acciones es mucho mejor que la reciban por medio de explicaciones o descripciones (Blasco, 2019). Es importante destacar también, que en la mayoría de los juegos la progresión narrativa se considera una forma de recompensa por parte del sistema de juego (Nallar, 2016).

D) Esquemas destacados de construcción narrativa videolúdica.

Asumiendo un videojuego como un artefacto dual con características de objeto-proceso —o sea, un objeto original que se constituye en su totalidad en cuanto deviene en proceso—, es importante hacer una distinción respecto al concepto de la **linealidad narrativa** y sus definiciones desde el campo de la teoría literaria. En este último ámbito, la idea de la linealidad se asocia mayoritariamente a la existencia de una secuencialidad cronológica —o incluso aristotélica— dentro de una determinada estructura narrativa. La condición de linealidad de una obra literaria alude de manera generalizada a una cierta noción de secuencialidad donde el relato se construye al recorrer un trayecto determinado entre A y B.

A partir de la integración de la interactividad digitalizada en la construcción narrativa, la noción de linealidad literaria no alcanza a cubrir las nuevas implicaciones que conlleva este tipo de interacción directa con los lectores, ahora convertidos en usuarios y/o jugadores. En este sentido, el surgimiento y expansión de las nuevas tecnologías, la idea de linealidad narrativa cambia en la medida en que la capacidad de alterar ordenes lógicos o contenidos por parte de los lectores-usuarios, se vuelve tangible y material.

La concepción tradicional de la linealidad literaria — inherente a la existencia de un orden progresivo y secuencial en el discurso — adquiere una segunda connotación en el contexto de las narrativas *ergódicas* digitalizadas. En este ámbito no solo entrarían ejemplos como los videojuegos, sino también una amplia gama de formatos como las narrativas *transmedia* o multimedia. Esta segunda interpretación de la noción de lo lineal o no lineal aplicada al contexto de las narrativas interactivas —o también llamadas «multiformes» (J, Murray, 1997)—, supeditaría el baremo literario de coherencia de una estructura narrativa a la naturaleza del sistema interactivo que subyace en el diseño propuesto. En este sentido, lo lineal o no lineal de una propuesta, se asocia usualmente al nivel de control que tiene el sistema sobre la narrativa proposicional en el marco de la interacción performativa (*retronarrativa*) de quien construye el relato al jugar.

Para expresar mejor las posibles aplicaciones de la idea de lo lineal o no lineal, se propone como referencia el modelo de Martin (2015) —anteriormente referenciado— que divide un videojuego en dos estados o momentos: narrativa proposicional y *retronarrativa*. El primer estado (proposicional) se relaciona al sistema diseñado por quien crea el guion videolúdico en términos argumentales y narrativos. Este puede eventualmente configurarse de manera lineal o no lineal según cada caso. En este ámbito, es posible encontrar ejemplos para ambas formas: hay videojuegos que construyen sus relatos de manera totalmente lineal o aristotélica como hace *Prince of Persia I* (1989) o *Legend of Zelda: Ocarina of time* (1998), y que incluso se rigen por estructuras clásicas como lo son las versiones de *El viaje del héroe* de Campbell (1992) o de Christopher Vogler (2002). Y otros videojuegos que utilizan recursos no lineales (como *Flashbacks*, saltos temporales o *Raccontos*) o incluso comienzan sus relatos *In medias res* o de atrás hacia adelante. En el contexto específico de la **narrativa proposicional** de un guion videolúdico con altas cargas narrativas, la linealidad argumental se caracterizaría según Blasco (2019), por la existencia de una configuración de trayecto a seguir (obligado), que ha sido configurada desde la estructura narrativa misma a partir de una secuencialidad lógica determinada. Si bien, puede haber saltos temporales o usarse diversos recursos para lograr hacer más dinámica la entrega de información, todos los

jugadores experimentarán la misma secuencia narrativa: una escena A siempre será anterior a una escena B.

Una obra *ergódica* que requiere de la acción de sus receptores para desarrollarse puede perfectamente tener una naturaleza totalmente lineal. Un ejemplo literario claro (citado en Blasco, 2019) es el caso de la obra *Rayuela* (2007) de Cortázar, donde a pesar de que la gente puede saltarse escenas para avanzar en las dos posibles versiones de la historia, estas siguen respondiendo a una lógica de construcción secuencial: «el argumento de la novela sucede siempre del mismo modo; con dos versiones, sí, pero la elección del lector no afecta a los hechos de la trama, sino a la forma de recibirla» (p.112). Una estructura lineal puede manifestarse en infinitos y múltiples diseños: puede ser una estructura en *red* o de *laberinto*, o por ejemplo un diseño *ramificado* pero que siempre avanza en un mismo sentido o dirección. Una narrativa lineal otorga siempre al lector la sensación de libertad (y esto puede estar peor o mejor logrado); pero siempre se trataría de una ilusión puesto que el diseño final está invariablemente pre-fijado.

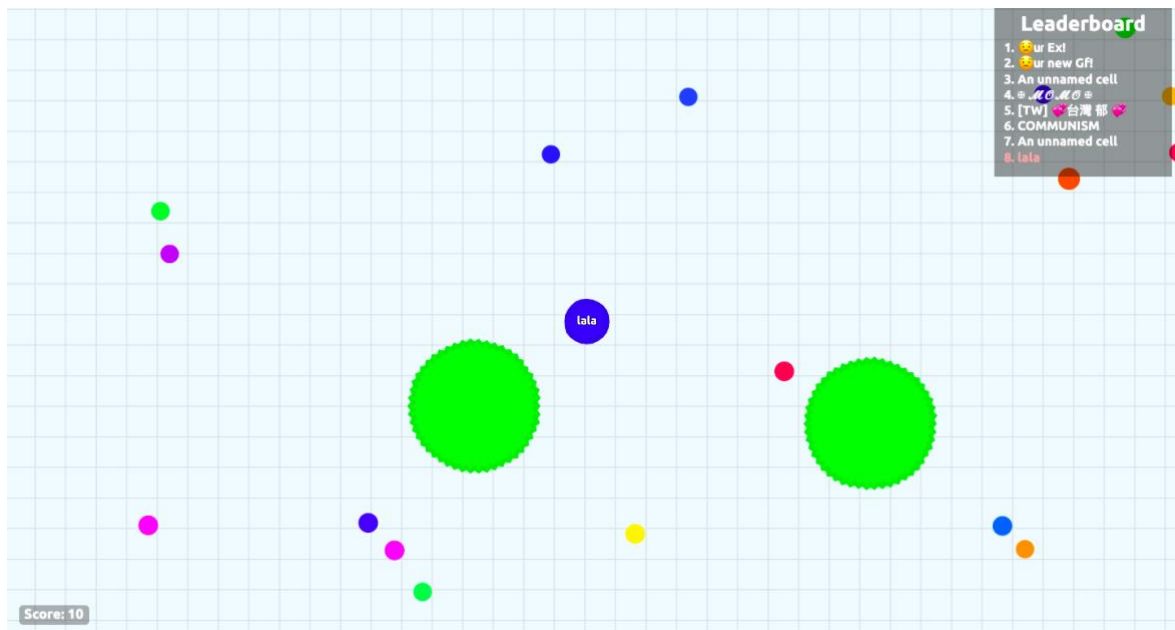
La **no linealidad** en tanto se caracteriza a nivel argumental por estructuras narrativas interactivas que no tienen inicios o finales claros, y que los jugadores pueden transitar de manera no guiada. También puede asociarse a ciertos tipos de estructuras multiformes como los gráficos totales o las estructuras nodulares donde los hitos de la historia pueden recorrerse sin seguir lógicas aristotélicas, como por ejemplo cuando la historia se puede comenzar desde cualquier punto; o cuando las escenas o hitos no tienen una relación secuencial entre sí. En el segundo estado o momento de un videojuego (la **retronarrativa**) la noción de linealidad ya no se entiende en relación con la construcción argumental, sino a *la condición interactiva de construcción de la experiencia de juego*. Haya o no relato, el devenir de la experiencia *ergódica* se expresa y construye en función de las decisiones de quienes juegan o interactúan con el sistema. Ya no se relaciona la idea de lo lineal en torno a la estructuración argumental, sino a la maleabilidad de la propuesta por parte de quien juega. En este sentido, la noción de linealidad o no linealidad se asocia principalmente al grado de control o apertura que se le otorga a los *interactores* para alterar o modificar un determinado sistema narrativo interactivo. Se dice entonces que un videojuego sería “más o menos” lineal respecto al rango de libertad y control que ofrece la experiencia a sus jugadores en un sentido total. Lo lineal se relaciona en este ámbito digitalizado a la noción de que un diseñador o diseñadora ha creado una experiencia previa que por mucho que los jugadores “sientan” que tienen la libertad para modificarla, no pueden porque están limitados por la línea lógica de sus designios.

Desde una perspectiva filosófica, si se asume entonces que cualquier experiencia interactiva digital como un videojuego sería esencialmente lineal en la medida en que los límites y las posibilidades están siempre previamente estipuladas (por mucho que los lectores-jugadores o usuarios puedan pensar que están “creando” nuevas opciones); las narrativas interactivas no lineales, en el contexto digital, se configurarían como un desafío (aún no resuelto satisfactoriamente en el campo de los videojuegos), que contemplaría involucrar inteligencias artificiales capaces de responder en tiempo real a las decisiones de sus interlocutores y de crear nuevas alternativas inexistentes que no fueron previamente estipuladas por el o la diseñadora del sistema.

Como se ha visto hasta aquí, el asunto de la linealidad en el campo de los videojuegos puede tornarse confuso puesto que comúnmente se asocia la idea de lo **no lineal** con relación a la interacción *retronarrativa* de cualquier manifestación interactiva o multiforme, indistinto si la construcción argumental de la propuesta es o no lineal en un sentido estrictamente literario. La creencia común define de manera genérica el guion videolúdico como una forma narrativa no lineal, refiriéndose a la capacidad que tienen los jugadores de romper con la linealidad propuesta por el sistema. Esto último puede ser correcto, siempre y cuando este referido el estado *retronarrativo* de un juego; y asumiendo la existencia (o no) de una intencionalidad narrativa proposicional. Esta confusión procede generalmente del hecho de que, en el mundo de los videojuegos, las posibilidades de plataformas y construcciones de sistemas internos son infinitas. Hay juegos narrativos y otros más abstractos; y muchas veces las tipologías se hibridan entre sí.

A modo de ejemplo, un videojuego como *Agar.io* (2015) que no tiene una estructura narrativa de fondo, —y donde la única finalidad es moverse por la pantalla controlando una “célula” de color; crecer comiendo a otras “células” y escapar de otros jugadores— puede entenderse a nivel de experiencia como una manifestación no lineal porque que los diseñadores no tienen control alguno del trayecto de sentido general de la propuesta ya que originalmente lo han diseñado así; y además de no tener ningún tipo de construcción narrativa el juego se crea a sí mismo en la medida en que es jugado y se regula a partir de una IA que crea nuevo patrones de movimientos.

Figura 33. *Agar.io* (2015) de Zeach.



Nota. Ejemplo pantalla única de agar.io. El punto azul denominado *lala* es el avatar del jugador. Autor: Captura de pantalla. Fuente: www.agar.io

A modo de conclusión es importante aclarar que, para efectos de este estudio, se entiende que un videojuego puede considerarse en su fase **proposicional** como una construcción de naturaleza lineal (ya que desde la creación hay límites claramente estipulados); y en su estado **retronarrativo** como una manifestación no lineal (puesto que en la interacción entre jugador y sistema se abren rangos de incertidumbre no previstos con anterioridad). Además, por otra parte, si el juego propone una narrativa concreta y una construcción argumental interna, esta puede o no considerarse lineal según cada caso. Las posibles combinaciones e hibridaciones son infinitas: un ejemplo que grafica estas ideas es el caso del videojuego *Detroit Become Human* (2018)²³⁴ que bien puede asumirse como una experiencia de juego no lineal (como cualquier videojuego en su estado *retronarrativo*); sin embargo la estructura argumental interna de la narrativa (proposicional) es de naturaleza progresiva y totalmente aristotélica y secuencial, (por muchas ramificaciones y bifurcaciones o tramas paralelas que ofrezca la historia). En este ejemplo, todo avanza y progresa en una dirección constante (de inicio a desenlace) y los posibles finales están totalmente controlados desde la narrativa proposicional del juego.

²³⁴ Ejemplo profundizado más adelante en el apartado G) análisis de caso: *Detroit Become Human* (2018).

Dicho esto, —y destacando que todo el interés de esta reflexión teórica se centra en los videojuegos con cargas narrativas altas —, es posible identificar dos paradigmas de diseño clave: **las narrativas embebidas y las narrativas emergentes**.

- Las **narrativas embebidas** (o también denominadas narrativas progresivas) se caracterizan por ser un tipo de construcción argumental que ha sido «previsto por el equipo de desarrollo» (Blasco, 2019: 77). Se trata entonces de aquellos videojuegos que a pesar de utilizar estrategias de apertura en la progresión del argumento (como ramificaciones de la estructura narrativa o la existencia de finales múltiples) o a pesar de facilitar la capacidad de decisión de quien juega, siempre evolucionarán en función a algo previamente escrito y controlado por la/el guionista. Las narrativas embebidas pueden o no ser lineales, o pueden ramificarse infinitamente, pero siempre todo está controlado de manera previa y el sentido de la experiencia en términos argumentales, no varía. La mayoría de los videojuegos actuales optan por el uso de este tipo de narrativas, caracterizadas por un mayor control sobre los recursos y sobre la línea argumental destinados a quienes juegan. En resumen, a pesar de que los jugadores puedan tomar decisiones y la historia pueda ramificarse, en el fondo solo hay una opción argumental posible que siempre tendrá un mismo desenlace general: «la estructura de narración progresiva permite al jugador escoger entre distintos caminos ya establecidos» (Anyó, 2016: 135).
- En contraparte está la denominada **narrativa emergente** que tiene relación con todo aquello que pasa dentro del marco de una historia y que no está escrito de manera previa por los diseñadores del guion. Se constituye a partir de todas las decisiones que va tomando quien juega y que no tienen registro alguno. Una característica importante en este tipo de forma narrativa es la existencia de *Triggers* (gatillos) para que emerjan nuevas posibilidades no previstas de acción: «para que una narrativa emergente se desarrolle óptimamente es necesario plantar acontecimientos que se detonan si se dan determinadas condiciones» (Blasco, 2019: 82). En este sentido, hacen falta acciones o gestos a modo de detonantes que el sistema reconozca cómo hitos para activar nuevos posibles escenarios.

El ejemplo que aporta Blasco (2019) para ilustrar el funcionamiento de las narrativas emergentes, es el videojuego *This War is Mine* (2014). En este caso, la **narrativa embebida** propone que quien juega controla a varios habitantes de una ciudad bajo asedio y su objetivo es mantenerlos con vida durante el ataque de las tropas enemigas. Por su parte, la **narrativa emergente** tiene que ver con todas las decisiones que quien juega irá haciendo para construir su propia experiencia argumental: puede optar por salir a cazar para alimentar a la gente o bien puede decidir negociar con soldados enemigos para conseguir comida. Todo lo que sucede depende del jugador. En este ejemplo de Blasco, quien juega puede ir —si quiere— a buscar comida al supermercado por si encuentra algo. En caso de hacerlo, la narrativa embebida propone un *trigger* específico que solo se activará si quien juega decide pasar (en una acción emergente) por un lugar concreto del mapa de juego. (En este caso en particular, cerca de unas cajas de servicio de un supermercado abandonado). Si el jugador pasa por ahí, se activará una conversación violenta entre un soldado que le ofrece comida a una chica a cambio de sexo. Quien juega puede decidir si interceder por ella o aprovechar esa situación para robar comida sin vigilancia. Según la acción realizada (de naturaleza emergente) se abren dos posibilidades en la narrativa prevista (embebida) de los guionistas: en el primer escenario si quien juega sobrevive a la pelea con el soldado, el personaje utilizado volverá al refugio y será celebrado por los demás, así como también premiado más adelante (si vuelve al mismo lugar) por otra chica que le dará un objeto de valor en nombre de la mujer salvada. Si decide no ayudarla podrá saquear el resto del supermercado; sin embargo, los gritos de la mujer se esparcirán por el espacio y el resto de la comunidad quedará muy deprimida por lo sucedido. Su decisión influirá profundamente en el desenlace general del juego donde es primordial conservar la moral alta de los supervivientes en orden de conseguir el objetivo de mantenerlos con vida durante el asedio.

Ahora bien, en la mayoría de los videojuegos —indistinto si son más o menos narrativos—, ambos tipos de narrativas (emergentes y embebidas) conviven de manera paralela. A veces hay videojuegos que priorizan más una sobre otra, pero en la medida en que los jugadores toman decisiones que afectan el curso de los acontecimientos o el hilo argumental original, siempre puede considerarse la construcción de una narrativa emergente.

Figura 34. *This war is Mine* (2014) de 11 Bit Studios.

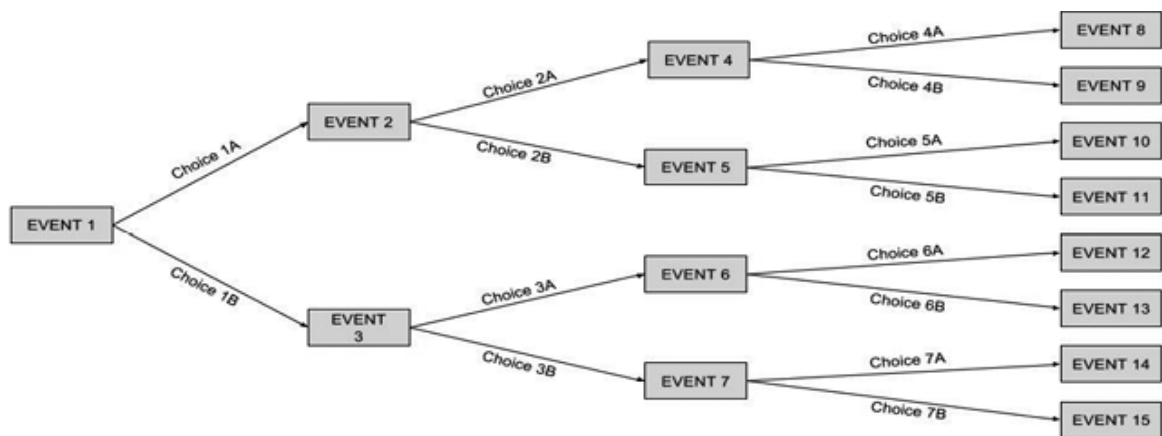


Nota. Gráfica secuencia del supermercado en *Gameplay* del juego *This war is mine* (2014) realizado por el streamer Asum3r1an. Autor: Captura de pantalla video minuto 8:09. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=fRshxDbU1x0&list=UU2K1DWjfWnNy43egTFm2WeQ&t=1s>

Otra característica primordial de las narraciones interactivas es el uso del concepto de *Branching* o ramificación²³⁵. Esta noción deriva del lenguaje de la programación computacional y también se utilizan para el cálculo de variables en teoría del juego. La ramificación en diagramas ayuda a graficar las posibles opciones (descendencias) que genera cada hito o nodo narrativo (Levinotiz, 2014) dentro de una estructura o sistema interactivo. Su aplicación en este tipo de narrativas refiere a todas las posibilidades de acciones del lector/usuario/jugador que son previsibles por el diseñador o el sistema. Estas acciones son entendidas como los posibles eventos generados por un nodo o hito del esquema que en cada nivel o turno van reduciendo las opciones de elección (Vilches Manterola, 2021). La mayoría de las estructuras videolúdicas, —tanto lineales como no lineales a nivel proposicional— utilizan la ramificación como herramienta para graficar los posibles movimientos interactivos de las personas jugadoras.

²³⁵ No debe confundirse el *Branching* entendido como conceptualización general con las estructuras narrativas “en árbol”, que en el contexto de un esquema interactivo corresponde a una forma específica de organizar los eventos.

Figura 35. Estructura interactiva ramificada.

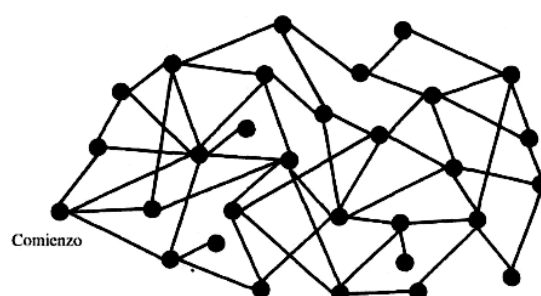


Nota. ejemplo de una estructura narrativa ramificada clásica. Autor: Lorenzo Vilches Manterola. Fuente: Vilches Manterola, 2021.

Finalmente, según la autora Marie Laure Ryan (2004), algunos de los más ejemplos más importantes de patrones de construcción para narrativas interactivas son:

- **Esquema de red:** este patrón representa el esquema tradicional del hipertexto literario. Las elecciones de los lectores/usuarios/jugadores no están completamente limitadas, pero tampoco completamente abiertas. A nivel de organización interna, como la red tiene la particularidad de posibilitar la existencia de diferentes recorridos, el sistema no tiene como prever ni la duración ni el orden específico en que se activará la estructura. Respecto a esto, si se contextualiza en el trasfondo de una secuencia cronológica, puede resultar en un trayecto carente de sentido. Se configura como un mapa de posibles decisiones hipertextuales que posibilitan a su vez diversos recorridos posibles. En los esquemas en red los trayectos de recorrido pueden ser uni- o bidireccionales.

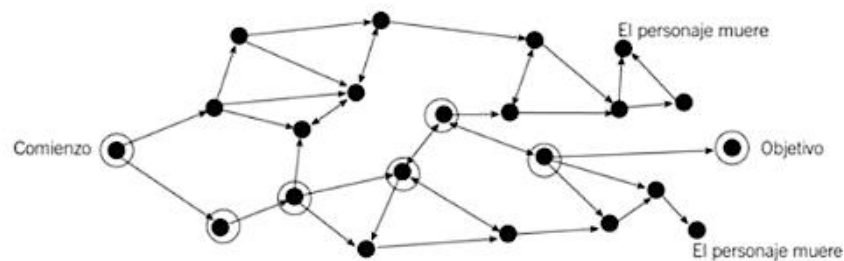
Figura 36. Estructura en red.



Nota. Ejemplo patrón en red. Autor: Ryan, M. L. (2004). Fuente: Ryan, 2004: 298.

- **Esquema de laberinto:** se identifica como una estructura mayoritariamente lineal con muchos elementos de interactividad (como elecciones en bifurcaciones de caminos, uso de objetos, peleas con distintos adversarios). Su formato más básico es el laberinto *unicursal* que se presenta como un trayecto único —con un inicio y un objetivo final determinado— donde aparecen diversas ramificaciones que pueden derivar en callejones sin salida o de vuelta a la ruta principal. Este tipo de modelo se usa mucho en los juegos de aventura. El sistema permite que quien lo recorra pueda alcanzar el objetivo final por diversos caminos. La coherencia narrativa se justifica en la medida en que todos los posibles trayectos están contruidos en función de conseguir un objetivo determinado.

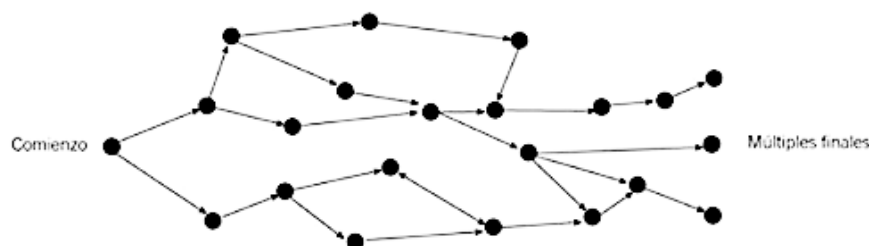
Figura 37. Estructura laberinto *unicursal*.



Nota. Ejemplo esquema laberinto *unicursal*. Autor: Ryan, M. L. (2004). Fuente: Anyó, 2016: 126.

- **Esquema de red dirigida (u organigrama):** se caracteriza por su naturaleza lineal; posee más de un camino correcto y la posibilidad de finales múltiples. A diferencia de la estructura de laberinto tradicional, se elimina la posibilidad de perderse en callejones “sin salida” y a pesar de la multiplicidad de opciones, se prioriza desde el diseño de un trayecto narrativo lógico-secuencial.

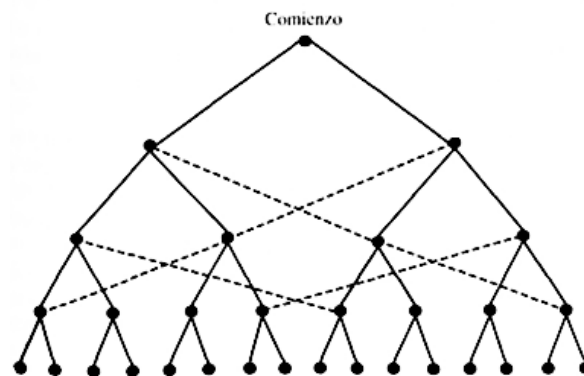
Figura 38. Estructura de red dirigida (organigrama).



Nota. Ejemplo esquema de red dirigida u organigrama. Autor: Ryan, M. L. (2004). Fuente: Anyó, 2016: 126.

- **Esquema en árbol:** este patrón se caracteriza esencialmente por tratarse de un tipo de modelo que no permite retornos: una vez se ha hecho una elección, solamente queda una única forma de llegar al nodo terminal correspondiente. Las ramas en este esquema, se mantienen aisladas desde el nodo raíz y ofrecen diferentes finales según que recorrido se tome. La mayoría de los *libro-juegos* y *aventuras conversacionales* utilizan este esquema narrativo. La cantidad de nodos y bifurcaciones puede ser ilimitada y dependerá del ingenio de cada diseñador/a. En este tipo de estructura, los recorridos se desarrollan de manera unidireccional (de arriba abajo); están bien definidos y cada uno tiene un final independiente. Si existiera la posibilidad de fundir caminos, estaríamos entonces en presencia de un esquema de red dirigida (u organigrama) y no de un árbol.

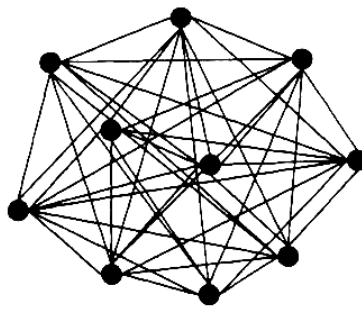
Figura 39. Estructura en forma de “árbol”.



Nota. Ejemplo esquema narrativo modelo de árbol. Autor: Ryan, M. L. (2004). Fuente: Ryan, 2004: 299.

- **Esquema de gráfico completo o total:** en este patrón narrativo cada nodo dentro de la estructura está conectada a otro nodo; y el lector/usuario o jugador tiene total libertad para desplazarse entre ellos. En este tipo de esquemas resulta muy difícil poder asegurar algún grado mínimo de coherencia narrativa o discursiva. Se puede recorrer en ordenes diversos y generar multitud de posibles narraciones. En términos estrictamente narrativos o literarios es el tipo de esquema más raro y difícil de encontrar y/o construir. En los ejemplos más habituales, este tipo de formatos se usan de referencia para ciertos tipos de páginas *webs* que no precisan de una estructuración secuencial o lógica de los contenidos.

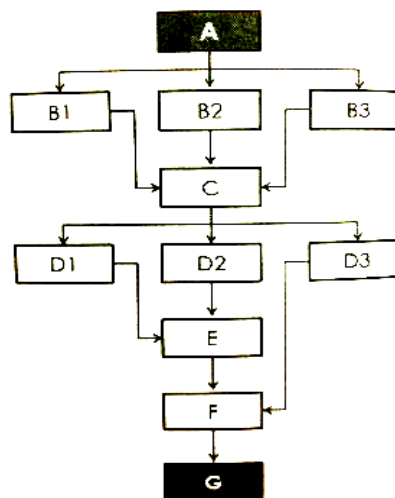
Figura 40. Estructura de gráfico completa o total.



Nota. Ejemplo esquema narrativo de gráfico completa o total. Autor: Ryan, M. L. (2004). Fuente: Ryan, 2004:297.

Ahora bien, uno de los principales obstáculos que representa la construcción de narrativas interactivas —en distintos soportes— responde al plano de lo pragmático: a mayor cantidad de bifurcaciones, mayor es el coste y el tiempo de producción (Nallar, 2016). El *Branching* puede ser atractivo para los usuarios/lectores, pero «sólo el cinco por ciento de las personas se dedican a explorar todas las alternativas posibles de nuestra genial historia ramificada» (Nallar, 2016: 252). El resto de los usuarios, generalmente, se limita a *uno* de los recorridos posibles. La respuesta a este desequilibrio estadístico ha sido la utilización cada vez más masiva del **control de autor** (Nallar, 2016): un formato que pone en balance los costos de producción de la propuesta; la calidad narrativa y la supuesta libertad de la audiencia final.

Figura 41. Estructura de control de autor en Nallar (2016).



Nota. Ejemplo esquema narrativo interactivo formato control de autor. Autor: Nallar, D. A. (2016). Fuente: Nallar, 2016:252.

El esquema de **control de autor**, gráficamente se define como una estructura donde se propone una secuencia troncal única; se reduce el número de nodos y bifurcaciones; y se establece que cada desvío debe regresar casi de manera inmediata al tronco principal. La audiencia no pierde su “sensación” de autonomía (puesto que aún tiene opciones de dónde elegir); sin embargo, ignora que los otros caminos posibles también desembocan en el mismo lugar. Como se da por hecho que la mayoría de los usuarios no va a explorar todas las opciones ni va a volver a empezar la experiencia, se trata de un modelo que deja relativamente satisfechas a todas las partes (Nallar, 2016).

E) Experiencia videolúdica implicada.

Respecto a las características puntuales que posee un/a jugador/a de un videojuego, Lluís Anyó (2016) propone la noción de jugador implicado para referirse a la naturaleza específica de su acción en el desarrollo de una experiencia videolúdica. Tomando como referencia conceptos como el de *autor implicado* propuesto por el escritor y crítico literario Wayne. C. Booth (1983); o ideas anteriormente expuestas como la relación implicada entre un autor literario y el lector de un texto (Iser, 1987); o las definiciones y características de la literatura *ergódica* (Aarseth, 1993); Anyó desarrolla su propia definición respecto a la esencia de la actividad del jugador videolúdico en el marco de un esfuerzo de participación *implicado*.

A grandes rasgos para Anyó, el concepto de **jugador implicado** es una abstracción teórica que supone que este está inscrito de manera implícita dentro de la construcción de un guion videolúdico y su acción se completa a través de la actividad de juego. En este sentido, no se puede pensar este jugador en términos de una persona real específica o concreta, sino que hay que plantearlo como un jugador modélico conceptual, en función de las ideas de la teoría literaria que señalan la existencia abstracta de un autor implicado que por consecuencia genera (y necesita) de un lector implicado.

A partir de esta idea, para Anyó (2016) un videojuego tiene dos categorías autorales: un *autor implicado* que sería el creador original del relato que está «inscrito en el artefacto, pero oculto, al nivel de la base de datos, las reglas y los algoritmos» (p.46), y un *jugador implicado* que sería quien desarrolla y crea el relato a nivel de espacio virtual o del mundo de ficción a partir de su actividad de juego.

La primera categoría evocaría la función ontológica del autor entendido como máximo demiurgo creador; o bien con la idea de la función **tectónica** de Aarseth (1993) relativa a la construcción de las estructuras invisibles dentro de un sistema *ergódico* (como los algoritmos y reglas del juego); y la segunda categoría, se vincula a las funciones **exploratorias** y **configurativas** que remiten a las posibilidades concretas, para quien juega, de tomar caminos diferentes o incluso modificar la propuesta narrativa.

En resumen, desde la mirada de Anyó (2016) un *jugador implicado* en el marco de un videojuego es quien «activa las reglas y las convierte en juego a través de la jugabilidad» (p.46). De manera general, su actividad contempla recorrer y atravesar de manera activa y constante los intersticios y espacios vacíos dejados por quien diseñó originalmente la narrativa proposicional del guion; y a la vez, también puede considerar todo rango de acciones posibles dentro de un juego, que no fuera previstas por en su diseño (*retronarrativa*). El *jugador implicado* se configuraría entonces de manera simultánea como lector y como autor de la propuesta videolúdica. Esta perspectiva teórica presupone situar en un lugar central a quien juega dentro del desarrollo de un guion videolúdico o de cualquier narrativa lúdica de naturaleza *ergódica*: «aun cuando el jugador no es el creador o autor del juego, su acto de jugar, su experiencia y sus partidas constituyen el juego en sí mismo» (p. 47). En su propuesta teórica, Anyó (2016) define dos categorías distintas de **jugador implicado** en el contexto de una experiencia videolúdica:

- **Un jugador implicado a nivel de jugador-juego** (p.52): el jugador controla el mundo desde afuera y no se proyecta en el (extradiegético) y puede accionar en distintas plataformas dentro de la interfaz mismo juego (heterodiegético)²³⁶.
- **Un jugador implicado a nivel de jugador-personaje** (p.52): quien juega se proyecta dentro del mundo de juego relacionándose de forma interna con la diégesis²³⁷ (intradiegética) y su avatar o personaje se localiza en un solo lugar/tiempo dentro del mundo juego (homodiegético).

²³⁶ Como por ejemplo cambiar de pantallas (menús), niveles o plataformas dentro del juego.

²³⁷ El término tiene su origen en la teoría literaria y en este contexto, se relaciona principalmente con el universo ficcional donde suceden los hitos de una narración determinada (Prince, 2003). En un sentido más amplio, —capaz de abordar otros medios y formatos que no sean solo literarios— la diégesis puede entenderse como el ejercicio organizativo que aúna los elementos dentro de una historia y que le da un sentido global al universo ficticio propuesto (Aumont, Bergala et al, 1995).

A modo de conclusión general, el *jugador implicado* que propone Anyó es clave a la hora de configurar una narración videolúdica en cuanto la creación misma de la historia que se está desarrollando surge de la propia acción de jugar; y la evolución del relato depende totalmente de la actividad constante y esforzada de quien juega.

F) Diagramas de flujo, selectores de escena y GDD (*Game Design Documents*).

En el proceso de construcción de un videojuego hay una gran cantidad de instrumentos útiles que ayudan a graficar las características de un proceso de diseño de un guion interactivo. Para efectos de este estudio se puntualiza particularmente en tres de ellos con el objetivo de encontrar un formato textual o gráfico referencial para una escritura escénica que requiera de una toma de decisiones constante por parte de los espectadores: los diagramas de flujo, los selectores de escena y los *Game Design Documents* (GDD). A continuación, las herramientas propuestas se presentan de manera sintética:

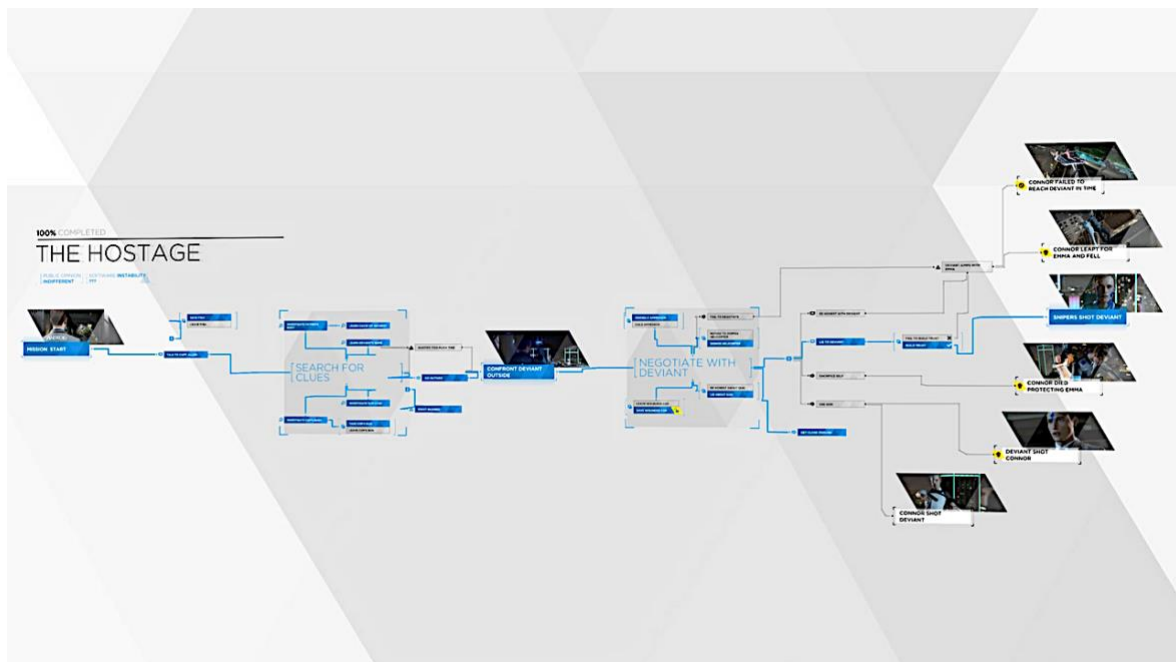
***Diagrama de flujo:** es una representación gráfica de un proceso, del funcionamiento de un sistema o de un algoritmo informático. La función principal que cumple es esquematizar el recorrido a seguir para resolver un problema determinado. Los diagramas de flujo son utilizados en muchos ámbitos del conocimiento desde la educación hasta la programación de sistemas. Suelen usarse en informática, pero también abundan cada vez más en el diseño de propuestas interactivas de carácter digital y en el campo del diseño de experiencias de usuario (UX). Principalmente es posible categorizarlos en cuatro grandes tipos de diagramas de flujo: de **documentos**, de **datos**, de **sistemas** y de **programas** (Sterneckert, 2003). A su vez, existen distintas subcategorías que se centran en la representación gráfica de procesos generales o procesos detallados (Veronis, 1978).

Específicamente un diagrama de flujo o diagrama de actividades es un tipo de esquema capaz de representar gráficamente el movimiento y los cambios de estado de un proceso. Para ello se utilizan simbologías específicas que representan el movimiento de la información dentro de un determinado proceso o sistema (Bellows et al, 2000). Hay distintas maneras de organizar gráficamente los procedimientos como por ejemplo los diagramas verticales, horizontales o panorámicos.

Algunos símbolos característicos son por ejemplo el uso de flechas (para indicar el orden o dirección de un procedimiento); y formas geométricas que representan estados o acciones (por ejemplo, una elipse para representar terminales de inicio o fin de un subproceso, o romboides cuando se representan decisiones o cambios de estado específicos). Los diagramas de flujo son útiles porque facilitan la comprensión rápida a través de un dibujo de un determinado proceso a desarrollar y ayudan a identificar los potenciales problemas dentro de un sistema o proceso en particular.

Existen hoy en día una serie de aplicaciones gratuitas en internet y *softwares* que permiten construir distintos tipos de diagramas de manera rápida como *Edraw*, *Diagrams* o *Creately*. En el caso concreto del desarrollo de guion videolúdico, los diagramas de flujo son utilizados para representar los esquemas narrativos ramificados de una propuesta interactiva y graficar los movimientos y decisiones de quien juega.

Figura 42. Ejemplo diagrama de flujo videolúdico.

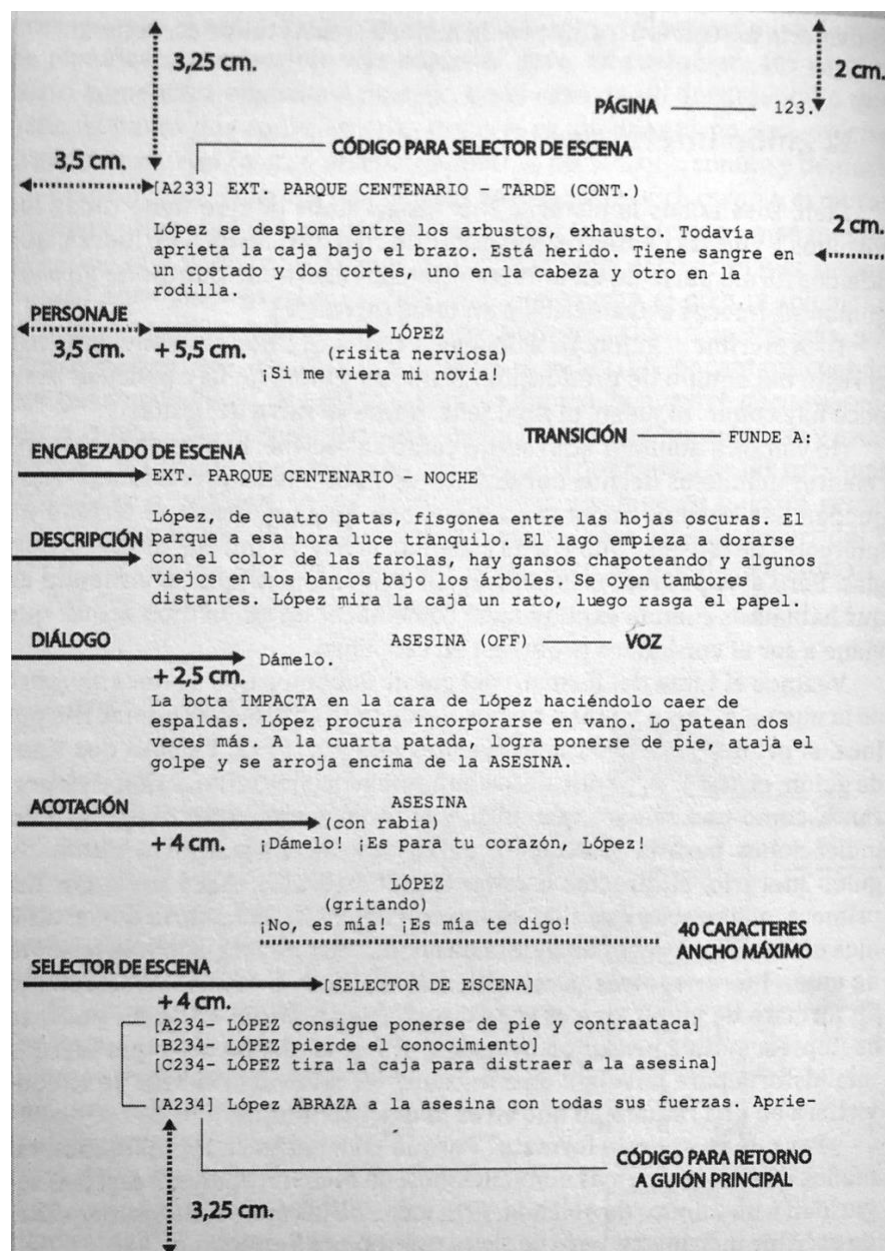


Nota. Diagrama de flujo completo capítulo piloto juego *Detroit Become Human* (2018). Autor: captura de pantalla Fuente: <https://peakd.com/@siulx8/resena-del-video-juego-detroit-become-human>

***Selectores de escena:** se trata de un tipo de marca gráfica en la construcción de guion interactivo que indica el momento en que la audiencia está tomando una decisión. Los selectores de escena se acompañan de códigos de escena que son números o nomenclaturas que ayudan a identificar las posibles ramificaciones de la historia.

Cada código de escena representa a la vez un sub-guion dentro de la trama (una ramificación con su consiguiente nodo) por donde se seguirá desarrollando la ruta narrativa de la audiencia. Cuando un sub-guion termina, según qué tipo de esquema narrativo se esté usando, puede implicar que también la historia finalice (nodo terminal); que haya un nuevo nodo (bifurcación) que llevará la narrativa por otra línea; que se regrese al tronco argumental del que se venía originalmente (Nallar, 2016). Este tipo de recurso se utiliza tanto de guiones videolúdicos como en guiones literarios cinematográficos de naturaleza interactiva.

Figura 43. Ejemplo guion interactivo con selectores de escena.



Nota. Ejemplo guion interactivo con códigos y selectores de escena. Autor: Nallar, D. A. (2016). Fuente: Nallar, 2016: 254.

***Game Design Documents (GDD) o el documento de diseño del juego:** se estipulan como rutas que definen el formato de un juego y los elementos básicos que deben considerar. A la vez, las hojas de diseño de juegos se configuran como herramientas vivas que por la naturaleza iterativa de los procesos de construcción están en constante modificación y cambio. El formato de un GDD está determinado por él o la autora del juego o por las personas que están colaborando en su diseño.

También puede ser condicionado por aspectos externos de la producción de un juego, como los clientes que lo encarguen. Los GDD pueden usarse para desarrollar cualquier tipo de juego, —incluso analógico—, pero ha sido la industria creativa tras la producción de los videojuegos los que han perfeccionado y masificado su uso. En este contexto de trabajo, donde hay tantos departamentos creativos involucrados y tantos procesos que se están desarrollando a la vez, el documento de diseño de un juego es un elemento fundamental para mantener la propuesta actualizada y a todas las personas involucradas en la misma frecuencia creativa. Generalmente, los cambios son revisados de manera sistemática por quien detenta la autoría del juego o por los clientes que lo han encargado. Es un recurso que puede ser útil igualmente en otros contextos de diseño creativo más independiente e incluso para desarrolladores solitarios, puesto que ordena y organiza los elementos básicos de la propuesta. Si bien, no hay un modelo o estructura básica de GDD, —ya que siempre se construyen en función del proyecto a desarrollar— hay ciertos elementos que la mayoría de ellos contemplan, como:

- Descripción del juego y de la *jugabilidad* (*Gameplay*).
- Objetivos del juego.
- Aspectos del mundo narrativo (personajes, líneas de tramas, modalidades de interacción con el relato, etc.).
- En el contexto de los videojuegos, a veces contemplan las técnicas de programación involucradas. Sin embargo, en la mayoría de los casos estas se insertan en un documento aparte llamado *Technical Design Document* (TDD) (Brathwaite, B. & Schreiber I, 2009).

G) Análisis de caso I: *Detroit Become Human* (2018)

En el marco de la construcción de un guion videolúdico, un caso interesante a considerar es el trabajo creativo que hay tras la propuesta de *Detroit Become Human* (2018): un videojuego de aventura gráfica y ciencia ficción desarrollado por el estudio *Quantic Dream*²³⁸ para ser jugado exclusivamente en consolas de *PlayStation 4*.

En este ejemplo, el componente narrativo, el potencial de desarrollo dramático y el factor cinematográfico se constituyen como elementos centrales que sostienen toda la experiencia de juego. El caso representa un antes y un después en la industria del videojuego, siendo uno de los ejemplos más avanzados de ruptura casi total entre la acción real de quien juega y las cinemáticas presentadas. En otras palabras, es un videojuego donde las cinemáticas se entremezclan de manera muy acabada con el desplazamiento real de los personajes controlados por quien juega y en muchas ocasiones cuesta vislumbrar si corresponde, por ejemplo, mover activamente al personaje o si lo que se está viendo es solo una cinemática. En este aspecto, es considerado hasta ahora uno de los videojuegos mejor logrados en cuanto a la fluidez de las dinámicas narrativas y la calidad de los gráficos, tan elevados que toda la experiencia termina proporcionando una buena aproximación a la idea de película interactiva.

A nivel narrativo, el argumento sitúa a los jugadores en la ciudad de Detroit en el año 2018 en el marco de un mundo futurista donde los androides viven totalmente integrados en la sociedad. El conflicto emerge cuando algunos de estos comienzan a desarrollar emociones humanas y cobran consciencia del trato miserable que reciben por parte de sus creadores. Este despertar se traduce en un movimiento crítico que apunta a desestabilizar a la sociedad completa y que potencia el malestar de los ciudadanos quienes ya estaban manifestándose contra los androides que les arrebataron sus puestos de trabajo. La estructura narrativa avanza de manera lineal y presenta tres tramas argumentales básicas que se van intercalando y evolucionan de manera paralela: la historia de *Connor*, un androide que trabaja para la empresa que lo creó, fiscalizando y reparando a otros androides dañados; la historia de *Kara*, un androide cuya misión es cuidar a una niña humana víctima de maltrato familiar; y la historia de *Marcus*, un androide asistente de un pintor anciano, que se convertirá en un personaje clave en la revolución de los robots.

²³⁸ La compañía sigue la misma línea de creación de narrativas interactivas vista en otros títulos anteriores como *Fahrenheit* (2005), *Beyond: Two Souls* (2013) o el famoso juego *Heavy Rain* (2010).

Figura 44. *Detroit Become Human* (2018) de Quantic Dream.



Nota. Afiche promocional del juego. *Marcus, Kara y Connor.* Autor: Desconocido. Fuente: <https://steemit.com/spanish/@siulx8/resena-del-video-juego-detroit-become-human>

La *jugabilidad* del juego se centra en tres elementos básicos: investigación y exploración (los personajes están siempre teniendo que descubrir situaciones o misiones dentro del juego); la toma de decisiones (quien juega está sometido de manera constante una toma de decisiones activa); y los QTE (*Quick Time Events*) —o traducidos al castellano, eventos de respuesta rápida— que se caracterizan por ser situaciones que irrumpen en la acción de juego y fuerzan a los jugadores a tomar decisiones rápidas. Estos últimos, como también el hecho de que los diálogos sean enunciados en paralelo a la ejecución de otras acciones, se utilizan para potenciar la sensación de realidad.

Figura 45. Escena (I) de *Detroit Become Human* (2018) de Quantic Dream.



Nota. Ejemplo de toma de decisiones del androide Connor junto al teniente Hank Anderson. Autor: Captura de pantalla videojuego *Detroit Become Human*. Fuente: <https://www.profesionalreview.com/2018/07/14/detroit-become-human-review/>

La evolución de la experiencia de juego y la construcción narrativa evoluciona en función de las distintas decisiones de quien juega la partida. La estructura argumental propone un contexto general donde los protagonistas viven la coyuntura social de una revolución androide en auge. En este escenario transcurren las tres historias que, dependiendo de las elecciones realizadas, se pueden entrelazar. A la vez, cada una de estas tres líneas argumentales tienen una cantidad infinita de ramificaciones que se van alterando de manera progresiva en función de las decisiones del/a jugador/a. Por ejemplo, si las decisiones que toma *Kara* respecto a los cuidados de la niña terminan dañando la relación entre ellas, es posible que a la androide le resulte más complicado poner a la niña a resguardo en medio del conflicto. O en el caso de *Connor*, si quien controla su línea argumental prefiere optar por elecciones que constituirán al personaje como un androide sumiso a los humanos, eventualmente este nunca conocerá a *Marcus* ni será parte de la rebelión de los robots. En conclusión, la experiencia narrativa final dependerá de la acumulación de decisiones que construirán la coherencia interior de la historia. En algunos casos incluso, es posible que el jugador llegue al final de la propuesta y alguno de sus protagonistas haya muerto o desaparecido en el camino. Otro elemento interesante es que la construcción narrativa hace que las decisiones tomadas en una determinada situación tengan repercusiones específicas en los demás personajes: esto a su vez, abrirá un nuevo abanico de posibilidades que cambiarán la evolución de la historia.

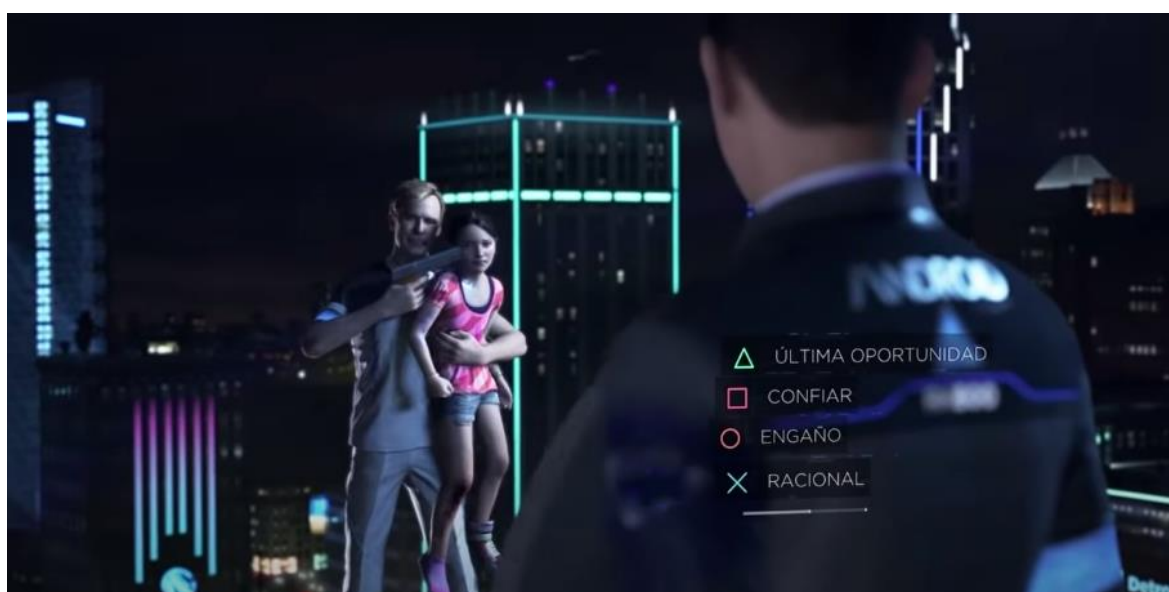
Figura 46. Escena (II) de *Detroit Become Human* (2018) de *Quantic Dream*.



Nota. Ejemplo de toma de decisiones del personaje Kara. Autor: Captura de pantalla videojuego *Detroit Become Human* Fuente: <https://www.profesionalreview.com/2018/07/14/detroit-become-human-review/>

Al tratarse de una apuesta que potencia el desarrollo narrativo²³⁹ y dramático de la experiencia de juego, los diseñadores optaron por exponer durante la partida de manera gráfica las distintas bifurcaciones posibles dentro de la construcción del relato. Quien juega entonces puede ver claramente qué caminos u opciones están aún por desbloquear o cuantos posibles finales tiene una misma escena. En términos prácticos, la construcción narrativa general se basa en acumular las decisiones de quien juega e ir bloqueando las ramificaciones posibles en el momento según las elecciones hechas. Por ejemplo, en el capítulo piloto del juego²⁴⁰ *The Hostage*, vemos a *Connor* intentando estabilizar a otro androide que amenaza con lanzar a la niña humana que cuida desde la azotea de un edificio. El divergente²⁴¹ en cuestión se entera que sus humanos piensan desecharlo y reemplazarlo por un modelo más nuevo, y se siente engañado y defraudado por las declaraciones de afecto que sus humanos le hicieron. *Connor* tiene la misión de rescatar a la niña sana y salva. Las acciones y decisiones del protagonista son clave para lograr tranquilizar al androide y conseguir rescatar a la niña.

Figura 47. Escena (III) de *Detroit Become Human* (2018) de *Quantic Dream*.



Nota. Imagen de la escena piloto *The Hostage*. *Connor* intenta negociar con el divergente. Autor: Captura de pantalla videojuego *Detroit Become Human* Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=L89TpCl7ODY>

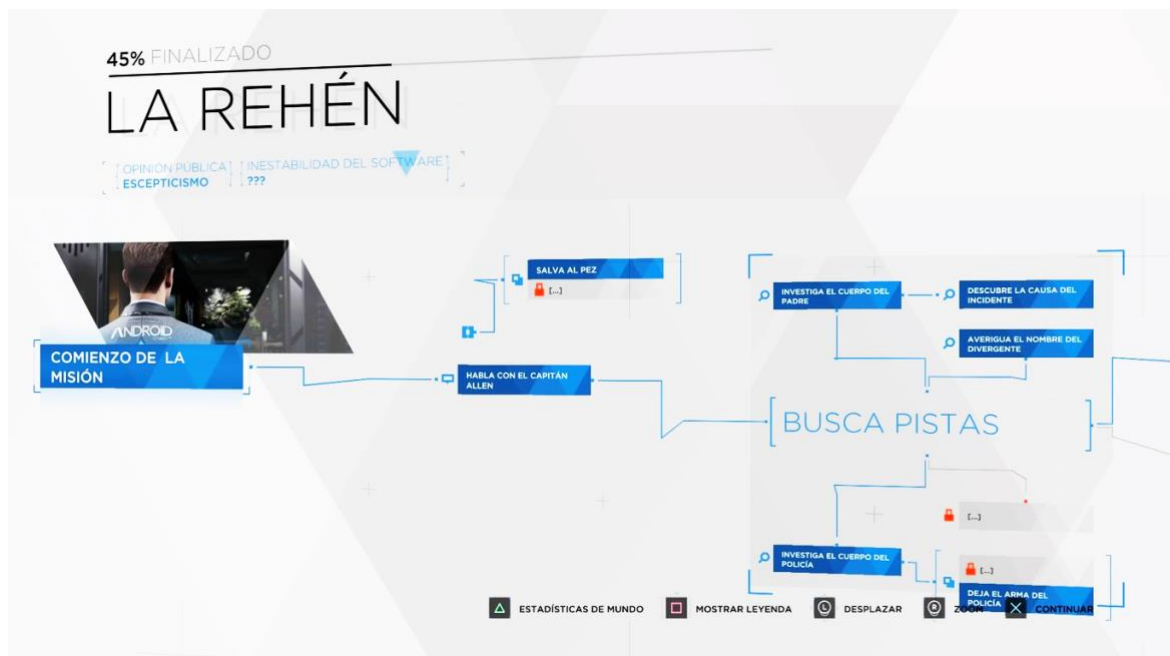
²³⁹ El estudio de *Branching* de esta propuesta es inmenso y ha dado como resultado un guion videolúdico final con más de dos mil páginas.

²⁴⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=Z2Gr8NJKzNs> link al visionado de todos los posibles finales del capítulo piloto.

²⁴¹ Nombre que se les da a los androides rebeldes dentro del universo del juego.

Lo interesante de este juego no es solamente la amplia y aparentemente infinita cantidad de ramificaciones inherentes a cada acción tomada; sino también el hecho de que cada decisión influirá de manera porcentual en el desarrollo de cada situación en particular. En el caso de esta escena, si las decisiones de *Connor* no logran estabilizar al androide, el sistema irá reduciendo las opciones disponibles entre las cuales elegir posibles desenlaces. Si el diálogo es afrontado por *Connor* de manera agresiva, producirá desconfianza en el *divergente* y el devenir de la situación evolucionará en una dirección en particular. Si finalmente el jugador decide que *Connor* se detenga a socorrer al policía caído que hay en su camino, puede que entonces ya esté demasiado lejos para llegar al borde de la azotea si el androide decide tirarse con la niña. El sistema de juego configura y construye las opciones que se presentan al jugador en base a estadísticas y porcentajes (previamente determinados); y es este proceso el que genera que la toma de decisiones en tiempo real sí afecte el desenlace de cada historia. Finalmente, al ser un juego desarrollado en torno a la construcción narrativa como elemento de interés principal, los diseñadores ofrecen la posibilidad de re-jugar los capítulos para descubrir que habría pasado si hubieran tomado otras elecciones, o bien desbloquear incógnitas en el árbol de posibilidades.

Figura 48. Diagrama de flujo capítulo “La Rehén” de *Detroit Become Human* (2018).



Nota. Extracto del diagrama de flujo de la escena piloto *The Hostage*. Autor: Captura de pantalla videojuego *Detroit Become Human* Fuente: <https://www.vidaextra.com/analisis/detroit-become-human-analisis-review-con-precio-y-experiencia-de-juego>

2.6.6 Recursos y estrategias desde los RPG's (Role-Playing Games) y el LARPs (Live Action Role-Playing Games)

En el marco de este estudio, los juegos de Rol (en inglés, *Role-Playing Games*) son un referente crucial en la medida en que la estructura de dichos juegos se sustenta en la creación de un equilibrio entre las reglas y el sistema propuesto por el juego específico; y el desarrollo que *in situ* proponga cada jugador para llevar adelante la construcción narrativa de cada partida. En términos prácticos un juego de rol es una construcción narrativa colectiva (en un universo contextual específico acordado previamente) y regulada por un narrador o *Game Master*; donde cada jugador/a interpreta o recrea a un personaje en primera persona. Se utilizan sistemas matemáticos, azar y probabilidades para determinar la evolución de la historia y los desenlaces de las decisiones de quienes juegan.

Un juego de rol puede desarrollarse en distintos formatos; la modalidad original es netamente narrativa/descriptiva y se denomina coloquialmente “rol de mesa”; cuando se suma el componente recreacional o interpretativo a nivel físico se denomina “rol en vivo” (en inglés, *Live Action Role-Playing Games* -LARPs). Finalmente existen también en el ámbito virtual en formato de videojuegos. Los juegos de rol —particularmente en sus modalidades analógicas de mesa y en vivo— resultan atractivos para este estudio porque las decisiones en tiempo real no son procesadas por un sistema virtual o una consola: generalmente la interfaz es de **naturaleza humana**. Si bien, los y las jugadoras toman decisiones y construyen la evolución de su experiencia al igual que lo harían en un videojuego, en el caso de los RPG de mesa y en vivo (LARP) es el o la narradora de la partida (*Game Master*) quien tiene la misión de configurar en tiempo real los cambios en la historia que se está construyendo y dictaminar los resultados que emergen como producto de las elecciones de quienes juegan.

El principal antecedente de los juegos de rol son los primeros *libro-juegos*. A partir de este formato se comienza a profundizar en estos sistemas lúdicos que se basan prioritariamente en la construcción colectiva de una propuesta narrativa. Los juegos de rol tienen distintas modalidades: juegos de rol de mesa; juegos de rol en vivo o LARPs (*Live Action Roleplaying Games*); y ciertos formatos de videojuegos (particularmente aquellos con altas cargas narrativas). Los RPG's son el antecedente fundacional de los MMORPG (*Multi Masive Online Role-Playing Games*), un formato digital de juego altamente popular y extendido en la actualidad.

Algunos títulos a modo de ejemplo son videojuegos famosos como *WoW: World of Warcraft* (2004); *Lineage II* (1998); *Neverwinter* (2013); *Star Trek Online* (2010) o *Runescape* (2001), entre otros. Los juegos de rol crean debate entre quienes consideran que es fundamental asociar una historia a la construcción del juego; y quienes piensan que, por el contrario, es suficiente con un buen sistema de reglas y los aportes de cada jugador desde su propia interpretación (Escribano, 2020). Este debate, se asocia al surgimiento del primer juego de rol reconocido de la historia, *Dungeons & Dragons*²⁴² creado por Gary Gygax y Dave Arneson en el año 1974. A partir del surgimiento de esta primera propuesta de juego de rol, enmarcado en el género de las aventuras de temática *Fantasy*-medieval, fueron apareciendo infinitos nuevos contextos y trasfondos temáticos para ambientar las propuestas narrativas: desde juegos de rol de ciencia ficción icónicos como *Cyberpunk* (1988), *Fading Suns* (1996), *Paranoia* (1984), *Starfinder* (2017) o *Shadowrun* (1989); pasando por recreaciones de eventos o períodos históricos (de formato ficción o documentales) como *Aquelarre* (1990), *7º mar* (1990) o *Far West* (1993); juegos basados en obras literarias como *El señor de los anillos* (2002) de J. R. Tolkien; *La Llamada de Cthulhu* (1981) de H. P. Lovecraft o *Las extraordinarias aventuras del barón Munchausen* (2001) de R.E. Raspe; y juegos basados en películas como por ejemplo *Star Wars* (1987) de George Lucas; hasta universos completos de temáticas afines diversas como la saga de WoD (*World of Darkness*) —de la compañía editora White Wolf Inc.— que incluía títulos mundialmente reconocidos como *Vampiro: la mascarada* (1991), *Mago: la ascensión* (1996), *Hombre lobo: El apocalipsis* (1992), *Changeling: el ensueño* (1995), *Momia: la resurrección* (2001), entre otros.

A) Características básicas de un juego de rol

El funcionamiento estándar de cualquier juego de rol —tradicionalmente entendido— se basa en la aplicación de un sistema narrativo específico que limitará los rangos de acción de los jugadores. Generalmente, una sesión cualquiera es planificada por un *Game Master* quien controla el desarrollo de la historia, vela por que se cumplan las reglas, y organiza la partida en la que se involucrarán distintos jugadores (Escribano, 2020).

²⁴² Los juegos de rol más populares y comercializados fundan su éxito a partir del uso de imaginarios particulares que casi siempre tienen orígenes literarios. Casos como el de la franquicia de D&D — que tiene sus antecedentes en los universos de fantasía medieval popularizados por autores como Tolkien o Lewis— o toda la saga de *Mundo de Tinieblas* de White Wolf que se construye a partir de los grandes clásicos de la literatura de terror gótico — con autores como Lovecraft, Poe o Shelley—.

Por su parte, cada jugador se hace cargo de la construcción, desarrollo y evolución de un personaje individual. En algunos casos, dichos personajes pueden ser designados por los mismos narradores/as (*Game Masters*) y pre-diseñados para campañas narrativas específicas o pueden construirse desde cero a gusto de cada jugador. En cualquier caso, se prioriza un ejercicio de creación enfocado en dotar de profundidad tridimensional a cada personaje. Una partida se determina en función de la duración estimada de la construcción narrativa a desarrollar. Pueden ejecutarse campañas de larga duración o sesiones “*One Shot*” que se resuelven usualmente en una misma jornada. La cantidad de jugadores varía según cada campaña de juego, pero generalmente en el formato de mesa se limita a máximo cinco o seis personajes para poder profundizar en la evolución de cada personaje.

La construcción de personajes es un ejercicio fundamental dentro de cualquier juego de rol. Los jugadores pueden crear sus personajes desde cero o pueden utilizar personajes pre-diseñados según cada propuesta de juego. Usualmente los personajes se crean con algún tipo de antelación o al menos requieren de un tiempo previo de proceso creativo antes de comenzar la partida. Hay juegos que proponen también ir construyendo a los personajes en la medida en que la narración avanza. A grandes rasgos, los personajes se dividen a su vez en personajes que son interpretados y gestionados por quienes juegan (PJ= personaje jugador) y personajes que controla el o la *Game Master* (PNJ= Personajes no jugadores). El proceso se basa en la creación de fichas²⁴³ que plasman los atributos y características básicas de cada cual, y guardan registro de su proceso de evolución dentro de cada campaña de juego.

En cuanto a la resolución de las decisiones de quienes juegan, el elemento base de cualquier juego de rol de mesa (y de algunos sistemas de LARP) son los dados, que permiten expresar con cada tirada el éxito de una acción concreta desarrollada por los personajes de ambas categorías. Sirven para dar parámetros a cualquier tipo de acción y decisión de los jugadores, ya sean acciones físicas como combates, persecuciones, etc.; o bien mentales como por ejemplo evidenciar con números el éxito o fracaso de un personaje intentando persuadir a alguien o las probabilidades de ser descubierto/a en una mentira. La mayoría de los juegos de rol se componen de los siguientes elementos básicos (Blasco, 2019): narración, combate, diseño de personaje, evolución de personaje a partir de las decisiones del jugador, libertad de acción, entorno de juego colectivo y colaborativo.

²⁴³ Se adjuntan a modo de ejemplo, diversos manuales de LARP en español y ejemplos de fichas de personajes (de distintos juegos) en el anexo C.

En un juego de rol, el sistema de juego se define por el conjunto de reglas a las que se ciñen tanto los jugadores como la narradora o narrador, para llevar adelante el desarrollo de la historia colectiva. Los sistemas de juego tienen como principal función regular la arbitrariedad con la que eventualmente un *Game Master* podría hacer evolucionar una partida y reducir así los niveles de frustración de quienes juegan, o generar parámetros para resolver todo tipo de situaciones dentro de la ficción que se está creando colectivamente. A su vez, se encargan de estipular los criterios que van a dar margen a las acciones de los jugadores y sobre todo a la resolución de las decisiones que vayan tomando a lo largo del desarrollo de una partida.

Cada sistema de juego se propone a partir de los objetivos específicos de cada propuesta: hay ciertos juegos de rol que se concentran más en el factor narrativo y dejan de lado el uso de cálculos matemáticos complejos para resolver las distintas encrucijadas del avance de las historias como sucede por ejemplo en el sistema de juego narrativo (*Storyteller System*) — popularizado por la editorial White Wolf Inc. en su saga de *World of Darkness*— que prioriza agilizar el desarrollo de la historia por sobre la comprobación de resultados matemáticos rebuscados o el aprendizaje de reglas extremadamente detalladas.

En alternativa a esto último, hay sistemas de juegos que priorizan la aleatoriedad de los resultados de las tiradas de dados y los cálculos porcentuales para resolver cada situación que se vaya presentando por sobre la condición interpretativa. En este sentido, la principal diferencia radica en que algunos sistemas permiten a sus jugadores sumergirse en el flujo creativo de la narración oral en tiempo real para luego resolver con los dados el verdadero desenlace de la situación propuesta; otros resuelven generando la propuesta narrativa a partir de los números y el azar de los dados.

Independiente del sistema de juego empleado, los juegos de rol se caracterizan en términos generales por priorizar la interpretación y la narración de las acciones del personaje de un/una jugadora: “justo antes que el hombre lobo me ataque, voy a saltar por la ventana que tengo a mi izquierda haciendo una impresionante cabriola por los aires”. A partir de los enunciados de quienes juegan, la persona que narra la historia (*Game Master*) —guiada por el sistema de juego— debe determinar la manera de resolver el desenlace de la acción propuesta, utilizando tiradas de dados que representarán la dificultad o desafío de la acción a realizar versus las habilidades/aptitudes del personaje para lograrla.

En este tipo de sistemas, por ejemplo, el/la *Game Master* podría poner como dificultad la destreza o rapidez del hombre lobo (que sería en este caso un PNJ – personaje no jugador) y pedir una cantidad mínima de tiradas exitosas para lograrlo, que equivalen a la distancia que hay en metros con la ventana. El número de dados que lanza quien juega se determina (por ejemplo) a partir de la suma de un atributo y una habilidad en particular del personaje. Para resolver este caso en específico el/la *Game Master* pediría al jugador/a la suma de los puntos de destreza (atributo físico) más los de un talento en particular (en este caso: atletismo). Este número representaría la cantidad de dados que el /la jugadora puede lanzar para resolver la acción. La/el *Game Master* pedirá un número mínimo de éxitos y estipulará la dificultad base de la tirada en función, por ejemplo, de la rapidez del contrincante. Si el personaje suma siete puntos entre sus puntos de atletismo y destreza; el *Game Master* estipula un mínimo de seis éxitos para lograrlo (porque la ventana está demasiado lejos) y la dificultad es de cuatro puntos en relación con la destreza del hombre lobo; entonces el o la jugadora debe conseguir en una tirada de siete dados de diez caras, mínimo seis dados (éxitos) con resultados superiores a cuatro (dificultad) para lograrlo. Si la tirada consigue que los siete dados lanzados den resultados superiores a cuatro, el personaje no solo habrá conseguido saltar y escapar por la ventana, sino que, además, habrá caído parado sin rasguños al otro lado. Mas si, por el contrario, la tirada fracasa y hay pocos éxitos, el desenlace será peor para el personaje y puede significar que, por ejemplo, se cae intentando escapar, o lo logra, pero se quiebra algún hueso al aterrizar al otro lado. Si eventualmente no hubiera ni un solo éxito, el/la *Game Master* podría incluso determinar un fin especialmente nefasto para el personaje y el desenlace de su acción.

Existen distintos de sistemas narrativos que mezclan estadística y cálculo de probabilidades para resolver los diversos conflictos que irán surgiendo durante la construcción colectiva de la historia. En la mayoría de los sistemas se utilizan dados de distintos números de caras (4,6,8,10,20,30,100) para determinar los resultados de las acciones propuestas por los jugadores. En la jerga de juego se suelen denominar DX, siendo la letra D la denotación para la palabra dado o dice en inglés y la X el número de caras del dado en cuestión (por ejemplo, un dado de cuatro caras se denomina D4). Los distintos sistemas de juego utilizan los dados de maneras diversas: algunos se centran en la utilización de dados de veinte caras como el sistema D20 popularizado por el juego D&D (*Dungeons and Dragons*) u otros donde se usan exclusivamente dados de seis caras, como sucede en el sistema de juego D6.

Figura 49. Dados de rol.



Nota. Diferentes tipos de dados de rol. Autor: desconocido. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Dados_de_rol

Respecto al potencial competitivo del juego, la mayoría de los juegos de rol se estructuran de manera colaborativa y no se definen en función de ganadores o perdedores (Blasco, 2019). Se trata generalmente de un tipo de juego que prioriza la narración y la experiencia colectiva por sobre la idea de ganar o perder una partida. En este sentido, vivenciar tragedias o perder dentro de la ficción propuesta se considera parte del sentido mismo de la evolución del juego (Sánchez Coterón, 2012). En la visión del diseñador Durgan. A. Nallar (2016: 267) los recursos básicos de cualquier juego de rol son: manual del director; manual del jugador; hojas de personaje; manuales adicionales (que profundizan en ciertos elementos de la propuesta narrativa más específicos como bestiarios, mapas, tipos de armas disponibles, contexto histórico o de ficción, etc.); pantalla de director (generalmente un tríptico que oculta las tiradas que hace el *Game Master* y contiene información útil, mapas y ayuda memorias); aventuras pre-diseñadas; y dados de distintas caras. A modo de resumen, un juego de rol —ya sea en formato de mesa como en vivo— se puede considerar como una «especie de teatro improvisado, donde un jugador cumple la función de director de juego y los demás, un grupo de cuatro o cinco, hacen de aventureros» (Nallar, 2016:253). Si se traduce todo esto al contexto teatral profesional: una partida de rol en mesa puede parecerse a una lectura dramatizada que se crea en el momento; y una sesión de rol en vivo podría asemejarse a una pieza que se construye en tiempo real, solo que sin la presencia “espectadores” puesto que todos quienes participan, deben jugar: «la participación no es opcional, es parte del juego» (Sánchez Coterón, 2012: 271).

B) LARPs: *Live Action Role Playing Games*.

Como se ha mencionado anteriormente, un juego de rol en vivo (LARP) es una variación que deriva de los juegos de rol de mesa (Salen & Zimmerman, 2004) donde los jugadores en vez de enunciar en términos narrativos las decisiones de sus personajes; las recrean e interpretan en primera persona de manera física como si se tratase de actores en una suerte de teatro improvisado (Sánchez Coterón, 2012). Al igual que en la versión de mesa, en un juego de rol en vivo existen uno o varios *Game Masters* (según la dimensión de la propuesta) que regulan y organizan la evolución de la experiencia que se desarrolla en tiempo real a partir de las decisiones de los personajes y sus interacciones con la historia; y entre ellos mismos. Las sesiones (o partidas) se estipulan de diversas maneras según el sistema de juego elegido pudiendo durar un par de horas a semanas —como en el caso anteriormente mencionado de *Momentum* (2006)—; realizarse en uno o múltiples espacios tanto físicos como virtuales (ubicuidad)²⁴⁴; y pueden convocar una cantidad ilimitada de jugadores²⁴⁵ (Harviainen, et al. 2018). Ahora bien, lo que realmente distingue el LARP de otros formatos de juegos de rol es la presencia corporizada de los jugadores recreando o representando a sus personajes en un mismo espacio/tiempo compartido (Stenros & Montola, 2010). En este aspecto, el principio general se basa en los/as jugadores/as deben realizar las acciones del personaje mientras juega: «When the player moves, so does the character. When the player speaks, so does the player» (Harviainen, et al. 2018: 6).

Los personajes son interpretados en primera persona por quienes juegan y se distinguen de otro tipo de participantes que también pueden ser parte de una experiencia de LARP, según la necesidad de cada partida: por ejemplo los personajes no jugadores (generalmente actores o personajes con directrices desde la organización) o las “sombras” (personas que aconsejan o guían a los personajes, pero no pertenecen al mundo de la ficción); y las (o la) persona que narra y dirige de manera general la experiencia.

²⁴⁴ Respecto a la ubicuidad presencial/virtual, si bien una partida de rol en vivo puede valerse de elementos de comunicación telemática (ya sea tanto entre el sistema y el jugador, como entre los mismos jugadores); al igual que el teatro se caracterizan por ser experiencias de naturaleza corporizada en tiempo presente. Sin embargo, existen también formatos en línea a través de plataformas web como foros; canales de videollamadas y/o mensajería instantánea. La variante online del LARP ha sido denominada y teorizada por el autor Gerrit Reininghaus como LAOG (*Live Action Online Games*) y se caracteriza por trasvasiar la experiencia de un rol en vivo a un soporte digital que permita imagen y audio en tiempo real.

²⁴⁵ En cuanto a este último punto, una partida de LARP requiere —al igual que el rol de mesa— al menos de la presencia de un/a *Game Master* y de un jugador/a para poder dar curso a la experiencia de juego.

Figura 50. *Shadow player.*



Nota. Una “sombra” (*Shadow*) aconsejando o influenciando a un personaje jugador. Autor: desconocido. Fuente: <https://nordiclarp.org/wiki/Shadows>

En términos históricos, la modalidad en vivo de los juegos de rol surge a finales de los años setenta y en sus orígenes se desarrolla principalmente en la Europa escandinava — consolidando la denominada *Nordic LARP Tradition* (Saitta, et al. 2014)—, para luego expandirse a distintos países de mundo. A nivel temático, si bien prevalecen ciertos contextos ficcionales consumidos mayoritariamente, como las propuestas de ciencia ficción o las fantasías de corte medieval, al igual que la variante de mesa, existen tantas opciones contextuales como juegos posibles desde universos de terror psicológico; pasando por recreaciones históricas hasta propuestas más complejas que profundizan en problemáticas sociales actuales. En cuanto a la dimensión pragmática de la experiencia, una partida de rol en vivo es una especie de mundo ficcional temporal que se superpone a la realidad cotidiana de los jugadores (Stenros & Montola, 2010). En este sentido, una partida de rol en vivo tiene una fuerte carga performativa que recae en la condición *convivial* que se desarrolla en el marco de una experiencia que se crea de manera colectiva en tiempo presente.

En este último aspecto, una partida de LARP comparte una serie de elementos en común con algunas de las reglas esenciales de creación de un *Happening* desarrolladas por Allan Kaprow²⁴⁶ (Harviainen, 2008): la necesidad de que la experiencia sea de naturaleza única e irrepetible; de que los márgenes entre la vida real y la propuesta se difuminen al máximo; y que la condición de simple observador sea eliminada para englobar al público en la experiencia.

Consultado sobre esto último, —y en relación con la dimensión participativa de este tipo de experiencias— el diseñador de RPGs y LARPs alemán, Gerrit Reininghaus²⁴⁷ (2021), señala que si bien ninguna definición de LARP puede ser totalmente estricta; si puede afirmar que en términos generales en el contexto de este tipo de actividades nadie es invitado simplemente en calidad de observación, como si sucede mayoritariamente en el teatro. En un LARP todo el sentido de la experiencia radica en que los participantes **tienen** que jugar. Conducen con esta noción el *Game Master* y diseñador de eventos de rol en vivo Álex Amorós²⁴⁸ (2022, Azarkia Rol - España).

Figura 51. Escena de un LARP de Fantasía.



Nota. Dos personajes jugadores interactúan en un LARP de temática fantástica. Autor: Axel Schnepat. Fuente: <https://descansodelescriba.blogspot.com/2020/09/larp-nordico-documentacion-y-links.html>

²⁴⁶ Alan Kaprow desarrolla lo que él considera son los principios básicos para la construcción de un happening en su texto *Assemblage, environments & happenings* (1966).

²⁴⁷ Gerrit Reininghaus. Entrevista [videollamada]. 29 de octubre de 2021. Transcripción completa en los anexos.

²⁴⁸ Álex Amorós. Entrevista [videollamada]. 5 de julio de 2022. Transcripción completa en los anexos.

Figura 52. Personajes del LARP *Aquelarre Maledictvs Coronam* de Azarkia Rol.



Nota. Enfrentamiento de personajes de *Aquelarre Maledictvs Coronam* (2021) de Azarkia Rol. Autor: Roberto Jerónimo Ruso Sánchez. Fuente: <https://www.azarkiaeventos.com/aquelarre-maledictus-coronam>

Una de las principales características de un LARP es su condición “inmersiva” y el uso que se le otorga al factor diegético en cada propuesta. La inmersión en este caso se asocia a la condición corporizada de la experiencia y a la sensación de presencialidad potenciada por la premisa de que quienes juegan, realizan sus acciones como si fueran reales (Harviainen, etl al, 2018). Las reglas suelen considerarse perjudiciales para al efecto “inmersivo” (Caillois, 1986; Harviainen, 2012) por recordarles en todo momento a los jugadores/as que, en efecto, están jugando. Sin embargo, resultan totalmente indispensables para resolver una serie de situaciones que pueden surgir en el contexto de un LARP, sobre todo las que impliquen transgredir límites particulares (cómo escenas de violencia física o psíquica o de connotación sexual). Generalmente son las “sombras” o los personajes no jugadores (jugadores previamente aleccionados por responsables de la organización con directrices específicas que los empoderan para guiar el juego desde “dentro”), los encargados de recordar y situar las reglas en cada sesión de juego. En el marco de una partida de LARP la sensación de inmersión experimentada no es estable puesto que durante el desarrollo del juego se puede entrar y salir del espacio ficcional por diversas razones (Harviainen, 2012).

En cuanto a la diégesis, esta toma un valor particularmente especial en el análisis de estas prácticas: El fenómeno de la diégesis puede adquirir características distintivas en función del medio o soporte en el que se expresa: su análisis va a variar si se trata de una narración literaria, un medio audiovisual o, por ejemplo, de una plataforma interactiva. A grandes rasgos, la diégesis de los elementos que configuran una narración puede darse de manera *intradiégetica* o *extradiégetica*.

Uno de los ejemplos más sencillos y gráficos viene del mundo del cine: si en una escena se escucha una música que el mismo personaje ha puesto a reproducir desde una radio, el sonido adquiriría una connotación intradiégetica (pues emana desde el interior del mundo ficcional propuesto); en cambio, si la música es un elemento externo que corresponde a la banda sonora y el personaje no es “consciente” de ella en su construcción de realidad, el sonido se configura como un componente de origen extradiegético. En el caso de un videojuego, lo diegético o intradiegetico²⁴⁹ tiene relación con toda la información que emana desde la ficción propuesta. Ejemplo de eso, podrían ser lo que dicen los personajes, los elementos que utilizan y los entornos en los que se mueven; y lo no diegético (o extradiégetico) se asocia a la información que corresponde a la interfaz del sistema mismo de juego, como por ejemplo cuando aparecen en la pantalla tablas de puntuación o instrucciones. Según cada propuesta, los elementos intradiégeticos y extradiégeticos pueden desarrollarse de distintas formas y equilibrarse de manera particular en cada caso. Incluso es posible observar, en distintos formatos, prácticas meta-diegéticas que tergiversan estas fronteras y que hacen conscientes a los personajes de su estatuto de personajes, o que rompen la “cuarta pared” como sucede en ciertas propuestas teatrales.

La diégesis aplicada al contexto de una experiencia narrativa de naturaleza performativa —como por ejemplo el teatro mismo o un LARP— se caracteriza por proponer una frontera (o membrana) entre la capa de la ficción planteada en términos de construcción representacional; y la capa fenomenológica del *convivio* presentacional. La primera se relaciona a la situación ficticia y la segunda a la situación real: una audiencia que observa y/o participa de una experiencia escénica o unos jugadores de LARP que se encuentran para llevar a cabo una partida.

²⁴⁹ El concepto es también utilizado coloquialmente en el sentido de lo diégetico y lo no diegético; siendo lo primero símil de intradiégetico y lo segundo, de extradiegético.

Figura 53. Personajes de “Vampiro: La Mascarada” de *White Wolf, Inc.*



Nota. Tres jugadores en sus personajes. Partida de rol en vivo de Vampiro: la mascarada. Autor: desconocido. Fuente: <https://www.dicebreaker.com/games/vampire-the-masquerade-v5/news/vampire-the-masquerade-war-of-ages>

En el contexto del juego de rol en vivo, este concepto adquiere muchísima relevancia porque puede marcar una diferencia esencial en concepto de *immersividad*. Cada partida puede permitir un acceso peculiar a la fricción entre elementos ficcionales y reales, fomentando diversas formas de experimentar lo diegético y lo no diegético en cada propuesta. Ahora bien, en términos generales, en un LARP quien juega siempre tendría un primer acceso a la diégesis de la propuesta a través de su personaje (Sánchez Coterón, 2012). En la mayoría de los casos, quienes organizan la experiencia pondrán especial atención en un tratamiento de los elementos extra-diegéticos dirigido a favorecer —y resguardar— la inmersión de las/os jugadoras/es.

En relación con esto, Álex Amorós (2022)²⁵⁰, señala que los elementos fuera de juego y la narración extra-diegética pueden de hecho atenuar de forma indeseada la sensación de inmersión de los/as jugadores/as. Es por ende fundamental, con tal de apelar a la máxima verosimilitud posible de la propuesta ficcional y evitar elementos disonantes, velar por la elección de los espacios físicos y de elementos decorativos acordes a la propuesta; y por otro lado, resguardar la construcción de una imagen persuasiva de los personajes.

²⁵⁰ Álex Amorós. Entrevista [videollamada]. 5 de julio de 2022. Transcripción completa en los anexos.

La construcción del efecto diegético de la experiencia está directamente relacionada con la propuesta narrativa: si se trata de un LARP de vampiros seguramente será necesario jugar de noche o al menos evitar la luz del día; si la idea es crear una partida en un período histórico preciso, será prioridad evitar las anacronías que puedan socavar la verosimilitud del contexto elegido. Muchos grupos organizadores de LARP, abogan por instalar una noción de “ilusión 360°” — concepto derivado de la vasta tradición de LARP nórdico²⁵¹— que busca ofrecer a los jugadores el máximo nivel de inmersión posible, cuidando especialmente todos los detalles del proceso. Amorós (2022) concluye que los elementos visuales contribuyen a este efecto incluso más que la composición narrativa. Para la organización será esencial cerciorarse de que los *atrezos*, ambientes, elementos audiovisuales de inmersión sensorial, y caracterizaciones de personajes, sean lo más fieles posibles a la naturaleza de la ficción propuesta. Amorós (2022) señala que, en cualquier caso, la rigidez en cuanto a la verosimilitud varía según el objetivo de cada propuesta: hay partidas de rol en vivo o eventos tematizados donde se permite mayor flexibilidad; y también otras instancias (sobre todo los LARP de carácter histórico) donde se requiere de mayor rigor, en este caso recreacionista²⁵².

En cuanto a las limitaciones temporales, los diseñadores de LARP han ido encontrando distintas soluciones para sacar adelante sus construcciones narrativas: en ciertos casos las historias se fragmentan y se permiten saltos temporales entre escenas o días dentro de una misma historia; en otros se programan sesiones espaciadas en el tiempo, para que la historia arranque cada vez en el mismo punto en el que se había dejado al finalizar la última partida. Cada comunidad u organización puede proponer sus propias medidas temporales: en el caso de Azarkia, Amorós²⁵³ (2022) señala que en sus partidas los ciclos temporales se denominan “registros” y se estipulan según las necesidades de cada historia. Normalmente cada registro representa un ciclo de duración específica dentro de la ficción — que puede o no coincidir con el transcurso del tiempo real—; y estos organizan la evolución de la partida.

²⁵¹ Este sentido de inmersión profundo y de coherencia entre la realidad y la ficción propuesta es un objetivo estético instalado por la tradición de LARP escandinavo que lo denomina *360 Degrees Aesthetics*. En los LARPS que pretenden lograr este cometido, solo las cosas netamente abstractas (como por ejemplo la magia) pueden ser imaginadas, pero todo lo demás debe poder emularse en el plano de la realidad. En este ideal de diseño todo en el juego debe verse, escucharse, sentirse, y comportarse como algo real; he incluso se extiende a las capacidades de los personajes: los jugadores deben poder ejecutar realmente las acciones que sus personajes proponen como por ejemplo cocinar, correr o cantar una canción (Harviainen, et al, 2018).

²⁵² La práctica del recreacionismo histórico o *reenactment*, es otro ejemplo de actividad de simulación cuyas prerrogativas se acercan a las de aquellos LARPs que priorizan el rigor historicista.

²⁵³ Álex Amorós. Entrevista [videollamada]. 5 de julio de 2022. Transcripción completa en los anexos.

Por ejemplo, un día real puede tener dos “registros” de juego (uno de mañana y otro de tarde) divididos por la hora de almorzar de los participantes. El desarrollo de la historia siempre procede en relación con el último registro realizado, de manera indiferente a si este sucedió el día anterior o meses atrás. Este aspecto de construcción previa y posterior al juego propicia el surgimiento de comunidades activas que profundizan en sus propuestas creativas. Suele suceder que cada grupo o comunidad desarrolla sus propios códigos y reglas de juego. Por ejemplo, se implementan distintas señas físicas para indicar que se “entra o sale” de personaje; o se crean manuales de ética específicos para resolver situaciones concretas, como violencia física o eventos de alta intensidad emocional (Harviainen, et al. 2018). En este sentido, el uso de monitores dentro del juego (en todos los formatos posibles) es imprescindible para el desarrollo de una partida: tendrán la misión de describir escenas que no pueden ser escenificadas, aplicar reglas e incluso interpretar antagonistas (Rein-Hagen et al, 1999).

A modo de resumen, el surgimiento del rol en vivo significó un quiebre en las maneras en que se venían desarrollando los juegos de rol de mesa en dos aspectos principales: por un lado, el ejercicio de control realizado por la narradora o *Game Master* sobre la historia cambia en la medida en que en un LARP usualmente la cantidad de jugadores puede ser muy alta y el rol de quien dirige la construcción del relato colectivo adquiere otras connotaciones: deja en suma de enfocarse en la función descriptiva para priorizar el arbitraje y la resolución de conflictos. Por otra parte, el juego deja de confinarse en un paradigma narrativo de tipo tradicional, para dar lugar a la acción física, a las caracterizaciones y al uso de entornos. En este aspecto, en un LARP la historia que se construye no se cuenta ni describe: se muestra y se vive (Rein-hagen, M. et al, 1999).

C) Principales diferencias entre una partida de LARP y una obra de teatro.

Respecto a las distinciones fundamentales que es posible percibir entre un LARP (rol en vivo) y una obra de teatro, Reininghaus (2021) señala que la diferencia principal recae en que el teatro convencionalmente entendido despliega artefactos cerrados y autónomos en el espacio/tiempo, que postulan una audiencia en condiciones de observar el mismo artefacto de manera “distanciada”; propone además una experiencia unívoca y “redonda” que se presenta de igual manera para todos cuantos la consumen en calidad de espectadores.

También, se da generalmente que la totalidad de los espectadores percibe el mismo fenómeno escénico y, en términos narrativos, recibe la misma información. Sin embargo, en una partida de rol en vivo el artefacto y la experiencia se asumen de manera individual y se desarrollan de forma independiente en la medida en que la experiencia global solo sucede en la cabeza de los participantes y cada persona habrá vivido y experimentado una construcción diferente. En este sentido, Reininghaus²⁵⁴ (2021) es enfático en señalar que cada LARP es siempre único e irrepetible: nunca se podría jugar una misma partida dos veces e, inclusive en una misma partida, todo el mundo está jugando un juego diferente.

Figura 54. *The Zone Rats: Sands of Bledow* (2016).



Nota. Personajes haciendo fuego en sesión de juego *The Zone Rats: Sands Of Bledow* (2016) de temática apocalíptica. Autor: @EXPit LARP HD. Fuente: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=1334604953257766&set=a.1334603509924577>

Otra diferencia fundamental señalada por el autor recae en la intencionalidad: un LARP no tiene una finalidad estética ni artística (a pesar de que pueda encaminarse en esta dirección), mientras que se asume que el teatro sí. En un LARP el objetivo principal de crear una experiencia de juego supera la pretensión artística o estética. A pesar de estas diferenciaciones, es posible encontrar lecturas que consideran técnicamente el LARP como escenificaciones teatrales que se limitan a prescindir de la presencia de un grupo de personas en condición de audiencia (Stark, 2012).

²⁵⁴ Gerrit Reininghaus. Entrevista [videollamada]. 29 de octubre de 2021. Transcripción completa en los anexos.

Álex Amorós²⁵⁵ (2022), señala una distinción fundamental respecto al nivel de preparación²⁵⁶ que se requiere para desarrollar el proceso y para “formar” o alentar a quienes vayan a participar: quien diseña un LARP tiene que generar una cantidad considerable de material (manuales de juegos²⁵⁷, sistemas de combate en vivo, códigos de conducta ética y de resolución de conflictos, arcos narrativos, etc.). Por otra parte, quienes dirijan la evolución de la experiencia en vivo deben estar preparados para hacer frente a la dimensión impredecible de la situación a co-desarrollar con los participantes y poder reaccionar de manera rápida a sus decisiones en tiempo real, en pos de conservar la coherencia total de la propuesta.

Figura 55. Personajes de LARP en acción.



Nota. (Izq.) LARPer Kerstin Weisemann en acción en partida de *Epic Empires* – LARP für Erwachsene. (Der.) LARPer In.Sain.I en personaje. Autor: Aloha Airbrush. Fuente: <https://www.belloflostsouls.net/2020/03/women-of-cosplay-larp.html>

²⁵⁵ Álex Amorós. Entrevista [videollamada]. 5 de julio de 2022. Transcripción completa en los anexos.

²⁵⁶ De hecho, en muchos casos es necesario incluso desarrollar talleres previos o encuentros con los participantes para aprender las reglas a utilizar; así como también, siempre es necesario, antes de jugar cualquier juego de rol, leer contenidos extensos de información particular y aprender las mecánicas del sistema de juego que se va a llevar a cabo.

²⁵⁷ En el anexo C, se adjunta un manual de LARP a modo de ejemplo, creado por Azarkia Rol para el juego *Aquelarre Maedictvs Coronam* (2021).

La alta preparación que suele implicar una partida — y que propicia la creación de comunidades enteras entorno al fenómeno del LARP— define una última característica esencial del ejercicio práctico de los juegos de rol: su dimensión co-creativa. Stenros y Montola (2010), autores e investigadores del ámbito de los *Game Studies*, señalan que las prácticas de LARP implican a sus jugadores en una experiencia en primera persona donde la construcción sucede en tiempo real de manera colectiva — muchas veces a raíz de los intereses de las mismas comunidades de jugadores—; se desarrollan *in situ* en el momento del juego de manera colaborativa; y finalmente se evalúan y revisan en jornadas posteriores.

A modo de conclusión, la práctica del LARP en el mundo, más allá de estipularse como un mero juego, ha adquirido con los años una dimensión considerable de actividad social y un impacto de cariz comunitario entre sus participantes. Existen numerosos ejemplos de experiencias de LARP que han quedado grabadas a nivel emotivo en la memoria colectiva — con casos como *Ground Zero*²⁵⁸ (1998) o *The Conquest of Mythodea* (2004), uno de los LARP en vivo más grandes del mundo, que atrae a más de diez mil jugadores cada año a sumergirse en la ficción fantástica que proponen sus diseñadores²⁵⁹.

Figura 56. *The conquest of Mythodea* (2004).



Nota. Batalla campal LARP. *The conquest of Mythodea* (2004). Autor: Desconocido. Fuente: <https://mythodea.de/media-gallery/>

²⁵⁸ Un LARP finés situado en plena guerra fría donde una veintena de jugadores debían guarecerse en un refugio nuclear y sobrevivir a la falta de electricidad y comida, antes de experimentar la caída de una bomba que acaba con la historia/partida.

²⁵⁹ Por último, es importante señalar que las características básicas que definen este tipo de experiencias son análogas a una serie de prácticas que distan de los objetivos originales de un LARP, como sucede por ejemplo con el caso del *Cosplay* (donde las personas recrean a personajes de ficción y compiten por conseguir las versiones más “realistas” de estos); o en los usos y prácticas del *Role-Playing* en el contexto del ejercicio del BDSM y de los fetichismos sexuales.

D) Mecanismos de interacción e implicación participante.

A partir del análisis general de las principales características de construcción de un LARP, se seleccionan los siguientes elementos y conceptos en función de su potencial utilidad para la creación de una experiencia escénica que configure a su audiencia en una condición de interacción propositiva. La selección de estos elementos se basa exclusivamente en detectar los principales mecanismos usados en el LARP para conseguir construir una estructura narrativa que permita integrar en tiempo real la creatividad de quienes juegan; y que sirvan para configurar las relaciones de estos entre sí y con el sistema de juego.

- **Fichas de personaje:** las fichas de personaje sirven para determinar individualmente la experiencia de las personas participantes. Se usan para generar un registro de la evolución del personaje y para construir el trasfondo y contexto histórico del rol, dotándolo de características y objetivos específicos durante la partida. La ficha sirve también, para dejar constancia de los intereses individuales y para plasmar la historia personalizada de cada persona que juega; dos factores de suma utilidad para generar un nivel más alto de **implicación** por parte de quienes participan (Amorós²⁶⁰, 2022).
- **Construcción de interrelaciones:** una manera sencilla de movilizar la interacción entre el sistema de juego y quien juega; —y también entre los participantes entre sí— es la **generación de relaciones** entre los distintos personajes de la propuesta a desarrollar. En la mayoría de los casos, los *Game Master* preparan los distintos hitos que debe atravesar la historia a construir, considerando todas las posibles interacciones que deben suceder entre quienes participan, para que estos efectivamente sucedan. Incluso, es posible individualizar y dotar de instrucciones específicas previas a cada jugador respecto a las interacciones que debe hacer su personaje una vez haya comenzado la partida. En el ejemplo de *Azarkia Rol*, los *Game Masters* sugieren instrucciones o actividades específicas que debe ejecutar cada participante a lo largo de la partida: por ejemplo, “busca al herrero al llegar al pueblo y pídele que arregle tu armadura; en la taberna puedes encontrar al bardo que tiene la información que necesitas, etc.”. Estas interacciones se diseñan previamente con el objetivo de impulsar las interrelaciones entre las personas que participan, movilizar la historia y potenciar las posibilidades del LARP a desarrollar (Amorós, 2022).

²⁶⁰ Álex Amorós. Entrevista [videollamada]. 5 de julio de 2022. Transcripción completa en los anexos.

Por otra parte, la construcción de interrelaciones entre personajes jugadores y no jugadores por parte de quien diseña un LARP, implica prestar especial atención a las características de la ficción a desarrollar en pos de crear mecanismos de interacción lo más satisfactorios posibles: si la partida involucra por ejemplo una cuadrilla de orcos del imaginario de Tolkien o personajes *Zombies* incapaces de comunicarse verbalmente, será tarea de los *Game Masters* potenciar previamente mecanismos de interacción eficientes (y coherentes con la naturaleza de los personajes²⁶¹) para facilitar el avance de la historia.

- **Uso de sombras, PNJ's y Personajes Dirigidos:** para intentar asegurar que la evolución del diseño de la experiencia no se desvirtúe sobremanera, se suele integrar cierto tipo de información específica que sirve para dirigir —o “rectificar”— el curso de la historia que se construye colectivamente. Una de las estrategias más usadas es integrar dentro del universo de juego a personas en calidad de PNJ's o personajes no jugadores. Estos usualmente son actores o miembros de la organización con una preparación previa que cumplen roles y funciones específicas dentro de la historia; y su misión es velar desde “dentro” por su correcta evolución (Amorós, 2022). Los PNJ's se consideran un elemento diegético de la historia en cuanto están inmersos en la ficción propuesta y corresponden al mundo a desarrollar. Otra estrategia es el uso de *sombras* (*Shadows*) — que pueden ser actores, *Game Masters* o miembros de la organización—, que tienen como misión guiar a los personajes de manera individual. Las sombras pueden o no considerarse diegéticas según cada caso: a veces pueden representar un fantasma dentro de la historia o la “voz” de la conciencia del mismo personaje; o bien pueden asumirse como mecanismos extra-diegéticos que cumplen la función concreta de guiar a ciertos participantes en determinados desafíos. Finalmente, hay ciertas agrupaciones donde se opta derechamente por trabajar con personajes dirigidos (que generalmente son jugadores expertos o incluso actores): dichos personajes están inmersos dentro de la experiencia, pero reciben de manera previa ciertas indicaciones desde la dirección general del juego que deben realizar para impulsar la evolución de las relaciones a construir.

²⁶¹ De no estar bien desarrollados estos mecanismos, seguramente la partida no evolucionará hacia ninguna parte puesto que, en este ejemplo, los personajes tienen aptitudes comunicativas especialmente limitadas y los participantes intentarán recrear esto con la mayor verosimilitud para resguardar la ilusión de juego.

Figura 57. *The Conquest of Mythodea* (2004).



Nota. Personajes en acción en *The conquest of Mythodea* (2004). Autor: Desconocido. Fuente: <https://mythodea.de/media-gallery/>

E) *Escape Rooms* y otras experiencias liminales.

En la frontera entre un LARP y una experiencia teatral existen una serie de formatos performativos —fuera del contexto de creación netamente artístico— que abogan por sumergir a los participantes en el marco de una experiencia “inmersiva” de naturaleza ficcional. En distintos ambientes, este tipo de experiencias se crean y utilizan con fines diversos: desde las tradicionales casas de terror de los parques de atracciones que potencian la inmersión sensorial de quienes participan con fines de entretenimientos hasta la implementación de rutas teatralizadas en contextos comerciales o turísticos.

En el marco de la coyuntura entre la teatralidad “inmersiva” y el diseño lúdico, una de las referencias que más destaca es la de los *Escape Rooms* (“habitaciones de escapar”, en castellano): espacios físicos de juego que proponen universos temáticos ficcionales donde quienes participan tienen como única misión escapar antes de un tiempo límite. Un *Escape Room* se caracteriza como un juego de destreza física y mental donde los jugadores son encerrados en un espacio concreto y deben resolver acertijos o puzzles en un tiempo determinado (usualmente máximo una hora), para lograr salir del lugar (Clarke et al, 2017).

Los orígenes de este tipo de prácticas se asocian a la industria fílmica japonesa que comenzó hace casi dos décadas a crear este tipo de juegos en contextos de terror psicológico donde el objetivo era “escapar con vida” de la ficción que proponía cada sala. A lo largo de los años, los *Escape Rooms* han evolucionado tanto en objetivos como en temáticas, masificándose en distintas ciudades del mundo. Cada sala propone una experiencia diferente a nivel temático, desde construcciones naturalistas que emulan Guantánamo o campos de concentración nazis hasta universos de fantasía como el mundo de *Alicia en el país de las maravillas* o las aventuras de *Las mil y una noches*. También se dirigen a distintos públicos, con objetivos que comportan niveles variables de dificultad. Respecto al factor audiencia²⁶², en la mayoría de los casos los *Escape Rooms*, al igual que los juegos de rol, no admiten a personas en calidad de público: toda la gente que entra juega.

Consultado sobre el funcionamiento de este tipo de espacios —y su relación con el diseño de una experiencia escénica de naturaleza artística— el director teatral y *Game Master* de *Escape Room* Manuel R. Cristancho²⁶³ (2021) señala que una de las principales diferencias entre los dos formatos atañe a la finalidad estética y artística: si el teatro puede y suele aspirar a ella, en un *Escape Room* primará generalmente el placer raso del juego. En cambio, asimilable sin duda a una construcción teatral es, en el juego de escape, la necesidad de acción, imprescindible para que se movilice la propuesta lúdica, y para generar la situación dramática que dará contexto a la experiencia (Cristancho, 2021). Si quien juega no toma acción, todo el sentido de la situación de escape a contrarreloj se pierde, ya que el tiempo siempre sigue corriendo con total indiferencia a la actitud, más o menos proactiva, de los jugadores/as.

Respecto a los niveles de participación, Cristancho (2021) señala que independientemente del nivel de involucramiento con la acción, todas las personas que participan están técnicamente jugando por el solo hecho de estar en el espacio físico de la situación de encierro *ficcional*. Cristancho señala asimismo que, como en cualquier otro tipo de juego, es posible identificar diversos tipos de jugadores: con más iniciativa, más pasivos, u obstinados en querer burlar el sistema.

²⁶² Sin embargo, existen ciertas salas que ofrecen como servicio adicional que amistades de los jugadores participantes puedan acceder a través de una grabación en vivo a la sesión de juego y mirarlos en tiempo real mientras escapan.

²⁶³ Manuel R. Cristancho. Entrevista [videollamada]. 10 de marzo de 2021. Transcripción completa en los anexos.

Por último, respecto a las similitudes entre un *Escape Room* y un juego de rol (a nivel de mecanismos), Cristancho (2021) indica que una de las más importantes tiene que ver con la figura del narrador o *Game Master*. En una sesión de *Escape Room* siempre existe —y es imprescindible— una figura que contextualice a los participantes y que les dé indicaciones específicas para que logren sus objetivos de juego. Con los años, los *Escape Rooms* han evolucionado al punto de que existen una gran cantidad de experiencias de juego que ya prescinden del espacio físico y se desarrollan al aire libre, en el marco de barrios o ciudades completas. En estos casos, el objetivo cambia y ya no siempre es escapar, sino que desarrollar algún otro tipo de misión de naturaleza lúdica.

Figura 58. Experiencia *Escape Room*.



Nota. Personas jugando en un *Escape Room*. Autor: Desconocido. Fuente: https://www.elconfidencial.com/juridico/2021-04-02/ojo-las-escape-rooms-al-estilo-prision-break-pueden-meterse-en-un-lío-legal_3017291/

Finalmente, una última experiencia a considerar dentro de las prácticas lúdicas teatralizadas son las cenas de misterio (*Mystery Dinners*). Este tipo de experiencias cobra popularidad a mediados de la década de los ochenta y aun se realiza hoy en día en distintos lugares del mundo; sin embargo, la primera de la que hay registro —llamada *Jury Box*— data del año 1937 (Harviainen et al. 2018). Las cenas de misterio básicamente se configuran como un juego de rol en vivo en el contexto de una cena o fiesta, donde quienes participan deben resolver un enigma. Generalmente se trata de descubrir a un/a asesino/a entre los presentes (Swift & Livesey, 2007).

Figura 59. *Mystery Dinner.*



Nota. Personas participando de una cena de misterio. *The dinner detective murder mystery show.*
Autor: Desconocido. Fuente: <https://www.thedinnerdetective.com/nashville-franklin/gift-certificates-murder-mystery/>

F) Análisis de caso I: Teatro de la mente – Vampiro la Mascarada.

Entre los setenta y los ochenta surgieron varias propuestas de juegos de rol que buscaban sistematizar y regular los formatos de juego en vivo (LARP). El ejemplo más significativo y de mayor éxito comercial corresponde a de *Mind's Eye Theatre* —traducido al castellano como *Teatro de la mente* (1999) de la editorial de juegos de rol *White Wolf*, Inc. (Harviainen et al, 2018). *Teatro de la mente*²⁶⁴, es un juego de rol en vivo basado en el juego de rol de mesa *Vampire: the Masquerade* (“Vampiro: la mascarada”, 1991). La versión LARP del juego es una traducción fidedigna del universo del juego de mesa original, del que reproduce los entornos y ambientes, e incluso ciertas mecánicas y reglas. Lanzada en Estados Unidos a principios de la década de los noventa, la versión de mesa adquirió popularidad mundial y rápidamente se expandió por otros continentes²⁶⁵. La misión de los creadores fue posicionar la figura del monstruo (generalmente relegada a roles antagónicos o marginales, negativos por defecto), como protagonista absoluta del universo de juego propuesto.

²⁶⁴ Se adjunta en el anexo C, la versión digital en castellano del manual original del juego.

²⁶⁵ En el documental sobre la creación de este juego de rol, *World of Darkness* (2017) uno de los asuntos que más destaca respecto a esta apertura, es que la propuesta de *White Wolf* lograra interesar a las mujeres en el contexto de unos juegos de rol que hasta entonces se había visto mayoritariamente “frecuentado” por hombres.

A nivel social, *Teatro de la Mente* se consolida de manera significativa entre las comunidades de jugadores porque la temática del juego permite que el sistema narrativo se desarrolle de manera más eficiente que en otros juegos de rol en vivo. En línea con la naturaleza dominante y seductora de un vampiro, la premisa del sistema de reglas del juego en vivo radica en intentar al máximo evitar los conflictos a nivel físico, y propone a los participantes alcanzar los objetivos asignados haciendo cada uno gala de sus habilidades de interpretación y de manipulación verbal, exactamente como harían los personajes malditos que interpretan. Este hecho marcó una diferencia sustancial respecto a otros LARP que no siempre lograban solucionar satisfactoriamente las estrategias para la resolución de conflictos²⁶⁶ o llevar a cabo el desarrollo de ciertas escenas imposibles.

Figura 60. *Teatro de la mente* (1999) (Escena I).



Nota. Jugadores en partida de rol en vivo de *Vampiro: la mascarada*. *Convention of thorns*. 2016. Poland. Sesión organizada por *White Wolf*, Inc. Autor: Przemysław Jendroska and Nadina Wiórkiewicz for *Dziobak Larp Studios*. Fuente: <https://nordiclarp.org/2016/12/06/white-wolfs-convention-of-thorns/>

A nivel temático, la propuesta invita a los participantes a sumergirse en un mundo de vampiros y criaturas de la noche, profundizando especialmente en sus trasfondos psicológicos y sociales. El juego plantea la reflexión sobre la pérdida de la humanidad — representada en la batalla interna constante que padecen los personajes para evitar que su naturaleza bestial los domine— y sugiere constantes dilemas sobre este asunto a quienes juegan.

²⁶⁶ En muchos LARP, los sistemas de reglas indican que las peleas se resuelven con cartas que representan la información de sus armas; o con dados al igual que en el rol de mesa.

A grandes rasgos, el universo propuesto divide a los vampiros en dos grandes facciones que representan posturas inconciliables frente a la condición inmortal y a la sed de sangre: están por una parte quienes aceptan su naturaleza bestial sin intenciones de esconderse ante los humanos; y, por otro lado, quienes deciden mantenerse camuflados a los ojos de la sociedad sin necesariamente desconectar de su esencia humana. El sistema de juego prioriza la narración e interpretación de los personajes por sobre los enfrentamientos físicos o la construcción de escenas *imposibles*. Todo lo que sucede en el juego, debe ejecutarse realmente en el plano material; y el tiempo corre como si se tratase de la vida real.

Figura 61. *Teatro de la mente* (1999) (Escena II).



Nota. Escena de bienvenida a la fiesta inaugural. Jugadores en partida de rol en vivo de *Vampiro: la mascarada*. *Convention of thorns*. 2016. Poland. Sesión organizada por *White Wolf Inc.* Autor: Przemysław Jendroska and Nadina Wiórkiewicz for Dziobak Larp Studios Fuente: <https://nordiclarp.org/2016/12/06/white-wolfs-convention-of-thorns/>

Algo que resulta particularmente destacable de este ejemplo, es que los diseñadores del juego disminuyen las disonancias ludo-ficcionales propias de un LARP justificando su sistema de reglas en características que pertenecen genuinamente al mundo propuesto. La regulación resulta por ende siempre coherente con la construcción de los mismos personajes de la saga.

Todo, en *Teatro de la mente*, gira alrededor de un sistema altamente narrativo basado en el empleo estratégico de la elocuencia. Esta decisión contribuye fundamentalmente a evitar al máximo que los jugadores se salgan de personaje para tener que resolver combates o hazañas físicas irrealizables (las escenas “imposibles” mencionadas anteriormente). Igualmente, el juego propone dinámicas de retos especiales para los casos en que estas situaciones ocurran; y enfatiza la necesidad de que la comunidad de jugadores adopte una disposición dialogante, colaborativa y sinérgica para resolver cualquier situación dentro y fuera de juego. Por último, *Teatro de la mente* se consolida como ejemplo referencial por ser el primer esfuerzo publicado — de alcance internacional— que aboga por sistematizar y plasmar de manera ordenada una propuesta simplificada y eficiente para que cualquier persona pueda desarrollar una partida de rol en vivo.

2.7 DIMENSIÓN PSICOLÓGICA: Diseño motivacional (*Gamification*)

Desde la teoría comunicativa, la *gamificación* (Werbach, Jo Kim, Bogost, Sicart, McGonigal, etc.) o *ludificación*²⁶⁷ se constituye como una disciplina autónoma que consiste en el uso de recursos de juego —particularmente del diseño de juegos—aplicados en cualquier contexto que no se constituya, precisamente, como un juego. Designa a grandes rasgos la aplicación práctica de elementos y componentes del diseño de juego en otras esferas de desarrollo humano que no se relacionan directamente con la actividad lúdica, como la medicina, la economía, la educación o el mundo laboral. Este enfoque de la *ludología* contemporánea integra una serie de recursos extraídos desde las teorías y diseños de juegos (*Game Studies/Design*), la psicología cognitiva-conductual y el diseño motivacional.

El procedimiento de *gamificación* consiste principalmente en detectar cómo funcionan los mecanismos de motivación en los seres humanos y aplicar distintas técnicas para conseguir guiar o persuadir —y en algunos casos, derechamente controlar— las decisiones de una persona en un determinado contexto. Se relaciona con el diseño de juegos en la medida en que estos se asumen como **sistemas de motivación**; y de este ámbito extrae una serie de principios y técnicas para lograr sus propósitos en contextos que no son lúdicos.

²⁶⁷ *Ludificación* es la traducción más utilizada del término anglosajón original, que como se ha mencionado con anterioridad, es usado en el contexto de esta tesis en el mismo sentido que la palabra *gamificación*.

Un *Non-Game Context* o contexto no lúdico, es definido por los autores Kevin Werbach y Dan Hunter (2012, 2015) como cualquier entorno donde los objetivos a desarrollar no tengan ninguna relación²⁶⁸ con un trasfondo de juego. En síntesis, de acuerdo con las ideas de estos autores, la *gamificación* es cualquier circunstancia que incorpore elementos desde el *Game Design* y la teoría lúdica, con un propósito distinto al de jugar. El objetivo principal de cualquier sistema *gamificado* es mantener al usuario/jugador la mayor parte del tiempo involucrado con la actividad u objeto a desarrollar. Puede describirse también, como la incorporación de una estructura lúdica en cualquier actividad que no sea un juego (Nallar, 2015) y que tenga como finalidad motivar y generar cambios de comportamiento en sus usuarios. La *gamificación/ludificación* como disciplina se asocia de manera general con prácticas de *Marketing* y negocios. Involucra aspectos como la tecnología, el diseño, las estrategias y la psicología. Académicamente tiene su auge en la primera década de los años 2000²⁶⁹, cuando aparecen los primeros títulos que intentan evidenciar y divulgar los beneficios/peligros de estas prácticas, insistiendo sobre todo en sus implicaciones éticas o legales. El objetivo principal de la *gamificación* es el diseño de estructuras de motivación que impliquen a los usuarios/jugadores a través de la acción y que promuevan el aprendizaje a través de la resolución de problemas.

Consultado sobre el asunto, el Doctor Oscar García Panella²⁷⁰ (2021) afirma que tanto los juegos serios y/o aplicados como las campañas de *gamificación*, se encontrarían dentro del paraguas de un ámbito entendido como la disciplina que aúna de cierta manera todas las distintas posibilidades: la palabra *gamificación* se asociaría en suma erróneamente al mundo *Gamer* (sobre todo a los videojuegos), con el resultado de empobrecer la verdadera magnitud de sus usos. García Panella (2021) prefiere utilizar, antes que *Gamificación*, el término *Diseño Motivacional*, al que considera más flexible y transparente, capaz de dar razón de un abanico más amplio de experiencias (por ejemplo, el diseño motivacional de un libro-juego, de un producto, de una estrategia de *Marketing* o de una ruta geolocalizada).

²⁶⁸ Un ejemplo de *gamificación* aplicada a un contexto comercial es por ejemplo la plataforma de alquiler *Booking* (www.booking.com) que tiene una serie de elementos lúdicos (como sistemas de *Feedback* que evalúan la progresión o el historial de cada usuario o recompensas para aquellos más activos o antiguos). En esta plataforma online, el objetivo no es que la gente juegue, sino lograr que alquilen cuartos de hostales u hoteles.

²⁶⁹ El primer antecedente es aún anterior, y corresponde a los estudios que hizo Bartle (1996) en la década de los ochenta a raíz de la creación del primer *Dungeon* masivo online (MUD1 – *Multi User Dungeon*) y de sus estudios de clasificación de jugadores. La teoría lúdica de aquel entonces denominó *Gamification* a los análisis de Bartle. Sin embargo, esta conceptualización tiene poco y nada que ver con el sentido que se le da actualmente al término.

²⁷⁰ Oscar García Panella. Entrevista [videollamada]. 2 de noviembre de 2021. Transcripción completa en los anexos.

Para el autor, el *Diseño motivacional* (o la *gamificación*) posee tres características esenciales: en primera instancia la **diversión** asumida como factor de *Engagement*; el **aprendizaje** y la posibilidad de una mejora a nivel educacional respecto a un determinado asunto; y, por último, la gestión del **cambio comportamental**. Para García, estos tres aspectos habrían de considerarse siempre, en función del desafío esencial que promueve la construcción de cualquier estructura *gamificada*, provocar en las y los jugadores una experiencia memorable.

Ahora bien, el origen de la conceptualización actual de la *gamificación* como disciplina autónoma, sí que está profundamente relacionada con el desarrollo de los *Serious Games*. Los “juegos serios” (Ritterfeld, U, et al, 2009) son juegos que tienen como condición transversal haber sido diseñados sin poner la diversión como finalidad última de la experiencia, y que persiguen en cambio objetivos *otros*, de carácter didáctico o pedagógico. Actualmente se utilizan en todo tipo de áreas como la educación, la salud, la política, la defensa, la investigación científica, entre otras. El origen del término se asocia generalmente al aporte de Clark. C. Abt, quien en la década de los años setenta desarrolla el concepto²⁷¹ en el libro homónimo *Serious Games* (1970).

En los orígenes de estas ideas y en los debates académicos de la primera hora ha habido dos hitos destacables: el primero fue en el año 2010 cuando el autor, profesor y diseñador Jesse Schell compartió sus ideas en el marco de la conferencia DICE²⁷², en una presentación denominada *Design Outside The Box*²⁷³ (2010) que inmediatamente se hizo viral en las redes sociales. En esta instancia, Schell hace un análisis crítico sobre cómo el futuro de nuestras sociedades será controlado por las entidades gubernamentales y el mercado a través de estrategias de control *gamificadas*. El autor observa cómo las rutinas diarias de las sociedades de aquel entonces ya comenzaban a parecer un “juego” en la medida en que la digitalización social permitía (y aún permite) a las empresas y al sistema acceder a una cantidad desorbitada de información de los consumidores para condicionar elecciones e intereses.

²⁷¹ El significado de esta etiqueta termina por evolucionar hasta la acepción que se maneja actualmente en el año 2002 en el libro *Serious Games: Improving Policy Through Games Based Learning and Simulation* de Ben Sawyer y Dave Rejeski.

²⁷² D.I.C.E Conference (*Design, Innovate, Communicate, Entertain*) es una de las instancias internacionales más grandes de intercambio y *networking* entre profesionales de la industria del entretenimiento interactivo. <https://www.dicesummit.org/>

²⁷³ Jesse Schell es considerado un pionero del análisis a futuro dentro del ámbito de la teoría lúdica y sus consecuencias en las sociedades digitalizadas. Además de esta conferencia, Schell tiene otro póster oral muy interesante denominado *Visions of Gamepocalypse* (2010) en el marco de los *Seminars About Long-term Thinking*, a cargo de *The Long Now Foundation*. <https://longnow.org/seminars/02010/jul/27/visions-gamepocalypse/>

El segundo hito fue la aparición del libro de Jane McGonigal, *Reality is broken: why games make us better and how they can change the world?* (2011). En esta obra la autora analiza cómo los juegos pueden contribuir a mejorar nuestras sociedades y lograr combatir problemáticas graves como el cambio climático o la pobreza. McGonigal, fundamenta su tesis en el potencial de los juegos de realidades alternas (juegos ubicuos). La autora expone sus preocupaciones —al igual que muchos otros autores como Schell, Bogost o Sicart— respecto a cómo un uso distorsionado de la teoría lúdica aplicada en ciertos ámbitos (como el comercio y la publicidad) puede afectar negativamente a los aportes positivos que el diseño de juegos realmente pueda tener en la elaboración de propuestas que persigan mejoras sociales.

A modo de resumen, resulta importante destacar que la *gamificación* consiste en el uso de herramientas lúdicas para la creación de sistemas motivacionales en contextos no lúdicos; y que estos sistemas pueden contener uno o varios elementos de *Game Design* según cada caso. A veces un sistema *gamificado* puede constituirse como un juego (con todos los elementos básicos para ser considerado como tal), y en otros casos, solo son diseños interactivos que contemplan el uso de algunos de todos los recursos y herramientas necesarios para construir un juego. En este aspecto, es importante hacer hincapié en la idea general de que un sistema o estructura que esgriman componentes lúdicos no tiene por qué constituirse necesariamente como un juego (Hunter, D; Werbach, K., 2015).

2.7.1 Antecedentes: Serious and Persuasive Games.

Uno de los principales antecedentes de la comprensión contemporánea de la idea de *gamificación* deviene de los *juegos serios*. Los autores y docentes Jeroen Jansz y Mijke Slot²⁷⁴ (s.f) definen los *Serious Games* como aquellos juegos que utilizan recursos virtuales y elementos de simulación²⁷⁵ con propósitos que no son de entretenimiento. Hay muchas categorías descritas por la teoría dentro de esta nomenclatura, pero generalmente se reducen a cuatro grandes grupos (Michael, D; Chen, S. 2006): juegos de salud, militares, políticos o sociales, y los *Advergimes* (juegos que tienen como objetivo publicitar un producto).

²⁷⁴ En el marco de su MOOC (*Massive Online Open Courses*) *Serious Gaming* ofrecido por coursera.org y certificado por la Erasmus University Rotterdam. Curso completado el 23 de noviembre de 2021.

²⁷⁵ En este contexto la simulación se entiende como la inmersión de un jugador, en una copia virtual de una situación de la vida real.

Dentro del primer grupo, entran todos los juegos diseñados con fines de entrenamiento militar como por ejemplo el simulador *VIRTUAL3dGun* (2015) diseñado por una empresa española, como un simulador táctico para infantería. Otro ejemplo serían los simuladores de vuelo que muchas compañías aéreas utilizan para entrenar a sus futuros pilotos.

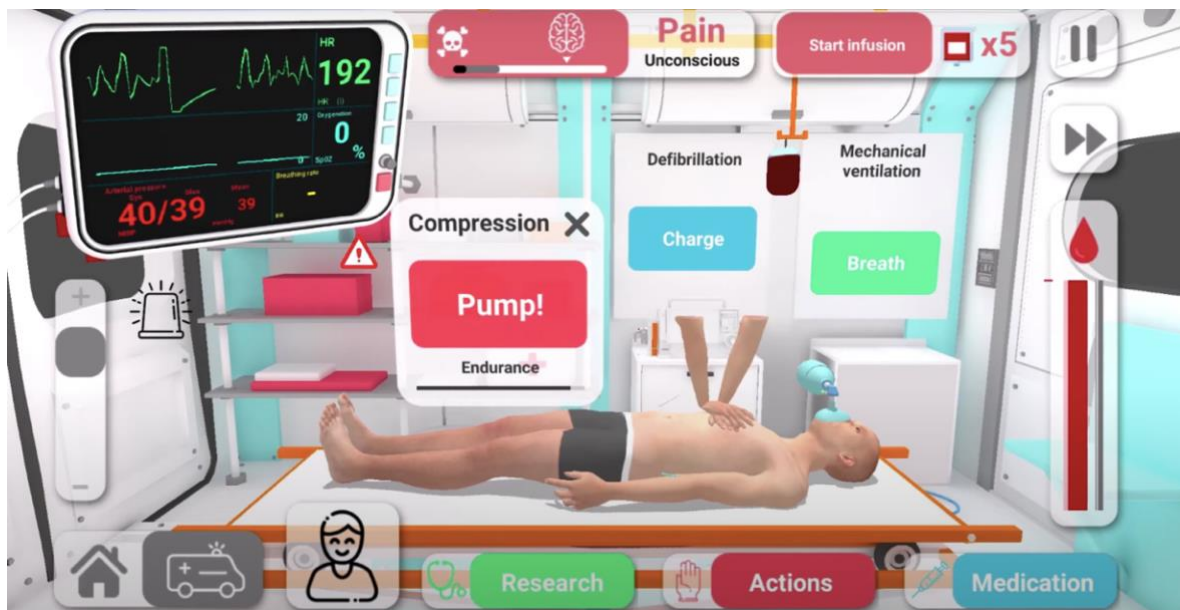
Figura 62. *VIRTUAL3dGun* (2015).



Nota. Soldado entrenando con simulador táctico virtual. Autor: desconocido. Fuente: <https://virtual3dgun.com/>

En el segundo grupo dedicado al área de la salud (*Health Games*), destacan iniciativas que “ludifican” contenidos tanto para los pacientes como para los profesionales médicos. En el primer caso, valen como ejemplo los juegos o aplicaciones móviles de motivación *Fitness* o aquellos sistemas de juego diseñados para que pacientes lleven registros de sus tratamientos. En el segundo caso, un ejemplo muy gráfico es el juego *Reanimation Inc.* (2019) un simulador de emergencias médicas diseñado originalmente para estudiantes de medicina que actualmente puede jugarse en una versión simplificada — sin una finalidad realista ni educativa— en cualquier dispositivo *Android*.

Figura 63. *Reanimation, Inc.* (2019)



Nota. Imagen pantalla principal del juego. Nuclear Games. Autor: captura de pantalla. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=3jqD-FRyMu0>

El tercer grupo de *Serious Games* reúne las propuestas con trasfondo político o social. Usualmente denominados *Games for Change*²⁷⁶—o *juegos para el cambio*— se definen por proponer estructuras lúdicas para traspasar algún tipo de información que fomente a la acción de la gente. Un ejemplo sería el juego en formato de aplicación móvil *My Little Plastic Footprint* (2017) desarrollado por la ONG *Plastic Soup Foundation* en Ámsterdam, que tenía como objetivo concientizar a la ciudadanía sobre el nivel de impacto del uso del plástico en nuestras sociedades; y fomentar un uso más responsable que redujera la huella personal. Un segundo ejemplo es el premiado juego *Liyla and The Shadow of War* (2016)—anteriormente mencionado— que pone a los jugadores en primera persona a tomar decisiones como un ciudadano de Gaza forzado a escapar con su familia en medio de la guerra. El diseño del juego consiste en una plataforma 2D, que tiene como misión denunciar las consecuencias de los conflictos bélicos, especialmente desde la perspectiva de la infancia.

²⁷⁶ El nombre deviene de una organización homónima llamada *Games For Change* (<https://www.gamesforchange.org/>) que se ha dedicado a difundir y promover este tipo de iniciativas lúdicas.

Figura 64. *Liyla and the Shadow of War* (2016).



Nota. *Liyla and the Shadow of War*. Autor: Captura de pantalla. Fuente: <https://liyla.org/>

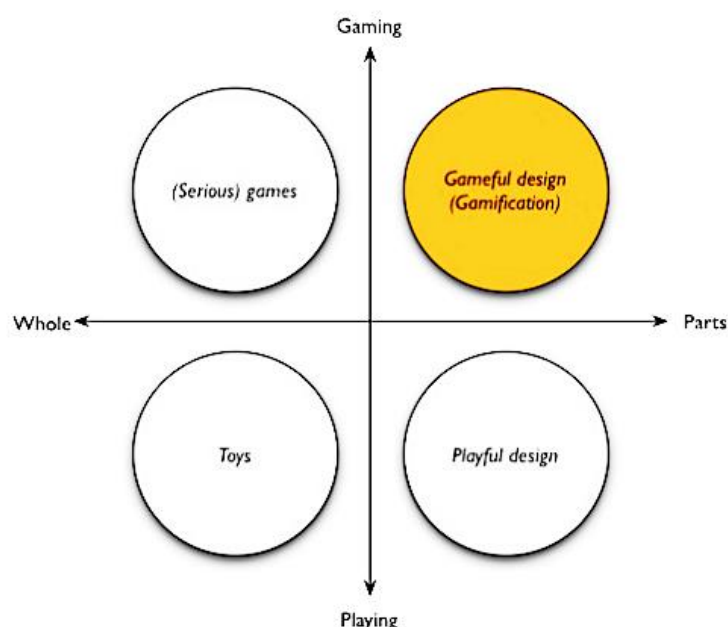
La última categoría corresponde a los *Advergames*²⁷⁷, o juegos publicitarios, e incluye todas las utilidades del diseño de juegos como una estrategia de *marketing* para promocionar productos o servicios. Puede relacionarse con juegos o aplicaciones que son especialmente desarrolladas para este fin, o con acciones específicas, como por ejemplo poner publicidad en grandes carteles o pantallas en contextos de juego como estadios deportivos. Numerosas marcas —como *Nike*, *Magnum*, *M&M's*, *Redbull*, etc.— han utilizado *Advergaming* para difundir productos nuevos y fidelizar a sus clientes. El autor Ian Bogost (2007), actualiza lexicalmente la definición de *Serious Games* al denominar este tipo de construcciones lúdicas como diseños persuasivos (*Persuasive Games*).

Bogost (2007) enfatiza en que la esencia de este tipo de diseños es la dimensión persuasiva necesaria para lograr que las personas se involucren en las temáticas propuestas. Los juegos persuasivos están creados con el objetivo de modificar o reforzar una actitud específica de quien juega (por ejemplo, algún tipo de prejuicio o valoración aprendida sobre un tema, un lugar o una persona específica) (Perloff, 2014). Los efectos de este tipo de juegos pueden darse de inmediato o a largo plazo.

²⁷⁷ Los *Advergames* suelen ser confundidos con los propósitos de la *gamificación* como disciplina independiente: un *Advergame* es entendido generalmente como un diseño lúdico creado específicamente para transmitir los valores de un determinado producto y generar *Engagement* en sus consumidores. Mientras que la *gamificación/ludificación* como estrategia, utiliza recursos desde el diseño de juegos que pueden aplicarse a diversos contextos no-lúdicos; y se dedica especialmente a analizar y construir el diseño motivacional para conseguir que sus audiencias lleven a cabo objetivos determinados.

Para autores como Slot y Jansz (s.f), los *Persuasive Games* son una subcategoría de los *Serious Games* puesto que ambos tipos de construcción lúdica compartirían la misión de enseñar algo específico, sin fines netamente declarados de puro entretenimiento; sin embargo, la diferencia radica en que los juegos serios no se proponen *cambiar* la actitud de quienes juegan —los *Persuasive Games*, sí—. Los aspectos elementales que distinguen los *Serious Games* de la *gamificación* correctamente entendida se describen gráficamente de la siguiente forma (Deterding et al, 2011):

Esquema 9. *Gamification Cross.*



Nota. Esquema para situar la *gamificación* dentro de la teoría lúdica. Autor: Deterding et al. Fuente: Deterding et al, 2011.

En el primer eje del gráfico se propone una distinción principal entre un sistema entendido en su totalidad como un juego o como un artefacto lúdico completo y un sistema compuesto por elementos o partes (parciales) de un juego u artefacto lúdico (que no alcanza a constituirse en un sentido estricto como una estructura lúdica). En el segundo eje²⁷⁸, se distingue entre el concepto intransitivo de **jugar** como acción de liberación de energía con el mero objetivo de divertirse; y la noción transitiva de **jugar a un juego**, entendido como una acción lúdica que involucra propósitos y fines definidos.

²⁷⁸ El segundo eje remite directamente a la distinción que hace Caillois (1986) de sus definiciones entre *Ludus* y *Paidia*.

A partir de estos dos ejes, se proponen cuatro cuadrantes diferentes: los *Serious Games* se ubicarían en el primer cuadrante superior izquierdo en la medida en que se constituyen como diseños lúdicos completos (*Whole*) y además involucran un tipo de *jugabilidad* (*Gaming*) con objetivos y propósitos concretos. En cambio, la *gamificación* se asociaría más al cuadrante superior derecho, donde se utilizan elementos parciales (*Parts*) del diseño lúdico para crear experiencias de juego con objetivos específicos (*Gaming*) en entornos que no se consideran lúdicos o *Non-Game Contexts*.

2.7.2 El mundo *jugable*: una actualización a la teoría de la *gamificación* cultural.

Lo que el *Diseño motivacional* “descubre”, es que a través del juego es posible conseguir que la gente haga o deje de hacer una cosa. Por eso mismo, cuando esta información comienza a masificarse en el ámbito empresarial y comercial —como potencial recurso que puede incrementar la productividad en un amplio sentido—, aparece una larga lista de detractores²⁷⁹ que ven en estos usos (o abusos) de la teoría lúdica, una oportunidad más para la explotación neoliberal.

El enfoque crítico de Sebastian Deterding y Steffen. P. Walz (2014), resulta fundamental para contextualizar la situación actual de la *ludificación* cultural en el marco de la digitalización y de las sociedades virtualizadas que integran el diseño de juegos en todas las esferas de nuestro quehacer diario. Deterding y Walz (2014)²⁸⁰ proponen el concepto de *Mundo Jugable* como una ampliación actualizada de la idea de la *gamificación/ludificación* cultural, haciéndose cargo de su condición transversal a todos los sectores del desarrollo humano; y destacando las ambigüedades y contradicciones del fenómeno en el contexto de nuestras sociedades ya totalmente insertas en «la era lúdica» (Zimmerman, 2014). Este posicionamiento crítico respecto a la idea del *Mundo Jugable* se constituye en una ampliación teórica de la noción de *gamificación*, que ya no solo identifica en la construcción

²⁷⁹ Una referencia interesante al tema la propone el diseñador y autor Ian Bogost en su artículo *Why Gamification is Bullshit* (2014). Bogost enfatiza en todas las contraindicaciones presentes en este tipo de prácticas en el contexto del consumo neoliberal descontrolado, y en los peligros que conlleva utilizar la teoría lúdica y la manipulación psicológica para lograr *Engagement* en pos de la venta de un servicio o producto.

²⁸⁰ Los editores, recopilan una serie de importantes reflexiones de los más destacados autores contemporáneos del campo de los *Game Studies* (Ian Bogost, John M. Carroll, Bernie DeKoven, Bill Gaver, Jane McGonigal, Frank Lantz, Jesse Schell, Kevin Slavin, McKenzie Wark, and Eric Zimmerman); y actualizan las implicaciones de la *ludificación* cultural analizando sus condiciones y características desde diversos enfoques (retóricos, económicos, estéticos y psicológicos) en el contexto de nuestras sociedades altamente “jugables” donde el factor lúdico se integra de diversas maneras y niveles; y en todos los ámbitos de nuestro cotidiano.

de sistemas de juego una forma clave de interacción social en la actualidad; sino que además contempla los pros y contras del uso de la teoría lúdica partiendo de la base de que la línea divisoria entre juego y realidad de la que hablaba Huizinga, es hoy en día prácticamente inexistente en el contexto de nuestras sociedades altamente *gamificadas*; y que la noción de juego— o el ejercicio mismo de jugar— ya no supone una posible abstracción o vía de escape.

En este último sentido, la mayoría de las problemáticas se originan a partir del vínculo directo entre la *gamificación* —como disciplina— y el consumismo potenciado por el sistema neoliberal. En este contexto, uno de los principales conflictos se da en el momento en que la publicidad y las estrategias de consumo mercantil detectan el potencial de los juegos entendidos como sistemas de motivación capaces incluso, de generar altos niveles de adicción en las personas; o bien en la toxicidad que generan las aplicaciones de la noción de juego a entornos laborales, en la medida en que «el juego se convierte en trabajo; el trabajo se convierte en juego» (Soler, 2018: 99) abriendo márgenes ambiguos propicios para la explotación o el trabajo precario. En conclusión, lo que principalmente se critica, no son los usos de la teoría lúdica para aumentar la productividad o el interés de consumo a nivel publicitario, sino la posibilidad de que la *gamificación* mal aplicada pueda significar un aumento de la toxicidad competitiva entre colegas o el uso antiético de las técnicas de persuasión con fines comerciales. Consultado sobre este asunto, Oscar García Panella²⁸¹ (2021) sostiene que la *gamificación* puede representar simbólicamente un cuchillo: su uso, para hacer el bien o el mal, depende totalmente de la persona que lo empuña.

2.7.3 Construcción de experiencias *gamificadas*: elementos básicos.

Como se ha mencionado anteriormente, el principal hallazgo de la *gamificación* como campo disciplinar es la utilidad que pueden tener los juegos, entendidos como **sistemas de motivación**, para lograr que la gente haga o deje de hacer una determinada cosa. Indistinto de como sea utilizada esta información, por quién o con qué fines, el foco está puesto en entender cómo diseñar un sistema de motivación eficiente; y qué tipos de mecanismos pueden ser útiles para persuadir directa o indirectamente a las personas a desarrollar determinadas acciones o cambiar su mentalidad respecto a un determinado asunto.

²⁸¹ Oscar García Panella. Entrevista [videollamada]. 2 de noviembre de 2021. Transcripción completa en los anexos.

Dentro del *Game Design* es posible encontrar una serie de enfoques para conseguir motivar a los participantes, que a grandes rasgos pueden reducirse a dos perspectivas metodológicas particulares (Nallar, 2015): **la primera**, parte de la base de que los jugadores deben **desear** el juego ya que la motivación está estrechamente ligada con la existencia de un impulso que le dé continuidad y justificación a la experiencia lúdica. Se propone entonces un camino lógico que comienza intentando evocar en quien juega una emoción específica que en su repetición se convertirá en un sentimiento y finalmente devendrá en un deseo. En esta ruta, quien diseña el juego debe construir las instancias y factores emocionales (emociones y sentimientos) que se transformarán en el deseo último que motiva a quien juega a mantenerse jugando. En **la segunda** perspectiva se propone el recorrido al revés: los diseñadores del juego comienzan intentando evocar directamente en los participantes un deseo o un conjunto de deseos específicos. En este tipo de enfoque, también se utiliza la teoría psicológica para poder conseguir los objetivos propuestos. Una de las referencias más usadas es la del autor y psicólogo Steven Reiss (2003) quien propone una categorización de *16 deseos básicos* que motivan prácticamente todo el espectro del comportamiento humano. El autor los clasifica de la siguiente forma:

- **Aceptación:** necesidad de aprobación por parte de los demás.
- **Curiosidad:** necesidad de obtener conocimiento.
- **Alimentación:** necesidad de conseguir alimentarse.
- **Familia:** necesidad de criar descendencia y formar una familia.
- **Honor:** necesidad de lealtad hacia los valores tradicionales de un clan o grupo.
- **Idealismo:** necesidad de búsqueda de justicia social.
- **Independencia:** necesidad de poder asegurar la individualidad.
- **Orden:** necesidad de entornos estables, organizados y predecibles.
- **Actividad física:** necesidad de hacer ejercicio.
- **Poder:** necesidad de poder influenciar a través de la voluntad.
- **Romance:** necesidad sexual y afectiva.
- **Ahorro:** necesidad de acumular y almacenar recursos.
- **Contacto social:** necesidad de crear vínculos de amistad.
- **Posición social:** necesidad de relevancia social.
- **Tranquilidad:** necesidad de sentir seguridad.
- **Venganza:** necesidad de revancha o desquite.

El autor Durgan A. Nallar (2015) es partidario del primer enfoque metodológico que busca crear una ruta emotiva que devenga en la construcción de un deseo. Para lograrlo, propone activar el deseo a nivel neurofisiológico: lo primero es encontrar aquello que podría detonar la emoción que se quiera generar en los jugadores. Esta emoción debe relacionarse con el deseo que se pretende estimular. A continuación, se genera una repetición de ese disparador emocional con el objetivo de convertir esta emoción específica en un sentimiento. En consecuencia, la emoción se transformará eventualmente en sentimiento y este devendrá en la instauración de un deseo movilizador vinculado a la noción de una necesidad.

Ahora bien, los deseos y las necesidades no serían exactamente lo mismo. Los deseos pueden de cierta manera ser contruidos o estimulados; las necesidades en términos generales simplemente son y existen. Esto no impide que también puedan ser creadas y estimuladas desde arriba, como han dejado en evidencia la mayoría de las estrategias de consumo neoliberal que “inventan” necesidades absurdas para que la gente siga comprando sus productos. En el ámbito del *Game Design* se utilizan distintos modelos de clasificación de necesidades para la construcción de juegos, siendo una de las referencias más citadas la propuesta del psicólogo estadounidense Abraham Maslow en la década de 1940. Maslow, en su artículo *A Theory of Human Motivation* (1943) crea una clasificación jerárquica de las distintas necesidades que una persona puede experimentar en su vida que contempla los siguientes aspectos²⁸²:

- **Necesidades fisiológicas** (*Physiological Needs*): respirar, comida, bebida, refugio,
- **Necesidad de seguridad y protección** (*Safety and Security*): salud, empleo, propiedad, familia y estabilidad social.
- **Necesidad de amor y pertenencia** (*Love and Belonging*): amistad, familiar, intimidad, sentido de conexión.
- **Necesidad de amor propio** (*Self-Esteem*): confianza, reconocimiento, respeto por parte de los demás, la necesidad de sentirse un individuo único.
- **Necesidad de auto-realización** (*Self-Actualization*): desarrollo personal y crecimiento evolutivo. Sentido de propósito, significación y potencial interior. Aceptación, creatividad y espontaneidad.

²⁸² Generalmente, esta segmentación se representa de forma piramidal partiendo desde abajo por las necesidades de orden fisiológico hasta llegar a la parte superior donde se ubican las necesidades de auto-realización.

No obstante, no bastaría solamente con estimular los deseos en los jugadores e identificar y potenciar sus necesidades; también sería necesario activar los mecanismos de placer necesarios para mantenerles motivados dentro de una experiencia lúdica. La teoría del *Game Design* asocia los procesos creativos de construcción motivacional a diversos tipos de placer: puede ser físico, mental, psíquico o emocional. Respecto a esto último, en orden de categorizar el impulso de los jugadores en el contexto de una vivencia lúdica, los diseñadores de juegos Robin Hunicke, Marc Leblanc y Robert Zubek (2004) proponen ocho placeres de juego primarios directamente relacionados con la dimensión estética de la experiencia:

- **La sensación** (el juego como potenciador sensorial).
- **La fantasía** (el juego como espacio de apertura para la imaginación y la activación de la creencia).
- **La narrativa** (el juego como instancia dramática que se desarrolla vertiginosamente hacia un desenlace).
- **El desafío** (el juego como secuencia de obstáculos a superar).
- **La comunidad** (el juego como contexto social).
- **El descubrimiento** (el juego como invitación a explorar y descubrir cosas desconocidas).
- **La expresión** (el juego como autodescubrimiento personal).
- **La sumisión** (el juego como entrada y sometimiento forzado hacia un estado/espacio distinto al de la realidad).

A continuación, se describen una serie de conceptos y elementos básicos de las técnicas de *gamificación* aplicada, desarrollados por Kevin Werbach y Daniel Hunter (2012,2015) y por Werbach (2013) en el marco de su curso MOOC²⁸³ de *gamificación*²⁸⁴:

²⁸³ *Gamification*. MOOC (*Massive Online Open Courses*) dictado por el profesor Kevin Werbach y certificado de la Universidad de Wharton, Pennsylvania, en el contexto del aula coursera.org. Curso completado el 10 de noviembre de 2021. <https://www.coursera.org/learn/gamification>

²⁸⁴ El enfoque del curso de Werbach está principalmente asociado a los usos de la *gamificación* para mejorar la productividad de un negocio, sin embargo, es enfático en señalar que los conceptos que entrega pueden ser aplicados en diferentes contextos y ser modificados en su camino de la teoría a la práctica.

A) Tipología de sistemas de motivación

La psicología juega un rol fundamental en la comprensión de las prácticas y teorías involucradas en el proceso de *gamificación/ludificación* de un sistema determinado en la medida en que se trataría básicamente de generar un tipo de construcción motivacional.

Desde este campo de estudio, la *gamificación* se relaciona a nivel teórico con el *conductivismo* y el *cognitivismo*. A grandes rasgos, el enfoque *conductivista* se vincula al análisis experimental del comportamiento humano y al estudio de la conducta humana en función de su interacción con su entorno (físico, social, psicosomático, etc.); y el enfoque *cognitivista* se relaciona al estudio del ámbito de la cognición y de todos los procesos mentales vinculados al aprendizaje, procesamiento y almacenamiento de información. En función de estas dos perspectivas disciplinares, y para comprender qué elementos básicos se requieren para la construcción de cualquier sistema *gamificado*, Werbach (2013) señala dos grandes tipos de motivación:

- **Motivación intrínseca:** se relaciona con todo tipo de acciones que se hacen por el propio beneficio y sin necesidad de estímulos externos. Son gestos o actividades que se hacen solo porque son disfrutables; producen diversión; son gratificantes o emocionantes; y quien las lleva a cabo lo hace solo motivado por un impulso propio. Tiene que ver con toda clase de esfuerzos que se hacen sin pensar en una recompensa directa: ocurre cuando la motivación principal de jugar un juego es el juego en sí.

Por su parte, el autor y diseñador de juegos Andrzej Marczewski (2015) propone el **modelo RAMP** (*Relatedness, Autonomy, Mastery & Purpose*) para analizar más profundamente la naturaleza de la **motivación intrínseca**. Marczewski sintetiza sus elementos clave en cuatro categorías:

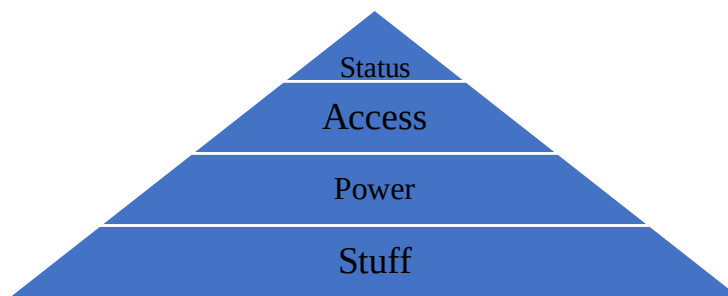
- **Relatedness** (relaciones): relación con los demás y necesidad de pertenencia.
- **Autonomy** (autonomía): sentido de libertad y control sobre las decisiones.
- **Mastery** (maestría): adquisición de destrezas y habilidades que representen el progreso en un contexto dado.
- **Purpose** (propósito): necesidad de dar un sentido mayor a las acciones.

- **Motivación extrínseca:** los gestos y acciones motivadas de manera extrínseca se llevan a cabo en función de una razón u objetivo ajeno o indirecto a la acción misma. Generalmente en el ámbito de la *gamificación* este tipo de motivación se traduce en premios en dinero, o estatus u otro tipo de recompensas cuantificables. También se relaciona al tipo de acciones que se hacen a modo de favores. En resumen, indistinto al motivo que movilice la acción, se hace por la recompensa y no por la acción misma. Un ejemplo de motivación extrínseca se da cuando en un contexto penitenciario, los reclusos se comprometen a asistir a los talleres de teatro porque esto les da puntos favorables en su hoja de conducta, y no porque les motive realmente el taller. Los autores Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) dividen en cuatro categorías básicas las posibles recompensas que dan origen a este tipo de motivación en su **modelo SAPS: Status, Access, Power and Stuff**.

- **Status** (estatus): recompensas relacionadas con ganar respeto y admiración por parte de los demás. Ej.: figurar en primer lugar en una tabla de posiciones.
- **Access** (acceso): recompensas relacionadas con tener acceso a algo que los demás no tienen. Ej.: ventajas sobre los otros o accesos a espacios especiales o desbloqueo de ciertos contenidos.
- **Power** (poder): recompensas relacionadas con la influencia, la capacidad de acción y el poder de decisión sobre los otros en un determinado contexto. Se pueden hacer cosas que los demás no pueden hacer. Ej.: Si eres moderador de un foro, puedes borrar o editar comentarios de otras personas o incluso crear contenidos de cero.
- **Stuff** (cosas): recompensas tangibles. Ej.: viajes, autos, dinero, etc.

En función de los experimentos y estudios realizados en su investigación, Zichermann y Cunningham (2011) concluyen que estas cuatro categorías deben representarse de manera piramidal en relación con la importancia y prioridad que le dan los jugadores a cada una de ellas.

Esquema 10. Pirámide del modelo SAPS de motivación extrínseca.



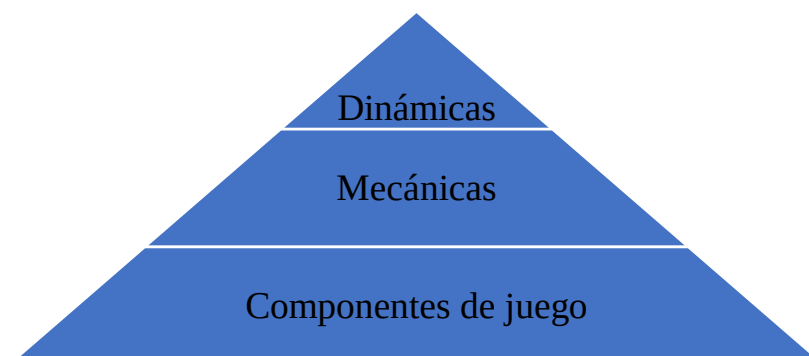
Nota. Pirámide SAPS de motivación extrínseca. Autor: elaboración propia. Fuente: Zhichermann y Cunningham (2011)

Finalmente, los autores concluyen que un buen sistema *gamificado* debe en primer lugar configurar sus objetivos principales en base a las **motivaciones intrínsecas** de los usuarios; y luego diseñar las motivaciones extrínsecas para asegurar su continuidad en él (*Engagement*). En este proceso, el autor concuerda con otros autores anteriormente citados en que sería fundamental aplicar incentivos y desafíos, estimular el deseo, proponer recompensas y generar un sistema de retroalimentación constante (*Feedback*).

B) Pirámide de elementos de *gamificación*

Werbach (2013) se basa en la propuesta del MDA (2004) para proponer una pirámide de tres componentes, que él considera básicos en cualquier proceso de *gamificación/ludificación* de un sistema:

Esquema 11. Pirámide de elementos de *gamificación* de Werbach (2013).



Nota. Pirámide elementos clave de un proceso de *gamificación*. Autor: elaboración propia. Fuente: Werbach (2013)

El autor es enfático en señalar que esta construcción piramidal no constituye la experiencia global de un sistema *gamificado*, sino que simplemente ilustra los componentes básicos para estructurarla. La lógica piramidal se basa en que en un sistema *gamificado* hay unas pocas dinámicas base, una cantidad considerable de mecánicas a utilizar y un sinnúmero de componentes que harán de la propuesta algo único. A grandes rasgos, las tres categorías son definidas por Werbach de la siguiente manera:

- **Dinámicas:** conceptualización y estructura implícita del sistema *gamificado*. No deben confundirse *a priori* con el diseño exclusivo de reglas que en la mirada de Werbach son una manifestación superficial de cómo la organización interna de la *gamificación* está estructurada en cada caso. Dentro de las dinámicas de un sistema *gamificado* se establecen elementos base, como el tipo de limitaciones de la propuesta, la dimensión narrativa, el manejo emocional, las formas de progresión y retroalimentación del sistema; entran en esta categoría también las estructuras de desafíos, objetivos y recompensas y el diseño de interacción con los usuarios/jugadores y entre ellos.
- **Mecánicas:** diseño e identificación de los mecanismos que harán posibles las dinámicas que el sistema propone y que permitirán que avance la acción propuesta. Dentro de esta categoría entrarían las modalidades y formatos de interacción entre usuarios/jugadores (como por ejemplo si se trata de relaciones colaborativas o competitivas); los sistemas de azar dentro de la propuesta (qué tipo de modelos numéricos y variables se requieren para desarrollar los objetivos); los sistemas de retroalimentación (*Feedback*) y las estrategias específicas que habría que poner en marcha para hacerlos visibles; o también, los formatos de adquisición y conservación de recursos dentro del sistema.
- **Componentes de juego:** se trata de las representaciones gráficas de las mecánicas y dinámicas de un sistema *gamificado*: cómo son y cómo se materializan los logros y recompensas; el diseño de los avatares; los recursos y adquisiciones; los niveles que hay que atravesar; las listas de jugadores/usuarios activos y los gráficos sociales; o elementos como las tablas de puntuaciones que grafican el posicionamiento de los usuarios/jugadores en relación a los objetivos.

C) Un sistema de retroalimentación: PBL

Werbach (2013) considera que cualquier estructura *gamificada* requiere de sistemas de retroalimentación constante que permitan sus jugadores y/o usuarios conocer su posición y progreso dentro del sistema. Dentro de los mecanismos de *Feedback* más utilizados en el ámbito de la *gamificación* se encuentra el modelo PBL (*Points, Badges and Leaderboards*). Para el autor, casi todos los ejemplos de *gamificación* hacen de este modelo; y funcionan al menos con uno de sus tres componentes:

- **Points** (Puntos): se utilizan para contabilizar la puntuación de un determinado jugador y/o usuario. Pueden representar su posición y desempeño en relación con los demás. A veces se traducen en recompensas o premios, o representan bienes dentro del sistema. Su principal función es retroalimentar a los jugadores y/o usuarios respecto a su progreso individual o colectivo (según sea el caso); y generar parámetros de referencia. Por último, los puntos pueden ser entendidos como datos que los diseñadores de un juego o estructura *gamificada* pueden usar para obtener información de las preferencias y movimientos de los usuarios y/o jugadores dentro de un sistema.
- **Badges** (Medallas)²⁸⁵: También denominadas insignias. Representan visualmente un logro específico y personal del jugador y/ o usuario. Se usan para conmemorar eventos o hitos dentro del historial de progreso. El sistema, por ejemplo, puede darle una insignia a un usuario por conseguir un determinado objetivo o quizás regalarle una condecoración de manera aleatoria. Son de naturaleza flexible y ejercen como representaciones visuales de estatus o importancia. También muchas veces tienen carácter coleccionable, lo que motiva a los usuarios y/o jugadores a su recolección.
- **Leaderboards** (Tablas de clasificación): tal como lo indica el nombre, son aquellas representaciones gráficas que sitúan a un usuario y/o jugador en un punto determinado de progreso del sistema, pero siempre en función de la dimensión competitiva. Las tablas ponen en relación el desempeño de los distintos usuarios y/o jugadores y expresan de manera gráfica las distancias que hay entre ellos.

²⁸⁵ En algunas plataformas web *gamificadas* en la actualidad, es posible encontrar ejemplos diversos desde las insignias o medallas que ofrece *Google* cada vez que una reseña individual supera cierta cantidad de vistas hasta las condecoraciones que hacen empresas, que suben de nivel a sus usuarios en función de la cantidad de compras que hacen dentro del sistema.

Por último, Werbach advierte que las tablas clasificatorias son un arma de doble filo porque, así como pueden motivar a un/a jugador/a para llegar a la primera posición, también pueden desmotivarle en la medida en que la distancia a recorrer sea demasiado grande. En la visión del autor, el desenlace más probable al usarse tablas de clasificación es el segundo²⁸⁶.

D) Formatos de aplicación de estrategias *gamificadas*.

Werbach (2013) define tres categorías fundamentales de aplicación en donde las estrategias de *gamificación* pueden aportar valor en la construcción de un sistema de motivación:

- **Aplicación Externa:** es cuando se usan estrategias *gamificadas* en la relación con los clientes, como por ejemplo en el ámbito de las ventas y el *Marketing*²⁸⁷.
- **Aplicación Interna:** es cuando se usan estrategias *gamificadas* para mejorar el rendimiento interno de la propia empresa, como por ejemplo juegos que se desarrollan entre empleados de una compañía con distintos fines²⁸⁸.
- **Cambio de comportamiento:** se da cuando el objetivo de la *gamificación* es motivar a sus participantes y conseguir un cambio en sus comportamientos. Puede ser usado de manera éticamente cuestionable como cuando una empresa usa la *gamificación* con el objetivo de generar dependencia y adicción a un producto por parte de sus consumidores; o con un enfoque más positivo como cuando se utiliza para generar consciencia sobre alguna problemática social que se desea cambiar para mejorar la calidad de vida la gente.

²⁸⁶ Una solución que se ha implementado desde el diseño es la utilización de tablas clasificatorias personalizadas que acotan los parámetros de referencia, por ejemplo, a círculos de amigos cercanos o cantidades menores de usuarios en competencia.

²⁸⁷ En este aspecto, Werbach destaca que el diseño *gamificado* que no debe confundirse con aplicaciones superficiales del uso de juegos en entornos comerciales como podría ser poner un juguete en una “cajita feliz” del *McDonald's*. El autor hace una diferencia entre crear sistemas *gamificados* y regalar juguetes o juegos a los consumidores, como técnicas de venta.

²⁸⁸ Un caso polémico fue el de las denuncias que se llevaron contra los sistemas de *gamificación* interna de www.amazon.com que utiliza estrategias de control a través de un sistema lúdico de rastreo de objetivos cumplidos por los empleados, metas y recompensas. Otro ejemplo es el juego *Language Quality Game*, desarrollado dentro de la compañía Microsoft para probar la actualización de su Windows 7. En este caso, en vez de contratar una asesoría externa, la compañía inventó este juego para que sus propios empleados pudieran encontrar errores en el sistema. Diseñaron una estrategia de competencia entre oficinas con recompensas para los ganadores y lograron motivar a más de cuatro mil empleados de la empresa a que se sentasen voluntariamente a revisar gratis todas las fallas de la actualización del sistema.

Sobre este último punto, el profesor Werbach (2013) menciona como ejemplo positivo de *gamificación* la iniciativa que tomó *Volkswagen*, en 2010, con su proyecto *Fun theory*. La compañía organizó una convocatoria mundial a partir de la tesis de que la diversión es un elemento fundamental para cambiar el comportamiento de una persona, invitando a las personas a proponer y compartir sus ideas en propósito. Como resultado de la experiencia, la compañía financió otras ideas, como por ejemplo los famosos *pianos-escalera* que se masificaron en distintas ciudades del mundo.

Figura 65. *Pianos-escalera.*



Nota. *Piano-escalera* en Hangzhou, China. Autor: © english.news.cn fuente: <https://designlike.com/creative-piano-stairs-for-pedestrians-in-hangzhou-china/>

Entre las ideas desarrolladas, destacó un experimento llamado *Speed Camera Lottery*²⁸⁹ propuesto por Kevin Richardson (USA) que fue ejecutado en Estocolmo, con apoyo del ayuntamiento y de la policía. La iniciativa consistía en una estrategia *gamificada* que buscaba reducir la velocidad de los conductores de automóviles en zonas de mucho movimiento de peatones. Para incentivar a la gente crearon una lotería que premiaba aleatoriamente a los conductores que habían respetado el límite de máximo permitido. El mecanismo consistió en la instalación de un sistema de registro que fotografiaba las velocidades de los autos y detectaba a aquellos que habían pasado el límite máximo y a los que no. Aquellos que recibían la infracción debían pagar una multa que se destinaba al fondo total para la lotería de un premio entre aquellos conductores que sí habían respetado la señal. al cabo de tres días, el sistema logró bajar en un 20% la velocidad promedio de los conductores.

²⁸⁹ Video resumen: *Fun Theory - speed camera lottery* <https://www.youtube.com/watch?v=iynzHWwJXaA>

Figura 66. *Speed Camera Lottery* (2010).



Nota. *Speed Camera Lottery* (2010). Cámara de control y registro de la velocidad de los conductores. Autor: Desconocido. Fuente: <https://www.autoevolution.com/news/speed-camera-lottery-greatest-invention-ever-video-27204.html>

E) Estructuras de recompensas

Otro elemento primordial a la hora de diseñar un sistema *gamificado* son las **recompensas**. Como vimos anteriormente en el **modelo SAPS**, estas pueden responder a diferentes categorías de motivación; y diferenciarse según su naturaleza tangible o intangible.

Para Werbach (2013) lo más importante es identificar en primera instancia qué tipo de comportamientos y conductas han de ser incentivadas, y cuál es la manera más efectiva para hacerlo. En el marco de la teoría de la autodeterminación —que será revisada en mayor profundidad a continuación— los autores Richard Ryan y Ed Deci (1985, 2004, 2008) sugieren que las recompensas pueden ser divididas en términos generales en las siguientes categorías:

- **Tangibles:** objetos físicos.
- **Intangibles:** expresiones verbales y virtuales de valor simbólico.
- **Esperadas:** previstas.
- **Inesperadas:** de naturaleza sorpresiva.

- **Contingentes:** su obtención está condicionada a cumplir con ciertas acciones o requisitos. Dentro de esta categoría hay tres subcategorías más:
 - **No-contingentes:** su obtención no es contingente a la tarea o misión relacionada. Se pueden adquirir de manera automática.
 - **Contingente a la inicialización:** la recompensa se obtiene antes de comenzar la misión a modo de incentivo (indistinto del desempeño).
 - **Contingente a la finalización:** la recompensa se obtiene al finalizar la tarea a modo de premio (independientemente del desempeño)
 - **Contingente al desempeño:** la recompensa solo se obtiene una vez se valora efectivamente el desempeño de quien ejecutó la tarea o misión.

Werbach (2013) advierte que las recompensas pueden ser peligrosas en la medida en que, si el sistema permite que sus usuarios y/o jugadores se centren demasiado en los premios extrínsecos —al punto de asociar este tipo de recompensas al objetivo y sentido de la experiencia— las recompensas en sí pueden sustituirse a la motivación original e intrínseca que despertó en primer lugar el interés por el juego.

F) Teoría de la autodeterminación y proceso de integración de la motivación.

En la década de los años ochenta, Richard Ryan y Ed Deci (1985, 2004, 2008) estipularon las bases de lo que hoy se conoce como *la teoría de la autodeterminación*: un marco de referencia analítica para el estudio de la motivación humana. Para Werbach (2013, 2015) algunos de los principales hallazgos de esta teoría tienen que ver con la demostración de que la *motivación intrínseca* es un camino mucho más eficiente para conseguir que la gente actúe de determinada manera; y que la motivación no siempre está relacionada a las recompensas.

De acuerdo con esta teoría, —y en términos generales— existiría un espectro de distintos niveles en los que clasificar la motivación que tiene una persona frente a una actividad determinada: desde la apatía máxima e indiferencia total (desmotivación) hasta el interés genuino e interno (motivación intrínseca). En el medio de estos dos extremos, se encontrarían una serie de diversos tipos de motivación extrínseca en distintos grados de manifestación: internos y externos. El camino que se recorre desde la desmotivación total hasta la motivación intrínseca tiene distintos estados que se definen en lo que los autores conceptualizaron como teoría de la integración orgánica.

Esta, describe la evolución de las distintas formas de motivación extrínseca. En este proceso de integración se identifican cuatro tipos distintos de regulación de la motivación extrínseca: *externa*, *introyectada*, *identificada* e *integrada*. La tesis se basa en que mientras más internalizada y asimilada esté la motivación extrínseca, más autonomía tendrá la persona respecto a la acción a ejecutar.

Esquema 12. Regulación de la motivación extrínseca (teoría de la autodeterminación).



Nota. Proceso de regulación de la motivación extrínseca. Teoría de la integración. Autor: elaboración propia. Fuente: Deci, E.; Ryan, R. (1985, 2004, 2008).

La teoría de la autodeterminación señala que el proceso de internalización de la motivación extrínseca se manifiesta en distintas formas de motivación desde la dimensión más externa hasta la más interna. En un **primer estado** de asimilación de la motivación extrínseca, la persona que está desmotivada realiza una determinada acción por obligación o ante la petición de un tercero. En este estadio no hay una voluntad de hacer una determinada cosa, o bien la persona se manifiesta indiferente y solo ejecuta la actividad en cuestión por razones externas (regulación externa). **El segundo estado** de acción en concepto de motivación extrínseca es la regulación *introyectada*: la persona hace suyo el motivador externo que originalmente la impulsó a hacer una determinada acción o actividad encontrando razones indirectas. Ej.: “No quiero hacer el examen de matemáticas, pero lo haré para no tener problemas con mi familia”. Ya no se hace solamente por un tercero, como sería en el caso de la regulación externa, sino que de alguna manera la persona se apropia y encuentra razones personales que le atañen de manera indirecta. En el **tercer estado** de regulación identificada la persona ya considera que la acción será valiosa y le reportará un beneficio directo.

En el ejemplo anteriormente citado, “hacer el examen de matemáticas no estaría solamente motivado por evitar problemas familiares; sino que también, porque la aprobación del ramo puede significar algún tipo de beneficio en futuro. Werbach (2013) señala que en este punto de la integración de los motivadores extrínsecos, el sujeto se identifica con los valores que la acción representa, pero aún no quiere realmente acometerla.

En el **cuarto y último estado**, que es el más cercano a la motivación intrínseca, la persona asimila el motivador extrínseco en función de una regulación integrada donde se alinea totalmente la acción a realizar con sus objetivos personales. El ejemplo que propone Werbach (2013), es el de una persona que no gusta de ejercitarse, pero igualmente lo hace por razones extrínsecas varias, y finalmente comienza a hacerlo de manera voluntaria, por costumbre o hábito. La persona puede perfectamente afirmar que sí quiere hacer deporte, pero aun así no estar totalmente motivada a hacerlo de manera orgánica.

El **último estado** de integración sería cuando la motivación es totalmente intrínseca y la persona no requiere de razones extras para desarrollar una determinada actividad pues le encuentra un valor a la acción en sí misma y está en coherencia con sus deseos y motivaciones más profundas. En cambio, cuando este proceso de integración no sucede, se produce la **desmotivación**, donde la persona no encontraría razones ni propósitos para darle sentido a la acción por desarrollar. En relación con estas ideas, el campo de la *gamificación* asume que cada posible jugador y/o usuario de una estructura *gamificada*, transitará por estos distintos momentos que tiene el proceso de asimilación de la motivación para llevar a cabo una determinada acción; y que lo que compete a quien diseña a una estrategia *gamificada* es aprender a utilizar estos distintos reguladores según cada contexto; y apuntar los objetivos hacia la estimulación de la **motivación intrínseca**. Para poder crear y despertar una motivación auténtica y genuina, la teoría de la determinación señala que existen tres componentes esenciales para poder hacer que algo sea intrínsecamente estimulante:

- **Competencia:** relativa al sentido que tiene la persona sobre su propia capacidad de hacer una determinada actividad u acción, de tomar decisiones y de resolver los obstáculos necesarios para conseguir sus objetivos.
- **Autonomía:** relativa a la sensación de control sobre las decisiones que se toman y a la percepción de que estas nacen de manera interior y no a partir de las instrucciones de otros.
- **Afinidad:** relativa al sentido de pertenencia e identificación que tiene la persona con la acción u actividad a desarrollar.

Para Werbach (2013, 2015) tanto las recompensas como las insignias del sistema PBL pueden considerarse estimulantes de la motivación extrínseca o intrínseca según cada situación y contexto. A modo de conclusión, el autor señala que en un proceso de *gamificación* bien enfocado, hay que velar para que estos tres componentes están presentes desde la dimensión motivacional: el sistema debe darle a la persona un sentido constante de **competencia** (debe poder tomar decisiones y ser consciente de ello); de **autonomía** (debe lograr que esas decisiones sean percibidas en amplios márgenes de libertad y autodeterminación); y finalmente, de **afinidad** (debe conseguir abarcar una amplia gama de ámbitos que permitan que un espectro más amplio de personas logren identificarse y sentir afinidad con al menos, algún componente de la propuesta).

G) Diseño emocional y diversión.

En la visión de Werbach y Hunter (2012, 2015) un proceso de *gamificación* de una estructura determinada nunca puede obviar dentro de sus objetivos principales la valoración de la experiencia de quien hará uso del sistema. En este aspecto, Werbach (2013) incluso prefiere llamar a quienes hacen uso de un sistema *gamificado* como jugadoras y jugadores antes que usuarios o usuarias —o peor aún, clientes—, para destacar la naturaleza personal y humana de la acción, (o destacar el valor de la dimensión experiencial).

En este aspecto, los autores coinciden en asumir que el factor más importante en cualquier construcción lúdica —capaz de lograr *Engagement* por parte de sus jugadoras y jugadores— es una buena construcción del **componente emocional** de la experiencia. Y el primer paso a considerar para lograr este cometido es otorgarle una importancia trascendental al trasfondo de la diversión en la construcción del sistema *gamificado*. En este aspecto, la *gamificación/ludificación* tiene como objetivo último conseguir hacer más atractivo y/o divertido el cambio de comportamiento deseado o el impacto social que persigue la propuesta. En un proceso de diseño motivacional o *gamificación* de un sistema, el sentido de la **diversión** cumple un rol fundamental en cuanto la gente debe encontrar placer y entretenimiento en la acción misma que plantea la propuesta. Debe además ser capaz de verle un beneficio personal que trascienda al placer del momento.

Ian Schreiber (2009) citado en la conversación con García Panella²⁹⁰ (2021) ofrece un ejemplo muy gráfico de cómo un buen diseño motivacional puede hacer entretenidas incluso las tareas más tediosas: durante el éxito masivo de la serie japonesa *Pokémon* (1997) millares de niños a lo largo del globo memorizaron sin problemas más de ochocientos nombres de criaturas ficticias, con sus propiedades particulares e incluso con sus respectivas evoluciones. Sin embargo, enfrentarse a la tarea de memorizar los ciento dieciocho elementos químicos de la tabla periódica —que además son estables y ni siquiera sufren evoluciones como las citadas criaturas—, puede transformarse en la peor pesadilla de cualquier estudiante. En este ejemplo queda en evidencia que cualquier tarea, (por tediosa que sea), si está acompañada de un sistema de motivación completo que la sostenga —y de un proceso divertido—, puede terminar desarrollándose sin mayores inconvenientes.

2.7.4 Diseño de conducta y ética: retórica de la persuasión.

Desde el punto de vista del diseño de una estructura de motivación, resulta importante profundizar en los usos de la persuasión en cuanto esta puede ser usada mecanismo comunicativo para conseguir que las personas hagan o dejen de hacer determinadas tareas.

Según el teórico y escritor Daniel O’Keefe (2002), la persuasión se define como un esfuerzo intencionado y **exitoso** por influenciar el estado mental de otra persona a través de la comunicación, en un contexto donde esta tiene eventualmente un marco de libertad que le permitiría elegir otra cosa. El autor destaca tres elementos principales en su desglose teórico del concepto:

- El primer elemento tiene que ver con el **éxito del ejercicio persuasivo**. Para el autor, la persuasión como concepto, se relacionaría siempre con la acción exitosa de persuadir e influir sobre un tercero. O’Keefe ejemplifica esto con la simple paradoja de la afirmación: “lo persuadí pero fallé”. La noción de persuasión implicaría entonces sí o sí, que el intento consiga el resultado buscado.

²⁹⁰ Oscar García Panella. Entrevista [videollamada]. 2 de noviembre de 2021. Transcripción completa en los anexos.

- Un segundo punto a considerar es que la persuasión se relaciona especialmente con utilizar la comunicación para **generar un cambio en la actitud** de una persona, antes que intentar influir directamente en su comportamiento. O'Keefe define la *actitud* como una valoración o percepción general que tiene alguien sobre un tema, una situación, un lugar, un objeto u una persona. En tanto, el *comportamiento* es algo que tiene una repercusión material o tangible en la realidad de una persona. El autor se basa en las tesis de la psicología contemporánea que avalan que un cambio de actitud siempre precede a corto plazo, un cambio en el comportamiento de alguien. En este sentido, si un juego primero logra cambiar la actitud de la gente respecto, por ejemplo, a las consecuencias del cambio climático, lo más probable es que a partir de esto se genere un cambio comportamental que se traduzca en acciones reales para combatir la problemática en cuestión.
- Por último, **la libertad** es sumamente importante para poder hacer una diferenciación entre la persuasión y la coerción. Para que podamos hablar de persuasión, O'Keefe señala que es indispensable que la persona tenga la libertad real de elegir otras opciones, y no que su decisión esté forzada u obligada.

Basándose en estas ideas, el autor Ian Bogost (2007) plantea que en el contexto del diseño de estrategias lúdicas uno de los principales mecanismos de persuasión de basa en la retórica *procedural* (*Procedurality*) anteriormente descrita. Bogost desarrolla una definición respecto a qué son los juegos persuasivos (*Persuasive Games*) y relaciona el enfoque de la construcción *procedural* del sistema lúdico con la retórica aristotélica. Como se definió anteriormente, la perspectiva *procedural* se centra en construir el significado total de un juego a partir de sus aspectos estructurales y a la ejecución de sus reglas. La retórica de la persuasión en este contexto funcionaría según Bogost de la siguiente forma:

- Las reglas se diseñan en concordancia con el funcionamiento de un aspecto específico del mundo real que se quiere mostrar.
- Los jugadores, asimilarán este aspecto del mundo real a través de la interacción con las reglas y desarrollarán un cambio de actitud hacia el asunto u objeto mostrado en sus vidas cotidianas.

En este proceso, la persuasión como mecanismo está directamente vinculada a la interacción de las personas con las reglas del juego (otros medios, como la prensa o la televisión, utilizan otras estrategias para persuadir a sus consumidores). La postura del diseño *proceduralista* de Bogost, atribuye exclusivamente a quien crea un juego la eficiencia de la retórica persuasiva de su estructura lúdica. Su tesis se basa en que un mensaje persuasivo exitoso está directamente relacionado con la implementación efectiva de la retórica *procedural* en el sistema lúdico y, por ende, siempre será responsabilidad única de sus creadores. Bogost señala que para lograr que un juego sea realmente persuasivo, es necesario crear un diseño *procedural* específico.

En la línea contraria a la lógica *procedural*²⁹¹ (que ya fue tratada en relación con la dicotomía ludo-narrativa), el autor Miguel Sicart (2011) no estaría de acuerdo con que se entienda la persuasión como un resultado instantáneo de la interacción del jugador con las reglas. Para el autor, siempre sería indispensable y necesario que los jugadores asimilen *creativamente* las reglas del sistema para poder realmente integrarlas.

A partir del trasfondo psicológico que posiciona al *conductismo* y al *cognitivismo* como las dos grandes áreas de vinculación con las prácticas *gamificadoras*, Werbach (2013) analiza los beneficios y limitantes específicas que tiene cada una en el diseño motivacional de un sistema *gamificado*. Expresado simplificadoamente, el *conductismo* analiza el comportamiento de las personas y la configuración de conductas, basándose en parámetros externos lo más cuantificables y objetivos posibles. En este sentido, la perspectiva *conductivista* estipula que la construcción de la conducta humana responde a una cadena de estímulos-respuesta y analiza como suceden los diversos eventos que se involucran en este proceso. Los estímulos a su vez se asocian directamente a la creación de pautas de comportamiento. Clásicamente, este enfoque psicológico se asocia a los estudios de Pavlov —citado anteriormente— sobre las teorías de condicionamiento. Por otro lado, el *cognitivismo* se enfoca en descubrir e interpretar los estados mentales y los procesos cognitivos de las personas. O sea, se centraría en una dimensión de análisis más subjetivo de la experiencia.

²⁹¹ En este sentido, la intencionalidad persuasiva *procedural* que preside a la creación de un sistema de reglas determinado no podría ser efectiva sin la apropiación a nivel de significado de estas, por parte de los jugadores. Para Sicart, es necesario entonces, considerar a quien juega como elemento fundamental del proceso creativo; y al ejercicio mismo de jugar como el vehículo de la persuasividad del mensaje.

Para Werbach (2013) esta última perspectiva tiene mayores aportaciones a la *gamificación* actual porque se centra en descubrir los factores internos que motivan el comportamiento de una persona. En contraparte, el enfoque *conductivista* sirve para analizar a nivel pragmático cómo se construyen los sistemas de recompensas dentro de una determinada propuesta; y, sobre todo, para valorar cómo los jugadores y jugadoras se relacionan con estos en cuanto al proceso de recepción-asimilación de los estímulos. Sin embargo, el autor considera que este tendría una mayor serie de limitantes a la hora de *gamificar* un sistema dado, en la medida en que está el análisis *conductivista* está mayoritariamente enfocado en parámetros externos del comportamiento humano: puede servir para analizar cómo una persona reacciona a una determinada cadena de motivación y estímulos-respuestas: pero no otorgaría herramientas específicas para descubrir las motivaciones mentales profundas que mueven un sujeto a cumplir una determinada acción.

La primera problemática que señala el autor en el uso del enfoque *conductista* para la creación de un sistema *gamificado* es el peligro de la manipulación: en cuanto se conocen las estrategias de las estructuras de recompensas y castigos, es eventualmente sencillo lograr que las personas hagan cosas que no necesariamente quieren hacer. Y la segunda problemática es algo que Werbach (2013) denomina *la rueda hedonista*: la estructura *gamificada* se ve amenazada en cuanto la relación con los jugadores se basa excesivamente en otorgar placer a través de recompensas y en estimular la dopamina de quienes participan. El riesgo de esta práctica radica en que finalmente, si las personas que participan de la experiencia entienden que sólo deben responder a recompensas, sólo atenderán a las necesidades del sistema a condición de que haya recompensas de por medio.

El autor enfatiza en la importancia de entender el cerebro humano como una máquina de asimilar patrones que está constantemente tratando de resolver las problemáticas que se le presentan y de identificar las estructuras en las que se involucra. Es por esto, que el diseño de los estímulos debe ser estratégico y nunca tan predecible para mantener el interés y la atención de los participantes durante toda la duración de la experiencia.

2.7.5 *The 6D Framework* de Kevin Werbach y Dan Hunter.

Una de las principales referencias metodológicas para desarrollar un sistema *gamificado* es el modelo *6D Framework* desarrollado por Werbach y Hunter (2012, 2015) que está basado en los conceptos clave del *Design Thinking* y en los preceptos básicos del diseño UX²⁹².

Los autores proponen una metodología para afrontar un proceso de *gamificación* centrado en las siguientes ideas base (que derivan de las estrategias de diseño UX y de las técnicas de *Design Thinking*): la visualización constante de los objetivos que motivan toda la configuración del sistema y por los que se trabaja en primer lugar; la valorización de la experiencia de los receptores de la propuesta como factor fundamental por sobre cualquier otro aspecto del diseño, así como también la consideración de las personas que participan — desde un enfoque humano y personalizado— entendidas como jugadoras/es antes que usuarios o clientes; la búsqueda de un equilibrio constante entre la rigidez de las estructuras (los algoritmos, los datos, las fórmulas) y los espacios para el desarrollo de la intuición creativa, de lo impredecible y de las necesidades reales de las personas; y por último la concepción del proceso desde una perspectiva iterativa: se debe probar y ensayar hasta conseguir finalmente el sistema *gamificado* deseado. A partir de estas premisas, Hunter y Werbach (2012, 2015) proponen seis pasos (6 “D”) que consideran indispensables para el diseño de cualquier sistema *ludificado*:

1. *Define Business Objectives*²⁹³: definir los objetivos principales del sistema a *gamificar*. (sea un proyecto, un producto, un servicio, una campaña, una estrategia de *Marketing*, una clase pedagógica, o en el caso de este estudio, una experiencia escénica relacional, etc.). En este proceso es importante generar una lista lo más objetiva posible de los distintos objetivos a conseguir; eliminar los que no sean de naturaleza fundamental o principal; y justificarlos: ¿por qué es necesario conseguir determinado objetivo para este proyecto?

2. *Delineate Target Behavior*: delinear y delimitar el comportamiento del público objetivo. Es imprescindible especificar las tareas que se espera cumplan los participantes del sistema y otorgarles parámetros de referencia a cada una de ellas para. Esto con la finalidad de saber

²⁹² El diseño UX se revisa de manera sintética en el apartado 2.C del marco conceptual complementario.

²⁹³ Es importante destacar que el contexto desde el cual se posicionan los autores es el ámbito de las estrategias empresariales y el diseño de marketing y a eso se debe la terminología empleada; pero ambos dejan en claro a lo largo de sus textos y cursos que este modelo puede aplicarse en la construcción de cualquier tipo de sistema *gamificado*, tenga o no un fin económico o empresarial.

cuándo y cómo pueden considerarse resueltas de manera exitosa. En este último aspecto es importante definir cuáles son los criterios de medición de compleción de las tareas por parte de los participantes.

3. *Describe Yours Players*: describir a los jugadores/as. Es importante recopilar la mayor cantidad de información respecto a quienes harán uso del sistema a desarrollar; y considerar aspectos demográficos, etarios, psicográficos, conductuales, etc. Mientras más se conoce a los jugadores/as, más sencillo será diseñar estrategias para motivarles a cumplir con los objetivos del sistema. Para esto los autores proponen también usar de apoyo modelos de clasificación de jugadores (como el de Bartle o Amy Jo Kim citados anteriormente).

4. *Devise Activity Loops*: diseño y creación de bucles de actividad. Los autores identifican principalmente dos estructuras repetitivas que componen cualquier sistema *gamificado* (a las cuales es necesario prestar especial atención): los *Engagement Loops* (bucles de compromiso o implicación) y los *Progressive Loops* (bucles progresivos):

- Los ***Engagement loops*** se basan en las reglas del diseño motivacional y se construyen a partir de tres fases: primero, el sistema motiva (*Motivation*) a las personas a hacer una determinada acción; a continuación las personas la ejecutan (*Action*); y finalmente el sistema entrega información inmediata a las personas sobre su desempeño (*Feedback*) para volver a motivarles y reiniciar el bucle.
- Los ***Progressive Loops*** consisten en lograr que los jugadores transiten o naveguen el sistema en un viaje de progreso desde el estado inicial de novato o aprendiz hasta conseguir cierto nivel de *expertise* o maestría en lo que concierne la propuesta. Este resultado se promueve incentivando el progreso a nivel de experiencia desde el inicio hasta el final de la propuesta; proponiendo pasos intermedios y generando constantemente pequeños desafíos que motiven a las personas que juegan a alcanzar la compleción del sistema.

5. *Don't Forget The Fun*: no olvidar la diversión. Los autores recalcan que lo más importante a la hora de diseñar un sistema *gamificado* es considerar que todo se sostiene en torno a la creación de una experiencia atractiva y divertida para quienes participan. En la medida en que lo más importante dentro de la creación de un diseño motivacional es apuntar a estimular la motivación intrínseca, la diversión es considerada un elemento fundamental en cuanto se contempla dentro de esta última categoría motivacional.

6. Deploy Appropriate Tools: implementar las herramientas adecuadas. Es importante una correcta aplicación de los elementos clave de todo sistema *gamificado* (dinámicas, mecánicas y componentes de juego) en función de las premisas previas (los objetivos, el perfil de jugadores, los bucles de actividad y la diversión); así como también un uso estratégico de las distintas herramientas para conseguir que la misión del sistema esté en coherencia con el comportamiento de quienes participan.

Respecto al enfoque centrado en los jugadores que manifiesta Werbach y Hunter, García Panella (2021) concuerda con que la perspectiva *Player-Centered* es fundamental para desarrollar de manera eficiente y exitosa cualquier estrategia de diseño motivacional. El autor enfatiza incluso, en la necesidad de entender el diseño estratégico como una actividad casi de naturaleza artesanal donde es imprescindible trabajar siempre en función de satisfacer las necesidades y deseos de los jugadores finales; y no de quien diseña.

En función a las ideas de Werbach y Hunter, —pioneros de la sistematización teórica de esta temática—, han surgido diversas modificaciones metodológicas para diseñar experiencias *ludificadas*. Un ejemplo interesante (por venir específicamente del ámbito del diseño de juegos y no estar particularmente ligado a los negocios) es la propuesta del autor Durgan A. Nallar (2015) quien plantea la siguiente ordenación:

- Entender cómo funciona la actividad que requiere ser *gamificada*.
- Identificar en la actividad los elementos con trasfondos potenciales de diversión y placer.
- Construir el perfil del usuario objetivo del sistema a *ludificar* (usando por ejemplo el modelo de identificación de jugadores de Bartle).
- Diseñar la estructura lúdica. Respecto a esta última, solo basta con instaurar los elementos básicos puesto que la interacción con los usuarios aportará información importante para completarla.
- Determinar cuáles serán los desafíos y tareas que el sistema ofrecerá a sus usuarios.
- Hacer pruebas (diseño iterativo) y obtener más información de las características de los potenciales usuarios.
- Configurar y construir sistemas de recompensas (PBL).

2.C. MARCO CONCEPTUAL COMPLEMENTARIO: teoría general de sistemas (TGS) y diseño de experiencias de usuario (UX Design).

En vista y consideración de la amplitud de este marco teórico y de la imposibilidad de abarcar más contenidos relacionados al área de investigación de esta propuesta, se ha tomado la decisión de no abordar la teoría general de sistemas (desde la conceptualización biológica y desde la programación de sistemas informáticos); así como tampoco el diseño de experiencias de usuario (UX). Dichos campos se proponen como materia para la continuación y proyección de esta investigación en ámbito postdoctoral. Sin embargo, considerado que ambas disciplinas se relacionan directamente con el tema de esta tesis, se ha juzgado oportuno establecer una vinculación mínima con aquellas partes de su armazón conceptual que pueden ayudar a articular en términos muy generales la noción de programación. Con esta finalidad se presentan a continuación términos y aspectos específicos de la programación de sistemas informáticos/biológicos y del diseño de experiencia de usuarios que, en la fase de investigación doctoral, de forma intuitiva, han parecido pertinentes para un desglose más riguroso de los aspectos de programación de una experiencia escénica relacional, entendida como un sistema organizativo en constante acción e interacción en sí mismo y con su entorno:

2.8 Respecto a la Teoría general de sistemas (TGS)

A grandes rasgos, la teoría general de sistemas (TGS) es una aproximación científica de representación de la realidad, que puede aplicarse como paradigma a distintos ámbitos de análisis *transdisciplinar*. Esta área del conocimiento estudia cómo se estructura y organiza cualquier tipo de estructura o cuerpo organizador; que a su vez se compone de otros elementos que están en movimiento dinámico constante y que se relacionan entre sí. Se contemplan además los mecanismos y estrategias que un sistema debe poseer para lograr autoorganizarse a pesar de factores desestabilizantes —tanto internos como externos— como el surgimiento de eventos impredecibles y el caos (Luhmann, 2013).

En términos generales, la TGS asume el cometido de proporcionar una terminología base para el análisis de comportamientos y funcionalidades sistémicas; para desarrollar leyes que puedan aplicarse a estos comportamientos y, finalmente, para dotar estas leyes de un trasfondo formal matemático (Cathalifaud, A; Osorio, F. 1998).

A lo largo de su desarrollo han ido evolucionando distintos parámetros de análisis sobre la constitución de sistemas, entre los que destacan la perspectiva filosófica, la cibernética, el análisis biológico o la dimensión sociológica. Diversos autores han contribuido a profundizar la materia desde diferentes ámbitos, como Bertalanffy (1976) desde la epistemología sistémica; Wiener (1979) desde la cibernética; o Buckley (1973) desde la sociología, entre otros.

La RAE define un *sistema* (a nivel de comportamiento interno), como un conjunto de elementos que se relacionan entre sí y cuyo comportamiento a nivel general persigue algún tipo de finalidad o misión particular (Hall, A.; Fagen, R. 1975). A la vez, un sistema puede, en su versión “abierto”, relacionarse con su entorno, estableciendo relaciones de retroalimentación con otros sistemas y con el ambiente en el que está inserto. De esta definición puede desprenderse en primer lugar que para considerar algo un sistema debe existir una relación de influencia recíproca entre sus partes; y, en segundo lugar, que por mucho que los componentes puedan en ciertas circunstancias estar agrupados y organizados, no pueden considerarse como constitutivos de un sistema si no funcionan en pos de un objetivo común.

En términos generales, la teoría general de sistemas (TGS) reconoce tres categorías principales de taxonomía (Cathalifaud, A; Osorio, F. 1998). En primera instancia, los sistemas pueden clasificarse según sus características generales, como **reales** (o sea, que su condición de existencia es de dimensión objetiva), **ideales** (constructos simbólicos como las matemáticas; o **modélicos** (abstracciones de la realidad que mezclan dimensiones reales con conceptualizaciones). En segundo lugar, se pueden clasificar según sus orígenes, que puede ser **naturales** (de procedencia orgánica) o **artificiales** (diseñados por el hombre o por otras máquinas). Y, por último, según su relación con el entorno y el tipo de *Feedback* que generan con los componentes de su ambiente, pueden ser **abiertos** o **cerrados**. Un sistema abierto (relativo a una condición **permeable**) procesa de manera continua elementos de su respectivo ambiente y establece un flujo de interrelaciones y *feedback* constante con ellos. Los sistemas vivos (orgánicos) son esencialmente abiertos. Los intercambios permanentes entre el sistema y el ambiente condicionan su equilibrio y viabilidad. Por otra parte, un sistema cerrado (**impermeable**) se caracteriza porque no hay intercambios de elementos entre el interior y el exterior de la estructura: ningún elemento entra en el sistema o sale de él.

Por último, los sistemas cerrados se asocian coloquialmente a sistemas que tienen comportamientos fijos, rígidos y sin variaciones²⁹⁴. En contraparte, en un sistema abierto, — caracterizado por su naturaleza orgánica y de calidad viva— convive la rigidez constante con la anarquía total. El factor caótico se relaciona con este tipo de organizaciones vivas porque estas tienen la capacidad de generar el orden necesario para asegurar la viabilidad de la estructura y a la vez, integrar los elementos emergentes que posibilitan su evolución. Esta condición se denomina generalmente como transición de fase o «borde del caos» (Langton, 1991). A modo de resumen, se presentan a continuación, algunos de los principales conceptos básicos de la teoría general de sistemas (Cathalifaud, A; Osorio, F. 1998) que resultan útiles en el marco de la presente investigación:

- **Ambiente:** entorno en el que suceden las condiciones y eventos que van a alterar o modificar el funcionamiento de un determinado sistema.
- **Atributo:** condiciones y propiedades funcionales o esenciales que definen las partes o elementos de un determinado sistema.
- **Complejidad:** designa la cantidad de componentes de un sistema (complejidad cuantitativa), la conectividad de los mismos (potenciales interacciones entre elementos internos o del ambiente) y su variabilidad (cantidad de estados diferentes que pueden producirse a raíz de las interacciones).
- **Elemento:** componentes y partes que conforman un determinado sistema y que pueden concretarse en objetos o procesos.
- **Estructura:** la estructura de un sistema se constituye al identificar las interrelaciones de naturaleza más o menos estable entre los distintos componentes en un momento determinado. A veces, sería necesario distinguir entre una estructura primaria (que identifica las relaciones que se dan internamente) y una *hiperestructura* (que considera también las relaciones con el ambiente).
- **Homeostasis:** este proceso se da cuando en un sistema adaptable (generalmente orgánico) debe modificarse en función a cambios en el ambiente y necesita autorregularse para compensar estas variaciones sin alterar su estructura formal y/o un determinado estado de equilibrio.

²⁹⁴ Cathalifaud y Osorio (1998), ponen de ejemplo para graficar un sistema cerrado un circuito cerrado.

- **Equifinalidad:** se fundamenta en la idea de que un sistema vivo puede llegar a un mismo destino final a pesar de haber partido desde condiciones iniciales diferentes. Bertalanffy (1976) señala que un sistema puede llegar a un mismo estado terminal incluso partiendo de condiciones iniciales diferentes y recorriendo rutas distintas. La noción de final no tiene por qué entenderse de manera literal, sino más bien se relaciona con la implementación de un estado de equilibrio en flujo constante. El proceso inverso se denomina multifinalidad, es decir la posibilidad de finales diversos, incluso partiendo de las mismas condiciones generales.
- **Retroalimentación:** (*Feedback*): se refiere a todos los procesos que ejecuta un sistema abierto para recoger información sobre las consecuencias de sus acciones en el ambiente. Esta información servirá para organizar las decisiones o acciones por ejecutar a continuación. Puede ser de naturaleza negativa (cuando el sistema se autorregula homeostáticamente y prima el control que mantiene el estado de equilibrio y los objetivos iniciales) o positiva (cuando hay un proceso de evolución y diferenciación que acepta mayores cantidades de variables y que permite que el sistema se mantenga estable a nivel de estructura, pero que cambia su finalidad). En un sistema complejo, conviven ambos tipos de retroalimentación.
- **Subsistema:** agrupación de elementos y relaciones que constituyen una estructura independiente (con una función específica) dentro de un sistema mayor.

Finalmente, los sistemas también pueden clasificarse en subcategorías en función de su relación con el ambiente (Luhmann, 2013):

- **Sistemas adaptativos y No adaptativos:** dentro de la categoría de los sistemas abiertos, se encuentran sistemas de naturaleza adaptativa (capaces de modificarse y se adaptarse a los estímulos del ambiente) y sistemas no adaptativos (que reciben influencia externa de manera pasiva y no alcanzan a aprovecharla como motivo de modificación estructural).
- **Sistemas dinámicos y estáticos:** Tiene relación con la capacidad que tiene un sistema de alterar su estructura interna a lo largo del tiempo. Un sistema dinámico tiene la capacidad de modificarse internamente a partir de los estímulos del ambiente; mientras que un sistema estático, no.

- **Sistemas simples y complejos:** La principal característica de un sistema complejo es que tiene un comportamiento imprevisible y sus estados internos pueden ser inestables. Además, es posible identificar sistemas de este tipo ya que se componen de un gran número de partes parecidas (por ejemplo, células en el cuerpo o personas en una sociedad) y porque es muy difícil hacer predicciones sobre la posible evolución de sus dinámicas. Otra condición particular es que los sistemas complejos son capaces de auto-organizarse: pueden en suma recuperar equilibrios alterados por el ambiente y modificarse y evolucionar. Los sistemas complejos suelen ser por consecuencia caóticos en la medida en que su comportamiento es ocasionalmente inesperado y no predecible. Por el contrario, un sistema simple se caracterizará por ser altamente predecible y por tener un funcionamiento interior estable.

2.9 Respecto a la construcción de experiencias: diseño UX (*User Experience*).

En el marco del arte contemporáneo la concepción del receptor entendido como usuario comienza a popularizarse en la década de los sesenta; sin embargo, no se masifica hasta la irrupción masiva de la tecnología y de los dispositivos de interacción en los años noventa (Boissier, 2016). El concepto de usuario, —que según la primera acepción de la RAE alude a alguien que simplemente hace uso de algo— se ha popularizado en el ámbito de la informática y de la economía. El término se ha masificado gracias al auge de las tecnologías digitales y la implementación de la sociedad digital al punto de que el diseño de experiencias de usuario (UX) y el diseño de interfaces de usuarios (UI) se han establecido poco a poco como campos profesionales de estudio y trabajo.

El diseño de experiencias de usuario se basa en una construcción organizada y eficiente de las arquitecturas de la información que componen un sistema determinado, con el fin de facilitar su usabilidad (Norman, D. A.; Draper, S. W. 1986). En este aspecto, toda la finalidad del diseño de una experiencia tiene su foco en las necesidades y facultades de quien finalmente la usará. Las arquitecturas de la información por su parte, —que pueden ser interpretadas desde distintos parámetros según su condición de objeto, disciplina, atributo de diseño o actividad profesional— se establecen como sistemas interactivos diseñados de manera comprensible con la finalidad de ofrecer una experiencia de uso satisfactoria para el/la usuario/a objetivo (Morville, P.; Rosenfeld, L. 1998).

El objetivo de un diseño de experiencia de usuario eficiente es lograr un equilibrio entre la funcionalidad del artefacto/información y las necesidades/capacidades de quien lo usará. En este sentido, el máximo desafío de diseño es sobre todo con conseguir que el sistema interactivo sea fácil de usar por sus destinatarios finales. En este contexto, la usabilidad puede medirse a partir de parámetros subjetivos y objetivos de observación. En la primera categoría se podría valorar la satisfacción del usuario al fruir un determinado objeto o servicio. En cuanto a la valoración objetiva, pueden analizarse, por ejemplo, la facilidad de aprendizaje que tienen las personas al enfrentarse al objeto/experiencia, la eficiencia en el uso, o la capacidad de la experiencia para fijarse en la memoria del usuario (Nielsen, J. 2003). Según los autores Alan F. Newell y Peter Gregor²⁹⁵ existen tres dimensiones básicas que definen la accesibilidad en cuestión: que la información y la interfaz misma sea **perceptible** (que los usuarios accedan rápidamente a la información), que sea **operable** (de fácil manipulación o manejo), y que sea **comprensible** (de fácil asimilación por parte de la persona receptora) (Newell, A.; Gregor, P. 2000).

Por otra parte, un diseño de experiencia de usuario eficiente tiene siempre como parámetro fundamental los intereses y necesidades del usuario objetivo. En este aspecto, el proceso de diseño considera distintas etapas que tienen como finalidad conocer y aprender al máximo sobre quien usará el producto o experiencia a desarrollar. Algunos de estos pasos se resumen en planificar e investigar previamente a la audiencia objetiva; en hacer prototipos, pruebas y evaluaciones del diseño (iteración); en implementar el diseño mismo y monitorear constantemente su evolución (Norman, D. A.; Draper, S. W. 1986).

En la medida en que un diseño de experiencia de usuario es un sistema de interacción entre la experiencia/objeto que se presenta y la persona que le dará utilidad, se requiere también configurar un diseño de interfaz que sirva de vía de comunicación entre ambas partes. De esto último, se encarga el diseño UI (*User Interface*), campo disciplinar dedicado a diseñar la parte visible de una interfaz de usuario²⁹⁶. El objetivo fundamental radica en generar a nivel estético y funcional un acceso eficiente a la información; y proporcionar a la experiencia o servicio un alto nivel de satisfacción en el uso por parte de las personas usuarias.

²⁹⁵ Ambos investigadores y profesores eméritos de la universidad de Dundee (Reino Unido) dedicados al campo de la computación, el diseño de HCI, (*Human Computer Interactions*), el diseño de experiencias de usuarios inclusivas y la informática.

²⁹⁶ En este ámbito, la noción de interfaz puede aplicarse a construcciones intangibles como una aplicación *web* o una plataforma virtual, puesto que también se consideran interfaces y se rigen por los mismos principios fundamentales de accesibilidad, funcionalidad y eficiencia de uso.

3. ANÁLISIS ESCÉNICO-LÚDICO: APLICACIÓN DEL MARCO CONCEPTUAL EN ESTUDIOS DE CASO.

A continuación, se analiza la aplicación conceptual de los marcos teóricos estudiados (escénico, lúdico y complementario) en la observación de cuatro experiencias escénicas escogidas para este fin. El objetivo de este ejercicio es observar posibles compatibilidades en la aplicación de los criterios lúdicos en el contexto de una experiencia escénica co-creativa que requiera de una intervención material de la audiencia.

El primer criterio de selección de los casos de estudio es la relación analógica entre el rol “jugador” —que para poder jugar necesita manifestar materialmente su agencia— y el espectador activo de una experiencia escénica co-creativa que se construye a partir de las decisiones de la audiencia y que necesita de una expresión objetiva y visible de la voluntad de las personas. En consecuencia, el análisis **se acota a propuestas escénicas co-creativas que tengan como requisito imprescindible la manifestación material de las decisiones y/o elecciones de quienes participan en calidad de público**²⁹⁷. Este enfoque resulta fundamental para poder visibilizar el espectro de la interactividad (entre propuesta escénica y audiencia) a partir de la expresión física de la agencia de las audiencias. Desde este punto de vista, se proponen experiencias escénicas donde las audiencias deban tomar decisiones, y éstas deban a su vez manifestarse físicamente ya sea a través del habla o de movimientos corporales. En este sentido, la **materialización de la capacidad de decisión (agencia)** de las audiencias, se propone como hilo conductor entre una selección de propuestas de naturaleza y procedencia muy variadas.

El segundo parámetro aplicado tiene que ver con que la programación de la experiencia escénica requiera *predecir* y *acotar* las posibles decisiones de la audiencia, en la medida en que esta puede efectivamente modificar la propuesta en distintos niveles de interactividad, ya sea en términos narrativos (argumentales) o dispositivos (estructurales). Se busca entonces una intervención en términos pragmáticos y no meramente simbólicos²⁹⁸.

²⁹⁷ La manifestación material de la agencia se asocia a la obligatoriedad de una expresión física por parte de los agentes (audiencias) a modo de gesto que visibilice sus decisiones (puede ser un acto de enunciación o una acción física). Este parámetro se define a lo largo de todo el texto como criterio básico de análisis de las formas escénicas de interacción de finalidad relacional. Estos contenidos se desarrollan en la introducción del cuerpo de texto (apartado 1.1) y en el capítulo 2.1 de dimensión performativa, (específicamente en el punto 2.1.5 “acción e interacción: personalizada y a la vez colectiva”).

²⁹⁸ Se excluyen entonces todo tipo de prácticas escénicas relacionales, que, aunque hayan sido diseñadas para involucrar a la gente desde un paradigma no convencional, y donde la manifestación escénica de sus voluntades deba tener una dimensión material, esta última no signifique una modificación a nivel estructural o argumental

Por último, el tercer parámetro fundamental es que las piezas elegidas contengan componentes lúdicos o asociaciones directas con elementos relativos a la construcción de juegos.

A partir de los conceptos analizados en ambos marcos teóricos (lúdicos y escénicos) se construye y propone una tabla de parámetros de aplicación; y se observa de qué manera estos estarían operando en cada experiencia escénica. El criterio general de selección corresponde a un canon de experiencias diseñadas con una finalidad artística, específicamente relacionadas a los códigos de producción de las artes escénicas. Por otra parte, la selección ha soslayado las diferencias específicas entre entornos (sobre todo geográficos) de producción y consumo cultural. Esto responde a la necesidad de ampliar la búsqueda de referencias posibles, tratándose de propuestas relativamente “excepcionales” que, pese a gozar de cierta popularidad en algunos círculos profesionales, corresponden a un tipo de práctica escénica relativamente minoritaria, que no se constituye habitualmente como un formato de producción de amplio alcance. En este aspecto, esta selección intenta equilibrar ejemplos icónicos y paradigmáticos de propuestas escénicas co-creativas con experiencias profesionales menos conocidas.

En resumen, los criterios de selección son los siguientes:

- 1) Proyectos escénicos enmarcados dentro de un contexto de producción teatral profesional y que hayan sido estrenados en los últimos 20 años²⁹⁹.
- 2) Proyectos escénicos que requieran que sus audiencias expresen decisiones y realicen acciones de manera física o verbal (involucramiento material).
- 3) Dispositivos escénicos donde la agencia de las audiencias aporte en la construcción del planteamiento situacional³⁰⁰ a partir de acciones pragmáticas, que promuevan distintos tipos de interactividad (interpretativa, funcional y/o explícita) (Salen & Zimmerman, 2004) y cuya audiencia esté informada previamente de esta posibilidad.

de la experiencia escénica. Un ejemplo de esto, —explicitado más adelante en el apartado 4.1.1 (A)— serían todas aquellas propuestas escénicas que aun deseando invitar a la gente a configurar la relación obra-audiencia desde otro lugar (no tradicional) —y teniendo incluso una finalidad netamente relacional— no consideran que la agencia de las personas pueda realmente modificar el dispositivo en términos estructurales o narrativos. Un ejemplo de esto serían piezas del tipo *audiotour* teatralizado estático (donde la gente no puede elegir la secuencialidad narrativa) o del tipo recorrido-dirigido en instalación escénica (donde la gente no pueda elegir el orden del camino a seguir).

²⁹⁹ La justificación de este parámetro se desarrolla en la introducción, específicamente en el párrafo 1, de la página 12.

³⁰⁰ El o los planteamientos situacionales propuestos (en caso de que sea más de uno dentro de la misma propuesta).

- 4) Obras escénicas diseñadas desde un paradigma relacional³⁰¹, que se desarrollen desde un paradigma “practicable”³⁰²; y que carezcan de sentido creativo sin la intervención activa de los participantes.
- 5) Proyectos escénicos que contengan elementos asociados a la construcción de juegos.

3.1 MARCO REFERENCIAL: CRITERIOS DE ANÁLISIS ESCÉNICO-LÚDICOS

El objetivo de este ejercicio de análisis comparativo es comprobar si es posible generar relaciones directas entre los conceptos propios de la construcción del *Game Design* y del diseño motivacional (*Gamification*) con las distintas experiencias escénicas seleccionadas; y observar si se pueden generar (o no), similitudes y coincidencias a nivel teórico/práctico entre la construcción de un juego y la configuración de un dispositivo escénico co-creativo de dimensión lúdica. Esta búsqueda se propone siempre en función de la similitud a nivel de paradigma relacional entre la construcción de las reglas de interacción de un juego y la planificación de una experiencia escénica co-creativa.

A modo de aclaración es importante señalar que, a lo largo de la aplicación del marco escénico-lúdico en las distintas propuestas escénicas, es posible encontrar ciertas repeticiones conceptuales y similitudes en los distintos parámetros comparativos. En este sentido, cuando un criterio en particular aparece repetido en el contexto de distintas dimensiones conceptuales, lo que cambia es el enfoque o la perspectiva de empleo del término. El orden de análisis de cada propuesta se ha determinado a partir de una perspectiva general que contempla tanto aspectos de la dramaturgia (relativos a la configuración previa de la experiencia) como formas de la *puesta en acción* del planteamiento situacional propuesto. Es importante destacar que el objetivo del análisis comparativo es detectar la presencia o posible existencia de los conceptos escénico-lúdicos planteados en las distintas propuestas artísticas, sin necesariamente profundizar en cómo operan específicamente en cada caso. En este sentido, la pregunta que interesa este ejercicio es, por ejemplo, inherente al empleo de reglas en un dispositivo determinado, más que el detalle descriptivo de su construcción y aplicación.

³⁰¹ Desarrollo del sentido teórico del término a utilizar en el marco de esta tesis, en el apartado 2.2.1: aproximaciones desde la estética relacional.

³⁰² Desarrollo del sentido teórico del término a utilizar en el marco de esta tesis, en el apartado 2.2.2: arte participativo v/s arte practicable.

Se presenta entonces una breve descripción de cada propuesta escénica —junto a su respectiva ficha técnica— y un análisis de cómo el marco escénico-lúdico estaría operando en cada dispositivo. Para facilitar la lectura de este proceso de análisis, se adjuntan las tablas comparativas en el anexo³⁰³ F; así como también, una propuesta de glosario escénico-lúdico específico.

3.1.1 Glosario Específico

Con el fin de facilitar la comprensión del presente ejercicio y de la propuesta poética particular que deviene de esta investigación, se propone a continuación una serie de conceptos transversales desarrollados a partir del marco conceptual escénico y lúdico para designar distintos fenómenos, procesos y verbos relativos a las prácticas escénicas de naturaleza *performativa*. Las presentes entradas describen algunos *sentidos específicos creados especialmente en el marco de esta tesis*, que resultan necesarios para el análisis general de esta propuesta de investigación.

En consecuencia, el presente glosario no se presenta como un compendio dirigido a resumir toda la terminología expuesta en el marco escénico-lúdico del trabajo; sino más bien, generar una directriz de sentido respecto a los conceptos base de la propuesta poética que se elabora a partir de esta investigación. En este aspecto, las siguientes definiciones, —que se presentan aquí de manera sintética—, serán desarrolladas con mayor profundidad en los planteamientos de la propuesta teórica resultante. Se reúnen aquí para orientar al lector y facilitar la comprensión de sus significados específicos en el contexto del ejercicio de aplicación teórica desarrollado en este capítulo:

- **Obra-sistema:** sistema escénico que consta de un planteamiento situacional (o situación construida a desarrollar) propuesto por el equipo creativo, y de una estrategia de presentación para la potencial *puesta en acción* performativa. Una misma propuesta de obra-sistema puede contener uno o más planteamientos situacionales.

³⁰³ La decisión de dejarlas en los anexos tiene que ver con el formato de las tablas, que aumentaba considerablemente la extensión de páginas del cuerpo de texto. Igualmente se adjuntan en el anexo F porque pueden significar un ejercicio de lectura más ameno de la misma información.

- **Puesta en acción:** ejecución del planteamiento situacional y de las estrategias performativas propuestas por la programación de la obra-sistema, es decir, para su presentación.
- **Planteamiento situacional (situación co-construida):** situación a construir conjuntamente en la *puesta en acción*, entre equipo creativo, audiencias participantes y/o entorno performativo (según el enfoque particular del diseño de la programación).
- **Entorno performativo:** espacio/tiempo de la *puesta en acción* compuesto por todos los elementos materiales y conceptuales que integran el ambiente de la realización escénica (características del espacio físico, horario de ejecución, condiciones climáticas, sonoridades, personas presentes, etc.).
- **Programación dramática:** en el contexto de una práctica escénica performativa, se trata del ejercicio de pre-configurar las características de la obra-sistema, las potenciales estrategias de presentación de la *puesta en acción* y la previsión de los posibles imprevistos que puedan surgir en el desarrollo del acontecimiento escénico, en la relación entre los equipos creativos y el ambiente (entorno performativo y/o audiencias). La programación dramática de una experiencia escénica performativa se estipula a partir de dos posibles enfoques: ambiental y relacional.
- **Paradigma practicable:** comprensión de la obra artística entendida como un proceso de construcción a completarse de manera co-creativa (en el marco performativo de una realización escénica de carácter relacional) y no como un “objeto” acabado.
- **Acontecimiento escénico co-creativa:** *acontecimiento escénico* en tiempo presente que emerge a partir de la experiencia conjunta, procesual y co-presencial, producida por un dispositivo escénico co-creativo (indistinto de si el enfoque de la programación dramática del mismo, es relacional o ambiental). La experiencia co-creativa surge en el *convivio* de la *puesta en acción*, y se constituye en la medida en que el entorno performativo aporta a la construcción de la situación a co-construir, de manera indirecta (desde el plano performativo) o directa (cuando la co-creación también puede modificar la experiencia escénica en un sentido pragmático influyendo en el plano narrativo y/o dispositivo de la propuesta).

- **Dispositivo escénico co-creativo (DEC):** sistema de organización escénico de trasfondo performativo que determina y regula los márgenes de relaciones entre una obra-sistema (propuesta escénica) y el entorno performativo de su *puesta en acción*. La programación de un DEC puede ser de orden **ambiental** o **relacional**. En ambos casos, la co-creación se da a nivel cognitivo en la medida en que el ambiente de la puesta en acción, (y la presencia de las audiencias) repercuten directamente en la construcción de la situación construida en el plano performativo de la experiencia. Sin embargo, la escena ambiental no contempla la intervención de la agencia de las audiencias para completar el sentido de la obra-sistema; solamente la considera como elemento emergente capaz de interferir en la propuesta, de la misma manera que podrían hacerlo otro tipo de factores externos del entorno performativo. En cambio, en un enfoque relacional, la co-creación como ejercicio responde a una voluntad por parte de los equipos creativos, por considerar e integrar las decisiones de las personas como un elemento fundamental para la construcción de la experiencia escénica. En este sentido, la co-creación no solo se da en el plano performativo/cognitivo a nivel simbólico: el entramado de relaciones que el dispositivo configura, delimita y organiza, da como resultado una experiencia escénica co-creativa donde la agencia de las audiencias puede influir en distintas dimensiones de la *puesta en acción* (plano **performativo, narrativo y/o estructural**) y puede operar en distintos **niveles generales de interactividad co-creativa** (cognitiva, funcional y/o explícita); y **específicos** (interpretativos, exploratorios, configurativos y/o tectónicos).

- **Audiencia:** componente humano del entorno “performativo” (ambiente de la *puesta en acción*). Grupo de personas que participan de la experiencia escénica co-creativa. En la mayoría de los casos, se trata de personas en condición informada, que entienden el contexto de la *puesta en acción*. Sin embargo, en la producción de escenas performativas, es usual que las audiencias puedan o no estar informadas de los códigos artísticos de la situación en curso.

- **Audiencia tradicional/convencional:** condición de contemplación escénica asociada a los códigos del teatro clásico donde no hay canales de comunicación interactivos entre la audiencia y la escena. Se relaciona también, con un formato de configuración espacial donde la audiencia está en una relación de frontalidad (física o simbólica) con la escena y donde la división conceptual es representada por la idea de la “cuarta pared”.

- **Audiencia relacional:** condición de la expectación escénica caracterizada por la disolución simbólica de las barreras entre escena y audiencia; y por la apertura de canales interactivos de comunicación entre la acción escénica y las personas que presencian/participan de la experiencia. La idea de una audiencia relacional presupone una voluntad artística por incluir a la gente que es parte de la experiencia en un sentido fenomenológico (influyendo en la dimensión performativa) o pragmático (en la construcción dispositiva o narrativa de la propuesta escénica).
- **Equipo(s) creativo(s):** grupo humano tras la creación de una obra sistema, compuesto por ejecutantes, *performers*, directores, técnicos, productores, entre otros; y toda persona relacionada con la *puesta en acción* de una experiencia artística de formato escénico (sea o no de naturaleza performativa).
- **Código relacional:** trasfondo predominante de una situación determinada que indica a las personas cómo deben comportarse y/o relacionarse con los demás elementos del entorno. Puede ser programado, o bien constituirse de manera espontánea; y a lo largo de una misma situación puede cambiar a raíz de diversos factores (controlados o impredecibles).
- **Improvisación:** en el contexto de la co-creación de una situación construida, remite a la capacidad de incorporar información emergente y de solucionar imprevistos en el marco de la relación performativa entre obra-sistema y entorno.
- **Agencia (desde la perspectiva lúdica):** manifestación de la capacidad de elección y de la voluntad (decisiones) de las personas a través de acciones materiales (expresadas físicamente como acciones físicas o actos de habla) que deben perseguir la consecución de objetivos puntuales; conllevan una forma de compromiso especial; y deben llevarse a cabo con un tipo de atención particular.
- **Sistema:** conjunto de elementos (relacionados entre sí) que en su interrelación estable propician la subsistencia de la misión particular (u objetivo específico) que justifica la existencia del mismo. Para poder considerar algo como un sistema, debe existir una relación de influencia recíproca entre sus distintos componentes; y estos deben siempre funcionar en pos de un mismo objetivo en común.

- **Sistema de motivación:** estructura dispositiva que organiza, gestiona, direcciona (y según el caso, incluso diseña), la manifestación de la agencia de las personas. Tanto la escena co-creativa de finalidad relacional como la construcción de un sistema lúdico (un juego) o de un sistema *ludificado*; pueden considerarse en distintas medidas, como sistemas de motivación.

3.1.2 Marco conceptual escénico (performativo, participativo, dramatúrgico, político)

A continuación, se presentan los conceptos seleccionados de los distintos marcos conceptuales de esta tesis para la creación de la pauta escénica-lúdica a aplicar en el ejercicio comparativo:

A) Dimensión Performativa³⁰⁴:

1. **Planteamiento situacional:** ¿Cuál es la propuesta de situación construida a desarrollar?
2. **Trasfondo predominante del planteamiento situacional presentado (código relacional):** lúdico, ceremonial/ritual, político, deportivo, híbrido, otros.
3. **Características del entorno performativo (espacial/temporal).** ¿Cuáles son las características específicas del espacio/tiempo de la puesta en acción?
4. **Previsión performativa de la programación:** ¿Qué elementos del entorno performativo deberían considerarse en el ejercicio de configuración previa de la experiencia?
5. **Acciones pragmáticas/epistémicas (Kirsh & Maglio, 1994):** ¿Qué tipo de acciones pragmáticas/epistémicas se activan en el curso de la puesta en acción?
6. **Ficcionalización del planteamiento situacional:** ¿La situación construida tiene una dimensión ficcional? ¿O se expone de manera presentacional?
7. **Calidad de presentación de los ejecutantes (Si los hay):** ¿Se presentan como actores? ¿cómo personajes? ¿en calidad de ejecutantes y/o *performers*?

³⁰⁴ Conceptos definidos en el capítulo 2.1 dimensión performativa: co-creación escénica en tiempo y espacio compartido.

8. **Trabajo actoral predominante de los ejecutantes:** ¿Qué tipo de técnica actoral requiere el dispositivo? ¿Es una estructura de texto fijo? ¿Necesita improvisación? ¿Es una mezcla entre ambas cosas?
9. **Parámetros necesarios de “poetización corporal” por partes de los ejecutantes en caso de haber uso de técnicas de improvisación actoral (Lockford & Pelias, 2004):** ¿Qué criterios están presentes en la puesta en acción? (Comunicación / disposición lúdica positiva /sedimentación/ sensualidad /vulnerabilidad.

B) Dimensión Participativa³⁰⁵:

1. **Tipo de intervención prevista por el dispositivo:** ¿La interacción de la gente se resuelve de manera cognitiva (performativa) y además de forma pragmática?
2. **Niveles de manifestación física de la agencia:** ¿Es de carácter verbal? ¿corporal? ¿o ambas?
3. **Grado de interacción co-creativa operante:** Además de ser cognitivo ¿es funcional y/o explícito?
4. **Contexto performativo de la audiencia:** ¿Qué tipo de audiencia tiene el dispositivo? ¿Es público de pago? o ¿Son transeúntes no informados?
5. **Contexto ficcional para situar a las audiencias (si lo hay):** ¿Se propone a las audiencias algún tipo de rol o posición ficcional desde donde interactuar con el dispositivo?
6. **Configuración espacial de las audiencias:** ¿Cómo está organizada la ubicación de las audiencias?

C) Dimensión Dramatúrgica³⁰⁶:

1. **Construcción narrativa de planteamiento situacional (si la hay):** ¿De qué trata la dimensión ficcional de la puesta en acción?
2. **Conflicto dramático:** ¿Qué causa y moviliza el conflicto de la puesta en acción?

³⁰⁵ Conceptos definidos en el capítulo 2.2 dimensión participativa: audiencias en calidad interactiva.

³⁰⁶ Conceptos definidos en el capítulo 2.3 dimensión dramatúrgica: fundamentos para el diseño de textos escénicos que consideren (e integren) la intervención futura de las audiencias.

3. **Mensaje y vehículo del mensaje:** ¿Cuál es el posible mensaje que busca transmitir la experiencia?; ¿Este mensaje está explícito a nivel narrativo y es expuesto de forma descriptiva, ilustrativa, explicativa y/o discursiva? ¿O está implícito en la acción pragmática que la audiencia tiene que realizar en el curso de la *puesta en acción*? ¿O puede darse en ambas dimensiones a la vez (performativa/narrativa)?
4. **Acción dramática (de la dimensión narrativa/representada) / Acción performativa (en el plano del encuentro performativo):** ¿Cuál es la acción dramática presentada desde el plano narrativo/ficticio? ¿Cuál es la acción performativa desde el plano presentacional? ¿Coinciden o son divergentes?
5. **Tipo de soporte escrito (texto):** ¿cuál podría ser el formato referencial de soporte escrito? ¿una ruta de hitos? ¿un guion videolúdico/interactivo? ¿Un mapa que grafique los distintos puntos de la puesta en acción del dispositivo?
6. **Estructura interna de la programación:** ¿Qué naturaleza tiene la programación dramática de la pieza? ¿Es **dinámica** (el orden previsto puede cambiar de manera impredecible respecto a la planificación original)? ¿O es **estática** (el orden previsto y los posibles desenlaces son conocidos por la programación)? Los criterios observables —tanto en la dimensión narrativa (construcción argumental) cómo en la dimensión dispositiva— remiten a la estructura de la puesta en acción a nivel “performativo”: duración del evento, códigos relacionales activos, uso de espacios, reglas de la interacción, cambios en la propuesta narrativa, etc.).

D) Dimensión Política³⁰⁷:

1. **Construcción dispositiva:** ¿Cómo se configura la puesta en acción a nivel espacial y a nivel temporal? ¿cómo funciona el dispositivo en términos de construcción de espacio/tiempo de la experiencia?
2. **Figura de colectividad que se instaure³⁰⁸:** ¿Qué tipo de configuración de relaciones promueve o instala el dispositivo en la construcción de su audiencia: *efímera* o *progresiva*?

³⁰⁷ Conceptos definidos en el capítulo 2.4 dimensión política...

³⁰⁸ Conceptos abordados específicamente en apartado 2.4.2 comunidad efímera: democracia, implicación y autoría pública. Se decanta por utilizar la noción de “figura de colectividad” puesto que la connotación de “comunidad” usualmente usada en ese tipo de proyectos, tiene múltiples interpretaciones y su significación (y constitución empírica) va a depender mucho de la especificidad del dispositivo escénico propuesto. Lo esencial es definir si el tipo de convivencia colectiva que la propuesta escénica está promoviendo, es de carácter efímero (o sea, que se configura in situ) o si es progresiva (que ha requerido de preparaciones y encuentros previos).

3. **Paradigma de construcción:** ¿Es de orden procesual (practicable)?
4. **Marco convencional donde se instala:** ¿En qué contexto convencional se produce la puesta en acción del dispositivo? ¿En una galería de arte? ¿Un museo? ¿Un festival de teatro? ¿Un contexto académico? ¿En el espacio público?
5. **Manipulación explícita o implícita:** ¿El dispositivo resalta su intención/condición “manipuladora” a las audiencias? ¿o la omite/camufla?
6. **Normativas morales** (Bergson/Aranguren)³⁰⁹: ¿la experiencia escénica transgrede algún tipo de norma de comportamiento? Y si lo hace, ¿qué tipo de transgresión promovería? ¿legal, social y/o individual?

3.1.3 Marco conceptual lúdico³¹⁰ (*Game Design & Gamification*)

A) Dimensión Teórica: (*Game Design*)³¹¹.

1. **Clasificación lúdica general predominante (Callois, 1987):** ¿La experiencia remitiría más a un contexto de *Paidia* o de *Ludus*?
2. **Sub-clasificación lúdica predominante:** ¿Cuál sería la sub-clasificación lúdica referencial? ¿*Mimicry*, *Agon*, *Ilinx* y/o *Alea*?
3. **Terreno de juego (Schell, 2019):** ¿El uso del espacio a que formato de terreno de juego podría asemejarse? ¿*Linear*?, ¿*Grid-based*? ¿*Web*? ¿*Points in Space*? ¿etc.?
4. **Criterios temporales (Nallar, 2015):** ¿Qué parámetros temporales operan a lo largo de la experiencia? ¿Tiempo variable? ¿Tiempo anómalo? ¿Tiempo ajustable? ¿Tiempo diferido? ¿Tiempo real?
5. **Funcionamiento del círculo mágico (Huizinga, (2007):** ¿Cómo estaría delimitado el círculo mágico a nivel temporal/ espacial?
6. **Fronteras conceptuales (Schell, 2019):** ¿Cuáles son las fronteras conceptuales de la experiencia lúdica?
7. **Estado ilusorio (Suits, 1990):** ¿Cuándo se activa/desactiva el estado ilusorio de los participantes?

³⁰⁹ Conceptos abordados específicamente en apartado 2.4.3 marco institucional, convenciones de público y contexto neoliberal.

³¹⁰ (Aplicación de los parámetros en el sentido estricto de la definición de conceptos entregada, asumiendo el dispositivo como si fuera formalmente un juego)

³¹¹ Conceptos definidos en el capítulo 2.4 dimensión política: (in) visibilidad de las estrategias de control de audiencias.

8. **Tipologías de juego referenciales:** ¿Qué juegos se parecen a la experiencia?
9. **Interfaz de juego:** ¿La interfaz es *analógica y/o digital*?
10. **Jugador objetivo:** ¿Qué tipo de jugadores objetivo pareciera configurar previamente la experiencia? ¿*Socializers*? ¿*Killers*? ¿*Achievers*? ¿*Explorers*? (Bartle, 1996); ¿Tramposos? (Aarseth, 2003); y/o ¿“Creativos”? (Sicart, 2011).
11. **Motivaciones principales de los jugadores (Jo Kim, 2012):** ¿Cuáles son las motivaciones que el dispositivo promueve de manera directa en los participantes? ¿competir, colaborar, explorar y/o expresarse?
12. **Tipo de jugadores que motiva la experiencia de juego (Marczewski, 2015):** ¿Qué tipo de jugadores efectivamente produce la puesta en acción? ¿*Players*, *Socializers*, *Free Spirits*, *Achievers* y/o *Philantropists*?
13. **Formato de jugador objetivo:** ¿Cómo se desarrolla el formato de experiencia de juego ¿A nivel de experiencia de juego individual (*Single*)? ¿o en modo multi-jugador (*Multiplayer*)
14. **Combinación *Multiplayer* (Nallar, 2015):** ¿Qué tipo de combinaciones *Multiplayer* permite la puesta en acción del dispositivo? ¿jugador contra jugador? ¿varios jugadores actuando individualmente contra el sistema? ¿varios jugadores actuando colaborativamente contra el juego? ¿varios jugadores contra un solo jugador? ¿todos contra todos? ¿competencia entre equipos de juego? ¿o un solo jugador contra el juego (Fullerton, 2014)?
15. **Relación entre jugadores:** ¿Cuál es el tipo de relación predominante entre jugadores? ¿Es competitiva? ¿Colaborativa? ¿O de naturaleza mixta?
16. **Nivel de compromiso: ¿qué grado de compromiso se requiere por parte de los jugadores? ¿Se configura un tipo de jugadores casuales/ *Hardcores* (Aranda et al, 2015) ?; ¿*Newbies* (Aarseth, 1997) ?; ¿o “secundarios” (Newman, 2002)?**
17. **Deseos y necesidades predominantes en la experiencia de juego (Reiss, 2003):** ¿A que ámbito (general) pertenecen los deseos y/o necesidades que podrían potencialmente activarse en quienes participan de la experiencia? ¿curiosidad? ¿Alimento – refugio (supervivencia)? ¿Familia? ¿Honor? ¿Idealismo? ¿Independencia? ¿Orden? ¿Actividad física? ¿Poder? ¿Romance? ¿Ahorro? ¿Contacto social? ¿Posición social? ¿Tranquilidad? ¿Venganza?
18. **Mecanismos de placer (Hunicke, LeBlanc, Zubek, 2004):** ¿Qué mecanismos de placer potencialmente activa la experiencia en quienes participan? ¿Sensación, fantasía, desafío, comunidad, descubrimiento, expresión y/o sumisión?

- 19. Diseño de objetivos (Schell, 2019):** ¿Los objetivos que tienen los participantes son concretos; conseguibles; y conllevan recompensas?
- 20. Categorías de objetivos (Nallar, 2015):** ¿En cuánto tiempo se resuelven los objetivos propuestos? ¿A corto, mediano o largo plazo?
- 21. Construcción de las reglas (Salen & Zimmerman, 2004):** ¿Las reglas están construidas de tal forma que: ponen límites; son explícitas y directas; son de carácter fijo (inamovible); y están sujetas a repetición según el caso?
- 22. Tipos de reglas predominantes:** ¿Cuáles son las categorías de reglas predominantes en la construcción del dispositivo? ¿Operacionales, fundacionales, escritas, no escritas (de comportamiento), leyes, reglas de advertencia (Parlett, 2005), “Reglas de la casa” (Schell, ¿2019)?
- 23. Enfoque de implementación de reglas:** ¿Cómo se presentan las reglas? ¿De manera propedéutica (“se aprende jugando”) o en formato de tutorial previo?
- 24. Utilización de elementos básicos de un juego (Schell, 2019, Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003):** ¿Están presentes los siguientes componentes de construcción de un juego?: construcción de mecánicas; construcción narrativa (historia); propuesta estética; uso de tecnología (medio o soporte en el que las estéticas toman lugar); toma de decisiones que resuelven problemas; presencia de reglas; presencia de resultados y consecuencias de las acciones; hay objetivos que se desarrollan en función del esfuerzo de la persona que juega; se desarrolla un interés emocional y voluntario por parte de la persona que juega para conseguir el resultado deseado. Hay jugadores; hay una construcción de objetivos generales y específicos; hay planteamiento de conflictos; hay límites y resultados; hay sistemas de *feedback* y de progresión; hay una exigencia de compromiso e involucramiento activo; placentero.
- 25. Posible meta de diseño (Nallar, 2015):** ¿Cuál es la posible experiencia/vivencia que se busca generar en quienes participan?
- 26. Enfoque del *Game Design* (Schell, 2019):** ¿Cuál es la perspectiva del *Game Design*? ¿Está centrada en la experiencia de quien juega?; ¿en la construcción del sistema lúdico?; ¿O la prioridad es la creación de narrativas y capas de ficción?
- 27. Construcción de las decisiones en los jugadores (Bura, 2008):** ¿Las decisiones que deben tomar quienes participan son de carácter constante, informado, significativo e irreversible?
- 28. Márgenes creativos de juego predominantes (Sicart, 2011):** ¿El dispositivo posibilita un tipo de experiencia de juego de más “instrumental” o “creativa”?

- 29. *Gameplay* emergente (Schell, 2019):** ¿Cuál es el rango de contenidos emergentes que posibilita la puesta en acción? ¿Permite un grado alto de contenidos emergentes (nivel alto) ?; ¿Permite una emergencia de contenidos nuevos controlada (nivel medio)? ¿O derechamente no permite la emergencia de contenidos nuevos (nivel nulo)?
- 30. Marco de análisis paradigmático de Aarseth (2003):** ¿Cuál es el *Game-Play*, *Game-Structure* y *Game-World* de la experiencia escénica? (*Game- Play* / Las acciones de los jugadores, sus motivos y estrategias de juego. También puede referir a las relaciones sociales entre jugadores, a las comunicaciones dentro y fuera de personaje) / *Game-Structure* (las reglas y la simulación de estas) / *Game- World* (el contenido ficcional, los niveles de diseño, los espacios, las texturas, etc).
- 31. MDA aplicado (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004):** ¿Cómo funciona el dispositivo desde la perspectiva lúdica de la construcción de mecánicas, dinámicas y estéticas? (**Mecánicas:** configuración espacial continua o discreta /configuración temporal continua o discreta/ Configuración de objetos / Configuración de acciones / configuración de reglas / (Schell, 2019); **Dinámicas:** *Core Dynamics* (Brathwaite & Schreiber, 2009) adquisición territorial, predicción, razonamiento espacial, supervivencia, destrucción, construcción, coleccionismo, persecución, comercio, juegos de velocidad; **Estéticas:** Dimensión audiovisual de la experiencia estética / dimensión narrativa de la experiencia estética / dimensión interactiva de la experiencia estética).
- 32. Construcción temática principal y subtemas (Schell, 2019):** ¿Cuál podría ser el tema principal de la experiencia? ¿y sus respectivos subtemas? (en caso de tenerlos).
- 33. Sistema de progresión y curva de evolución de juego (Schell, 2019):** ¿Hay algún tipo de sistema de progresión y/o curva de evolución de juego?; en caso de haberlo, ¿cómo funciona?
- 34. Recursos y atributos de juego (Schell, 2019):** ¿Qué recursos y atributos otorga el sistema a los participantes?
- 35. Elementos de azar (Schell, 2019):** ¿Cómo funciona el azar en la construcción del dispositivo? ¿Qué tipo de elementos de azar están presentes? ¿Dados, cartas, generadores aleatorios, etc.?
- 36. Condición de la experiencia de juego:** ¿La experiencia de quien participa es de *naturaleza jugable*? (funciona y se experimenta como un juego); ¿o está *ludificada*? (o sea, hay presencia de elementos lúdicos aislados; pero no por ello se configura como estrictamente como un juego).

37. **Características activas de juego “pervasivo”:** ¿Puede observarse algún tipo de relación con las características de un juego “pervasivo”? (espacial, temporal y/o socialmente ampliado)
38. **Estado de flujo (Csikszentmihalyi, 1990):** ¿El dispositivo lo promueve? ¿Lo permite? ¿Lo inhibe?
39. **Tipos de implicación activas (Calleja, 2011):** ¿Qué tipos de implicación requiere el dispositivo por parte de quienes participan? ¿Kinestésica? ¿Espacial? ¿Compartida? ¿Narrativa? ¿Afectiva? ¿Lúdica?
40. **Niveles de implicación lúdica (Aarseth, 2003):** ¿Qué nivel de implicación lúdica promueve el dispositivo? ¿Juego superficial? ¿Juego ligero? ¿Compleción parcial? ¿Compleción total? ¿Juego repetido? ¿Juego experto? ¿Juego innovador?

B) Dimensión práctica: (Guion Videolúdico Y Larp)

(Si el dispositivo fuera analizado como un videojuego o un LARP)

1. **Construcción proposicional del guion (Martin, 2015):** ¿La programación contempla un diseño argumental macro; una configuración del *Gameplay*; y unos objetivos de juego para quienes participan?
2. **Estructura *ergódica* (Aarseth, 1997):** ¿Es de carácter *unicursal* o *multicursal*?
3. **Función de interactividad *ergódica* predominante (Aarseth, 1997):** ¿Es interpretativa, exploratoria, configurativa y/o tectónica?
4. **Uso de cinemática (relato *no jugable*) / inmersión (relato *jugable*) (Martin, 2015):** La puesta en acción contempla momentos de relato *no jugable* (cinemático)? ¿y momentos de relato jugable (inmersión videolúdica)?
5. **Características claves de construcción videolúdica (Blasco, 2019):** ¿La o las tramas propuestas implican acciones físicas a quienes participan? ¿se define rápidamente la misión de la gente que participa dentro de la o las tramas?
6. **Presencia de identificación ficcional (*Engagement* empático) (Blasco, 2019):** ¿La experiencia requiere que la gente se identifique con la propuesta ficticia?
7. **Uso de niveles:** ¿La puesta en acción está dividida por fases o niveles?
8. **Esquemas narrativos: ¿Cuáles son las estructuras narrativas predominantes? ¿En red (uni o bidireccional)? ¿Laberinto? ¿Red dirigida? ¿Árbol? ¿Gráfico completo? (Ryan, 2004); ¿“Control de autor”? (Nallar, 2016).**

9. **Construcción narrativa embebida o emergente (Blasco 2019):** ¿La construcción narrativa predominante es de carácter embebido o emergente?
10. **Lógica argumental proposicional lineal / no lineal (Blasco, 2019):** ¿La lógica argumental del guion a nivel proposicional es de naturaleza lineal o no lineal?
11. **Retronarrativa lineal o no lineal (Martin, 2015):** ¿La programación de la emergencia *retronarrativa* es lineal o no lineal?
12. **Implicación videolúdica (Anyó, 2016):** ¿Quién participa de la experiencia escénica en condición de “jugador” está proyectado intra-diegéticamente (nivel jugador-personaje)? ¿o extra-diegéticamente (nivel jugador-juego)?
13. **(LARP) Narración diegética o no diegética:** Si la experiencia se analiza cómo si fuera un LARP; ¿La presentación de la narración tiene una intención diegética? ¿o es de carácter no diegético?
14. **(LARP) Uso de fichas de personajes:** ¿Se le dan fichas de personajes a los participantes de la experiencia?
15. **(LARP) Uso de “sombras”, PNJ’S o Personajes dirigidos:** ¿El dispositivo hace uso de este tipo de recursos propios de las dinámicas de una sesión de rol en vivo?
16. **(LARP) Tridimensionalidad de las audiencias:** ¿Se construye un trasfondo detallado de la situación ficticia en la que sitúa a las audiencias (tridimensional)? ¿O el dispositivo solamente les otorga un rol genérico (no detallado)?
17. **(LARP) Construcción de interrelaciones entre jugadores y/o personajes:** ¿El dispositivo pre-configura las posibles relaciones entre los participantes; y entre los participantes y el sistema?
18. **(LARP) Factor inmersión 360°:** ¿Hay una intención de generar una puesta en acción totalmente “inmersiva”?
19. **Similitudes con experiencias afines:** ¿a qué otras formas lúdicas remite la experiencia? ¿Una *Escape Room*? ¿Un *Mystery Dinner*? ¿Un *Cosplay*? ¿Algún juego de mesa en particular?, etc.

C) Dimensión Psicológica: (*Gamification*)

1. **Sistema de motivación:** ¿Cuál es la invitación que hace la propuesta a sus participantes?
2. **Construcción de la motivación intrínseca (Marczewski, 2015):** ¿Se observan criterios de construcción de la motivación intrínseca? (relaciones, autonomía, maestría y/o propósito).

3. **Construcción de la motivación extrínseca (Marczewski ,2015):** ¿Se observan criterios de construcción de la motivación intrínseca? (estatus, acceso, poder, cosas).
4. **Presencia de la pirámide de elementos de *gamificación* (Werbach, 2013):** ¿Están presentes algunos (o todos) los elementos de la pirámide de *gamificación*? (dinámicas, mecánicas y componentes de juego).
5. **Objetivos:** ¿Qué objetivos propone el dispositivo para sus participantes?
6. **Desafíos:** ¿Cuál es el desafío de la propuesta? ¿Qué misión concreta tiene la gente?
7. **Sistema de retroalimentación (PBL) (Werbach, 2015):** ¿Qué canales y estrategias propone el dispositivo para visibilizar el *Feedback*?
8. **Recompensas (Deci & Ryan, 2008):** ¿Hay algún tipo de recompensas para quienes participan? (tangibles – intangibles / inesperadas – esperadas / contingentes – no contingentes / contingente a la inicialización – contingente a la finalización – contingente al desempeño).
9. **Formato de aplicación de *gamificación* (Werbach, 2003):**¿Cuál es el formato predominante de aplicación de la *gamificación* sobre el sistema? ¿Externa, interna o cambio de comportamiento?.
10. **Componentes de la teoría de la autodeterminación:** ¿Están presentes los elementos esenciales de la teoría de la autodeterminación (competencia, sentido de capacidad propia, autonomía y/o afinidad?

3.1.3 Marco conceptual complementario (TGS – UX Design):

Si la experiencia escénica se analiza entendida como un sistema:

1. **Identidad del sistema:** ¿Es real o irreal? ¿Es natural o artificial? ¿Es simple o complejo?
2. **Tipo de sistema según su relación con el entorno:** ¿Abierto o cerrado?
3. **Maleabilidad general del sistema:** ¿Es adaptativo o no adaptativo?
4. **Maleabilidad general de la estructura interna:** ¿Es permeable o impermeable?
5. **Rangos de predictibilidad:** ¿Las respuestas y reacciones de la gente que participa son altamente predecibles (rango alto)? ¿medianamente predecibles (rango medio)? ¿o muy poco predecibles (rango bajo)?
6. **(UX) Tipo de interfaz:** ¿Cuál es el tipo de interfaz predominante? ¿Tecnológica y/o humana?
7. **(UX) Características de la interfaz (Gregor & Newell, 2000):** ¿La interfaz es perceptible? ¿operable? ¿comprensible?

3.2 CASOS DE ESTUDIO.

3.2.1 *The Boomerang Kid* (2007) Chris Econn.

Información práctica (Archibald, 2007)³¹².

País: Estados Unidos. **Fecha de estreno:** 8 de junio de 2007. **Duración estimada:** 90 minutos. **Ubicación:** PowerHouse Theatre, Santa Mónica, CA. **Número de participantes:** Indefinido. **Idioma:** inglés. **Valor de la entrada:** 25 dólares. **Vigencia:** inactiva.

The Boomerang Kid (2007) es una obra de teatro de género cómico-satírico escrita por el dramaturgo estadounidense Chris Econn y dirigida por el director Ryan Dixon. El argumento gira en torno a los dilemas del protagonista (denominado “you”) al completar sus estudios universitarios y verse obligado a volver a la casa familiar. Tras un año de crisis existencial, cesantía y frustración, el personaje decide tomar acción presionado por su madre (Ida Darvish) y su psiquiatra (Mark Engelhardt). A partir de esta introducción, se invita a la audiencia a ir respondiendo preguntas y tomando decisiones para solucionar las distintas encrucijadas a las que se enfrenta el protagonista —interpretado por el actor Tyrel Poelle— a lo largo de la historia.

Figura 67. *The Boomerang Kid* (2007) Chris Econn.



Nota. Imagen promocional de la obra. Autor: desconocido. Fuente: <https://www.goldstar.com/events/santa-monica-ca/boomerang-kid>

³¹² Las fichas artísticas completas y la transcripción de la aplicación del marco escénico-lúdico al formato tabla, se encuentran en el anexo F.

Con la ayuda de un narrador (Josh Andrew Koenig) se abre un canal de comunicación directa entre la escena y la audiencia (Archibald, 2007). La dinámica de elección consiste en preguntarle directamente a la gente qué debería hacer el protagonista en cada caso; y darle de un tiempo limitado para responder las preguntas. Según el ánimo de cada grupo de espectadores, el personaje puede tomar mejores (o peores) decisiones que lo conducirán a finales diversos. La inspiración de la escritura del guion proviene del formato interactivo de los *librojuegos*. El mecanismo utilizado para contabilizar las opiniones de la gente consiste en un sistema de PDA (*Personal Digital Assistant*) donde van apareciendo las distintas alternativas frente a las preguntas que el narrador propone (Vang, 2019). Tras cada pregunta, se hace un recuento de votos y se informa a los actores sobre la decisión tomada por la audiencia. El guion original contempla tres líneas argumentales, cada diferentes desenlaces (más de 250 páginas que memorizar); y donde todas las variantes fueron aprendidas y ensayadas. Los espectadores toman el rol de *You* durante toda la obra y van eligiendo en primera persona, entre opciones cada vez más hilarantes que pueden derivar a uno de tres desenlaces generales de la historia: terminar siendo un empresario/profesional exitoso; irse a la jungla a vivir con un tío y perseguir contrabandistas; acabar internado en un hospital psiquiátrico. La progresión es lineal y la gente no tiene la opción de deshacer sus decisiones o volver atrás en el tiempo (Lucypr, 2007).

Figura 68. *The Boomerang Kid* (2007).



Nota. Escena de la obra: *You* y el narrador. Autor: desconocido. Fuente: Imagen cedida por el actor Tyrel Poelle.

A nivel de estructura dramática, la obra presenta siempre una misma situación inicial como punto de partida y el desenlace varía función a función según las decisiones de la audiencia. En el primer acto, se introduce el conflicto de la historia y la primera decisión importante se toma en el despacho del psiquiatra, que le sugiere al protagonista tomar una droga experimental. El narrador procede a solicitarle a la gente decidir si tomar o no la medicación. A partir de aquí, siguen una serie de decisiones que llevarán a un intermedio; y al regreso de la pausa, inicia el acto dos, donde continúa la línea narrativa con la ayuda del público hasta el final de la historia (Favre, 2019).

Consultado sobre los detalles de la experiencia, el actor Tyrel Poelle³¹³ (2021) — protagonista de la historia— comenta que durante la obra había siete momentos en los que la gente podía efectivamente tomar decisiones. Cuando se abría este espacio, la gente tenía entre 15 y 20 segundos para contestar y durante ese lapso, los actores permanecían “congelados en el escenario” a la espera de la siguiente decisión. Solo el narrador rompía la “cuarta pared”. Este momento se reforzaba con una música de tensión *in crescendo* que avisaba a los espectadores del final del tiempo. La gente solo podía decidir entre dos opciones ya que todas las formulaciones eran de tipo binario: “entras a la jungla o vuelves a la ciudad” o “tomas la medicación o no la tomas”. No había momentos de improvisación (al menos para los actores en situación de personajes); y estaba todo completamente guionizado. De hecho, los intérpretes se veían periódicamente en la necesidad de llegar más temprano al teatro y repasar aquellas posibilidades que la gente no elegía con frecuencia, en caso de que surgieran en la función de la noche. No había ningún tipo de “trampa”: lo que sea que la gente hubiera elegido, era lo que se hacía. La relación entre escenario y audiencia era frontal. No había público en escena ni alrededor de los actores. Tampoco había margen para que la gente pudiera debatir las decisiones porque el lapso concedido era a contrarreloj (sí podía hacerlo en el intermedio). La audiencia veía solo una versión de la obra cada noche, sin la posibilidad de regresar atrás. El contexto era cómico y muy lúdico. Los votos eran contados por un sistema computarizado que recibía vía *wifi* la información desde los PDA’s. El asistente de dirección prendía una luz si la elección ganadora era la primera opción, y dos luces si era la segunda. De esta manera, el elenco en el escenario sabía que decisión había sido elegida por el público. La obra estaba construida como un videojuego y la audiencia tenía una responsabilidad particular sobre el desenlace de la historia, en la medida en que la narrativa se articulaba cada función en base a sus elecciones.

³¹³ Poelle, Tyrel. Comunicación personal [Live de Instagram]. 1 de diciembre de 2021.

A) Aplicación marco escénico (*performativo, participativo, dramatúrgico, político*)

En su dimensión performativa, el **planteamiento situacional (1)** presenta un momento crítico en la vida del protagonista de una ficción donde hay que tomar decisiones para continuar su historia. El **trasfondo predominante (código relacional) (2)** responde a un contexto híbrido (convención teatral porque la audiencia está situada en un contexto de observación tradicional) y a la vez lúdico porque el tono de la pieza es liviano/humorístico). El **entorno performativo a nivel espacial y temporal (3)** es el *Powerhouse Theatre* en Santa Mónica, Los ángeles (Espacio teatral profesional de carácter comercial). La experiencia inicia a las 20:00 horas y dura alrededor de 90 minutos. La **previsión performativa de la programación (4)** tiene que considerar la posibilidad de fallas técnicas en el mecanismo a utilizar de interacción con la audiencia (PDA); así como también, que dentro del teatro predominará un código de expectación teatral tradicional. Las **acciones pragmáticas/epistémicas se activan en el curso de la puesta en acción (5)** se reducen a marcar opciones en un dispositivo táctil (PDA) para guiar las decisiones del personaje. Respecto a la **ficcionalización del planteamiento situacional (6)** éste estaría *ficcionalizado* ya que, a la acción performativa de tomar decisiones para construir una historia, se agrega una capa narrativa ficcional que presenta el argumento particular de la propuesta y que sitúa al público en el rol del protagonista en primera persona. Respecto a la **calidad de presentación de los ejecutantes (7)**, estos encarnan personajes ficticios como *You*, la madre, la novia, el psiquiatra. Y el narrador se presenta como un presentador extradiegético, que no pertenece a los códigos de la historia presentada. El **trabajo actoral predominante de los ejecutantes (8)** corresponde a una técnica híbrida: los actores que interpretan personajes trabajan respetando y siguiendo el texto; solo el narrador puede improvisar en el diálogo con la audiencia, pero igualmente debe ceñirse al guion.

Desde la dimensión participativa, el **tipo de intervención prevista por el dispositivo (1)** tendría una naturaleza pragmática y performativa. La **expresión material de la interactividad y manifestación física de la agencia (2)** es de orden principalmente corporal (gesto de marcar opciones en el PDA); sin embargo, la gente puede dialogar con el narrador, en el momento de la toma de decisiones. El **grado de interacción co-creativa general (3)** es cognitivo; funcional (la audiencia tiene que interactuar materialmente con la pieza para manifestar sus decisiones); y explícito (dentro del sistema, la audiencia debe seguir reglas y tomar decisiones).

El contexto performativo de la audiencia (4) corresponde a un público de pago. **El contexto ficcional para situar a las audiencias (5)** se basa en atribuir a los asistentes el rol de protagonista (*You*) y la competencia de decidir en primera persona. La **configuración espacial de las audiencias (6)** corresponde a una relación escenario-platea frontal (convencional).

Respecto a la dimensión dramatúrgica, la **construcción narrativa de planteamiento situacional (1)** se estructura a partir de una situación ficticia inicial: el protagonista debe hacer algo con su vida tras un año de haber regresado a casa de sus padres, luego de acabar la universidad. A partir de aquí, el dramaturgo crea diferentes arcos narrativos ramificados donde cada decisión del público va a llevar al personaje por un camino diferente. La obra contempla tres arcos dramáticos principales y ramificaciones de estos. El **conflicto dramático (ficcional) (2)** tiene relación con el arco de evolución del protagonista *You*, que recibe un ultimátum por parte de su madre y la propuesta de una droga experimental por parte de su psiquiatra. El **mensaje y vehículo del mensaje (3)** tiene que ver con capacidad/incapacidad de tomar decisiones en la vida adulta. El mensaje es presentado a **nivel narrativo** (en toda la construcción de la obra donde el tema se toca explícitamente) y a nivel **implícito- “performativo”** (en el desarrollo del planteamiento situacional donde la audiencia tiene que elegir sobre la vida de un tercero a contrarreloj). La **acción dramática presentada (narrativa/performativa) (4)** es unívoca a nivel narrativo y “performativo” se ejecuta la misma acción principal: la toma de decisiones sobre la vida de alguien (en este caso, un ser ficcional). **Los posibles soportes escritos (texto) (5)** utilizados son: un texto interactivo completo, (a modo de un guion de videojuego o “elige tu propia aventura”) además de indicaciones específicas para la interacción en vivo. Finalmente, la **estructura interna de la programación (6)** es de naturaleza **estática en la dimensión dispositiva** porque quien programa sabe exactamente donde comienza/termina la *puesta en acción*; y es **dinámica** en la dimensión narrativa, porque cada experiencia va a generar una historia diferente (de hecho, dos historias diferentes por función).

En cuanto a la dimensión política, la **construcción dispositiva (1)** en términos de configuración espacial usa solamente un escenario teatral y configura una relación frontal entre escena y audiencia (espacio privado- convención teatral tradicional). Respecto a la configuración temporal, la situación se desarrolla en un marco de tiempo determinado (90 minutos) donde la gente conoce el inicio y final aproximado.

La figura de colectividad que instaura (2) es de naturaleza **efímera** porque la audiencia se configura *in situ*; y el mecanismo de interacción la obra es explicado en el momento mismo de la puesta en acción. El **paradigma de construcción (3)** del dispositivo es de lógica procesual (practicable). El **marco convencional donde se instala (4)** la experiencia es un circuito teatral convencional, correspondiente a un entorno profesional/comercial. El ejercicio de **manipulación explícita o implícita (5)** del dispositivo, es explícito porque la figura del narrador —que funciona de guía de la experiencia o árbitro—, no está *ficcionalizada* y es extradiegética. Finalmente, respecto a las **normativas morales (6)** el dispositivo a nivel de interacción no presupone ningún espacio de “riesgo” para la audiencia. El ámbito ético de las decisiones recae en el plano simbólico de la ficción propuesta y no representa un conflicto directo para la audiencia en términos performativos. Las consecuencias de una toma de decisiones de carácter “inmoral” por parte de la audiencia solo recaen en el protagonista y solo son ficcionales. En un sentido práctico, la experiencia escénica no transgrede de forma directa normativas de tipo social, legal o individual.

B) Aplicación marco lúdico (*Game Design & Gamification*)

Respecto a la dimensión teórica del *Game Design*, la **clasificación lúdica general predominante (Caillois) (1)**: El dispositivo promueve la expresión de un trasfondo lúdico reglado (*Ludus*) donde los momentos de intervención de la gente están controlados, en orden de poder continuar con la representación ficcional puesta en escena. Sin embargo, eventualmente en los espacios de diálogo abierto se puede distender a los espectadores a un contexto lúdico más espontáneo y liberado (*Paidia*). La **sub-clasificación lúdica predominante (2) correspondería a *Mimicry*** (juegos de simulación) y *alea* (azar). Esta última estaría justificada en los recuentos de votos que azarosamente podrán cambiar el destino del personaje en cada función. El **terreno de juego (Schell, 2019) (3)** referencial podría remitir a una configuración lineal (*linear*) en la medida en que la historia del personaje avanza progresivamente y sin posibilidad de retorno. El **criterio temporal (Nallar, 2015) (4)** responde al desarrollo de un juego en tiempo anómalo (el tiempo de la ficción) y ajustable (en relación con los tiempos que maneja el narrador cuando rompe la cuarta pared). El **Funcionamiento del círculo mágico (Huizinga) (5)** limita la experiencia de forma **temporal** (finaliza con la última escena sobre el escenario y la despedida de la gente) y **espacial** (Sala teatral).

Las fronteras conceptuales (Schell, 2019) (6) de la experiencia tienen relación con la situación de construcción colaborativa de una historia (planteamiento situacional) y con el contexto “performativo” (presentación de una obra teatral). Fuera de estos espacios, se desactivan los códigos de coherencia de la situación ficcional/performativa propuesta. Respecto al **estado ilusorio de la audiencia (Suits, 1990) (7)** este se **activa** cuando las audiencias entran en el terreno de juego (en este caso, en la recepción de la sala teatral donde les entregan los PDA y les explican cómo funcionan); y se **desactiva** cuando se acaba la representación final, y la gente sale de la sala. Las **tipologías de juego referenciales (8)** son: aventura conversacional – Libro juego- “Elige tu propia aventura”- Videojuego - RPG- Simulación. La **interfaz de juego (9)** es **híbrida**: analógica (humana a través del narrador) y tecnológica (computarizada a través del uso de PDA’s). Los **tipos de jugadores objetivos son (10)** principalmente *Explorers* (y quizás *Socializers*, por el intermedio de la obra donde la gente puede fumar o conversar). El marco rígido no promueve un juego creativo. Las **motivaciones principales de los jugadores (Jo Kim, 2012) (11)** pueden ser explorar (opciones) /expresar (decisiones) /colaborar (construyendo colectivamente la historia). Los **tipos de jugadores que motiva la experiencia de juego (Marczewski, 2015) (12)** son mayoritariamente *Achievers* (un perfil de jugador motivado a seguir instrucciones y completar los desafíos del sistema a la perfección. El **formato de jugador objetivo (13)** es *Single* (cada persona tiene su propia capacidad de decisión); y *Multiplayer* (el desarrollo de la historia es determinado por decisiones colectivas).

La **combinación Multiplayer (Nallar, 2015) (14)** presente, permite las siguientes posibilidades de interacción entre sistema de juego y jugadores: varios jugadores actuando individualmente contra el juego / varios jugadores actuando colaborativamente contra el juego. El **tipo de relación predominante entre jugadores (15)** es colaborativo: la historia se construye a partir de las decisiones globales de la audiencia. El **nivel de compromiso de los jugadores con la experiencia (16)**: la experiencia está diseñada para un tipo de jugador casual, que perfectamente podría estar en condición de aprendiz (*newbie*) en la medida en que va a aprender el funcionamiento de la experiencia por primera vez in situ y no requiere de ningún tipo de entrenamiento o preparación previa.

Respecto a los deseos y necesidades predominantes en la experiencia de juego (Reiss,2003) (17) el tipo de tramas propuestas en la ficción movilizan mayoritariamente necesidades relativas a los siguientes ámbitos: familia, supervivencia, independencia, idealismo, orden. Los **mecanismos de placer activos (Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004) (18)** responden a las áreas de la sensación, fantasía, expresión, descubrimiento.

En cuanto al **diseño de objetivos (Schell, 2019) (19)**, el único objetivo que se le da a los espectadores tiene relación con tomar decisiones para construir el desenlace de la vida del protagonista, en los momentos en que la historia se los pida. La **categoría de los objetivos (Nallar, 2015) (20)** es de corto plazo ya que se resuelven durante la misma experiencia. En cuanto a la **construcción de las reglas (Salen & Zimmerman, 2004) (21)** en este dispositivo estas: ponen límites / son explícitas y directas / tienen un carácter fijo (inamovible) / y están sujetas a repetición según el caso. Los **tipos de reglas predominantes (22)** son operacionales, escritas, no escritas, y reglas de advertencia (respecto al uso de los PDA's). El **enfoque de implementación de reglas (23)** es propedéutico (se hace una introducción in situ). Respecto a la presencia de **elementos básicos de un juego (Schell, 2019; Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003), (24)** en este dispositivo hay presencia de mecánicas; hay una construcción narrativa (historia); hay una propuesta plástico-estética (limitada a los decorados); hay uso de tecnología (medio o soporte donde las estéticas se dan lugar- en este caso el escenario); existe la necesidad de una toma de decisiones por parte de la audiencia que resuelve la construcción de la historia a desarrollar conjuntamente; hay reglas; las acciones individuales tienen resultados y consecuencias pero siempre en el contexto de una determinación que finalmente será global (sin repercusiones personales); hay un objetivo general que se desarrolla en función de la intencionalidad de cada participante y sus ganas de indagar más en lo que sucederá; se propone un espacio ficcional para que se genere un interés emocional voluntario con la experiencia a partir de la identificación empática con la historia presentada. No hay presencia *estricta*³¹⁴ de jugadores (audiencia en rol jugador) puesto que aunque se estipulan desafíos individuales (como decidir a contrarreloj) no hay recompensas durante la experiencia ni consecuencias directas de las acciones de cada persona; hay un objetivo general que es construir la historia de manera colectiva, proponiendo decisiones individuales; se construyen procedimientos para resolver las situaciones en tiempo real (como el mecanismo de conteo de votos); hay conflictos ficcionales; hay límites estipulados previamente; hay participación voluntaria (teóricamente nadie paga para participar de manera obligada); hay sistemas de *Feedback* (el narrador y los recuentos de votos en los PDA's); el dispositivo exige un tipo de compromiso especial (distinto al de un observador tradicional —sin embargo, si alguien no toma una decisión dentro de la masa de espectadores, no pasa nada—). En este sentido

³¹⁴ El sentido estricto del término “jugador/a” en el contexto del *Game Desing* se basa en las ideas promulgadas por diversos diseñadores (como Fullerton, Calleja, Schell, Juul, Björk, Schreiber o Brathwaite) y tratadas en el apartado 2.5.6: experiencia y naturaleza del jugador/a.

los espectadores no están “lúdicamente” involucrados (en el sentido del *ludus* de Caillois) y no se están “jugando” nada relevante puesto que no hay una invitación explícita a colaborar en un rol jugador y no se les propone de antemano objetivos concretos en cuanto al desenlace de la narración: es igual para la audiencia si el personaje muere o no, a causa de sus decisiones. Los espectadores no ganan ni pierden nada desde su posición de audiencias que construyen externamente una historia. La **posible meta de diseño de la estructura lúdica (Nallar, 2015) (25)** es que los asistentes vivan una experiencia “divertida” construyendo las decisiones de vida de un personaje de ficción en aprietos.

En cuanto al **enfoque del Game Design (Schell, 2019) (26)** este estaría centrado en la creación de narrativas y capas de ficción. En cuanto a **la construcción de las decisiones en los jugadores (Bura, 2008) (27)**, al darse aquí una clara referencia a los procedimientos de la aventura de texto conversacional o del videojuego (que permite momentos de elección entre opciones pre-diseñadas) las elecciones de la audiencia están totalmente previstas por la programación; se ejecutan en un contexto informado (se les explica a los espectadores cómo votar y qué significarán sus votos en el desarrollo de la ficción); no son constantes (porque dentro del desarrollo de la historia los espacios para que el público elija son solo siete y no se vuelven especialmente recurrentes), ni tampoco significativas porque sólo repercuten en el plano narrativo, pero no en la dimensión performativa del planteamiento situacional. Los **márgenes creativos de juego predominantes (Sicart, 2011) (28)** responden a un formato de experiencia de juego mayoritariamente instrumental. No hay espacios para que se desarrolle una experiencia de juego creativa por parte de la audiencia. Respecto a la **construcción y rangos permitidos para el Gameplay emergente (Schell, 2019) (29)**, en este dispositivo el rango es bajo: la experiencia no permite espacio para el surgimiento de acciones imprevistas o contenidos nuevos por parte de la audiencia. A nivel de estructura general respecto al **marco de análisis paradigmático de Aarseth (2003) (30)** **el Game-Play de la experiencia se define en cuanto:** las acciones de la audiencia están totalmente previstas dentro del marco general de la toma de decisiones y están altamente controladas puesto que las opciones están limitadas. Aunque fueran muchas, no dejarían de darse en un contexto de elección fijo. Respecto a la construcción narrativa y la incidencia de la gente, el orden de los hitos es secuencial. En cuanto a la estructura de las interrelaciones, estas están siempre bajo el contexto de la disposición frontal al escenario, donde los movimientos están reducidos y la interacción solo puede ser verbal. La audiencia no es particularmente motivada a ir tras un tipo de decisiones específicas, lo que transforma cada elección en algo arbitrario sin mucho significado para quien la emite. Ahora bien, la

audiencia puede sentirse motivada a elegir determinadas cosas en función de la dirección general que vaya tomando la historia o a una suerte de efecto de “camaradería” entre los espectadores, que se alinean por conseguir un tipo de desenlace específico. Dentro de este contexto controlado (a nivel relacional- performativo), quien programa sabe que hay un momento en que la gente tomará su PDA y emitirá un voto. Y lo hará cuando se le indique que lo haga, y no en otro momento. Respecto al **Game-Structure**, las reglas son mínimas: seguir las instrucciones del narrador y responder a sus interrogantes usando el PDA cuando él lo diga. Cada pregunta presenta dos elecciones posibles. La mayoría de los votos de una opción determinada significará que los actores deben continuar la historia en esa dirección. Una vez realizada una decisión, no se puede repetir o volver atrás. Las otras limitaciones consisten en reglas explícitas del código relacional tradicional que involucra estar en una sala de teatro (apagar equipos móviles, no levantarse de la silla, no interrumpir a los actores mientras actúan, etc.). Finalmente, la noción de **Game-World** se asocia al “decorado” de la propuesta, que en este caso tiene que ver con la estética de las *sitcoms* estadounidenses.

Respecto al análisis del **MDA aplicado: Mecánicas, Dinámicas, Estéticas (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004) (31)** estas operarían de la siguiente manera: **Configuración espacial:** continua (siempre en la misma sala teatral). **Configuración temporal:** continua (duración de la función teatral) pero discreta dentro de la experiencia, puesto que se hacen cortes dentro de la ficción al romper la “cuarta pared” y el tiempo “presentacional” difiere del tiempo representado cuando la gente toma decisiones. **Configuración de objetos:** Escenografía sobre la escena y PDA’s con lápices táctiles para los espectadores. **Configuración de acciones:** la única acción que puede hacer la audiencia es manifestar sus decisiones cuando se les pregunta, a través de los PDA’s o conversando con el narrador. **Dinámica (Core Dynamic):** predicción (intentar predecir los resultados generales de cada elección de la audiencia); y construcción (en este caso de una narrativa colectiva). **Estética:** la experiencia estética se pre-diseña teniendo en consideración la dimensión audiovisual (cómo se ve el escenario, cómo se visten los personajes, qué tipo de iluminación se usa, qué tipo de recursos sonoros, etc.), la dimensión narrativa (la construcción de una historia en común) y la dimensión interactiva (proponiendo una dinámica concreta de interacción entre la escena y la audiencia).

Respecto a la **construcción temática principal y subtemas (Schell, 2019) (32)** se propone un tema principal asociado a las dificultades de la vida adulta y la toma de decisiones. El **sistema de progresión y curva de evolución de juego (Schell, 2019) (33)** estaría supeditado a la curva principal que es de carácter ficcional que gira en torno a la

progresión narrativa de la historia del protagonista y sus posibles desenlaces. Si bien hay objetivos a nivel individual (tomar decisiones para construir la historia colectiva); no hay desafíos personales a nivel performativo o narrativo.

En cuanto a los **recursos y atributos de juego (Schell, 2019) (34)**, en este caso el único recurso de juego existente podría ser el uso del PDA que otorga a cada persona el atributo particular del poder de decisión sobre la historia. No hay evidencia de otros atributos o mecanismos que permitan a la audiencia ganar ventajas o alterar el contexto de la experiencia. En cuanto a los **elementos de azar (Schell, 2019) (35)** están presente en el resultado del conteo de los votos de la audiencia, cada vez que tienen que elegir una nueva opción. Para los actores, esto significa actuar al “azar” una escena pre-diseñada; y desde la perspectiva del público, la construcción colectiva de la historia depende de un resultado azaroso. Respecto a la **condición de la experiencia de juego (36)** desde la perspectiva de quien participa, esta se asociaría principalmente un tipo de escena ludificada. Aunque la actividad tiene presencia de muchos componentes de lúdicos, la experiencia performativa no se presenta estrictamente como un juego (no se completa la estructura lúdica de la experiencia); y la audiencia no está en un rol “jugador” (en un sentido estricto) en cuanto no se cumplen los requisitos formales para poder considerarla de esta manera. En cuanto a la similitud con las **características de un juego “pervasivo” (37)**, en este caso el criterio “pervasivo” no aplica, puesto que no se trataría de una experiencia ni social, ni espacial ni temporalmente ampliada. En cuanto al **estado de flujo (Csikszentmihalyi, 1990) (38)** la programación del dispositivo teóricamente lo permite; sin embargo, las entradas y salidas desde la ficción a la “situación real” pueden entorpecer su desarrollo y fragmentar la experiencia de la audiencia. Finalmente, respecto a los **tipos de implicación activos (Calleja, 2011) (39)** en el marco de la *puesta en acción* se observa mayoritariamente un tipo de implicación kinestésico y narrativo. Y en cuanto a los **niveles de implicación lúdica (Aarseth, 2003) (40)** presentes el dispositivo posibilita dos posibles niveles de implicación particular: juego ligero (en la medida en que no hay que realizar acciones complejas, y si una persona decide no contestar, no pasa nada porque todo recae en la resolución grupal); y compleción parcial (porque no es indispensable que cada persona cada vez conteste o tome decisiones siempre, y puede optar por no hacerlo).

Desde la dimensión práctica (guion videolúdico y el LARP), en cuanto a los conceptos provenientes específicamente desde el ámbito del guion videolúdico, la **construcción proposicional del guion (Martin, 2015) (1)** estructura hitos que se presentan

y ordenan de manera secuencial. La construcción proposicional estipula los personajes, el planteamiento situacional, y los posibles desenlaces. La **estructura ergódica (Aarseth, 1997) (2)** es *multicursal* en relación con la trama principal (arco de *You*) ya que siempre termina diferente y hay múltiples desenlaces posibles. La **función de interactividad ergódica predominante (Aarseth, 1997) (interactividad co-creativa específica) (3)** opera a nivel interpretativo y exploratorio ya que los participantes solo pueden elegir entre opciones pre-diseñadas. En cuanto al uso de **uso de cinemática (relato no jugable) / inmersión (relato jugable) (Martin, 2015) (4)** la mayoría de la obra correspondería a una categoría de presentación cinemática: cuando los actores están representando la ficción el **relato se configuraría de forma no jugable**. Ahora bien, hay momentos de “inmersión” (relato *jugable*) cuando la gente puede decidir el desenlace de la siguiente escena. En cuanto a las **características clave de la construcción videolúdica (Blasco, 2019) (5)** la trama no implica acciones físicas para la audiencia (pero sí para los personajes). Se asemejaría al formato de un videojuego donde los personajes son proyecciones de los jugadores. No se define ninguna misión específica para los espectadores dentro de la trama a nivel narrativo. El único objetivo que tienen es meta narrativo: construir el desenlace de la historia propuesta. Respecto a la **presencia de identificación ficcional (Engagement empático) (Blasco, 2019) (6)** la mecánica de la experiencia permite que la audiencia se proyecte e identifique empáticamente con los personajes y sus vivencias. Respecto al **uso de niveles (7)** la experiencia no se configura por niveles o etapas. Es una sola acción continua (aunque la pausa entre el acto I y el acto II podría interpretarse como un cambio de “nivel”: al regreso de la audiencia se vuelve atrás en el tiempo, a la misma escena inicial del psiquiatra ofreciendo la medicación experimental). El **esquema narrativo predominante (8)** **corresponde** a un esquema de laberinto *unicursal* del tipo de construcción ramificada (en árbol). También se aplica “control de autor” en el sentido de que la experiencia debe tener límites muy marcados (temporales/espaciales) para poder contener la agencia general prevista (que podría perjudicar el funcionamiento del mecanismo interactivo). Respecto a la **preponderancia de construcción narrativa embebida o emergente (Blasco 2019) (9)** se observa una construcción de orden predominantemente embebido: la narrativa proposicional enmarca todos los detalles de la acción ficcional a desarrollar y aunque contempla muchas opciones, estas siempre están delimitadas. En este contexto en concreto, la información emergente es importante para los actores, que necesitan por supuesto saber qué decisiones ha tomado el público para poder continuar con la historia. El público no tiene espacio para proponer alternativas nuevas fuera del diseño original.

La **lógica argumental proposicional (Blasco, 2019) (10)** es lineal: sigue un mismo orden en la secuencia de escenas generales y aunque proponga finales múltiples estos desenlaces siempre evolucionan de la misma manera. La **retronarrativa propuesta (Martín, 2015) (11)** es lineal ya que, en los momentos de decisión del público, los creadores tienen completo conocimiento de elecciones posibles y no hay espacio para nueva información por parte de las audiencias. En cuanto a la **implicación videolúdica (Anyó, 2016) (12)** esta respondería a una clasificación jugador proyectado extra-diegéticamente (nivel jugador-juego). Desde el lenguaje del LARP, la **narración diegética/no diegética (13)** sería no diegética ya que el contexto escénico narrativo es ficcional mientras que el contexto performativo de la acción de la audiencia está enmarcado en la situación real de una expectación teatral. En este sentido, la audiencia no “está en la jungla” tomando decisiones con el protagonista; está en una sala teatral decidiendo sobre las decisiones de un personaje ficcional a través de una interfaz computarizada.

No hay **uso de fichas de personajes (14)** por parte de la audiencia; tampoco se utilizan “**sombras**” (15) pero el narrador toma un rol parecido al de un *Game Master* o director de juego que explica *in situ* las reglas a seguir. No se profundiza en la construcción de la **tridimensionalidad de las audiencias (16)** pero sí, se les sitúa en el rol del protagonista para que respondan las decisiones de su historia en primera persona. Respecto a la **construcción de interrelaciones entre jugadores y/o personajes (17)** la programación no contempla el diseño de interrelaciones entre las personas de la audiencia; ni tampoco entre la audiencia y los personajes. La vía principal de comunicación interactiva son los PDA. No se propone un criterio de **inmersión 360° (18)** en cuanto no se busca coherencia diegética entre narrativa y situación presentacional y por tanto la construcción de la experiencia no requiere ser de naturaleza inmersiva. Y finalmente, en cuanto al criterio de **similitud con otras experiencias de juego afines (19)**, el dispositivo se puede relacionar con un videojuego de RPG, una aventura de texto conversacional o un *Librojuego*.

Desde la dimensión psicológica, el **sistema de motivación (1)** propone, en un nivel ficcional, ayudar al protagonista a tomar decisiones; en un nivel “presentacional”, ver cómo se construye colectivamente la narrativa y cómo influyen las decisiones personales en el desenlace de la historia del protagonista. En cuanto a la **construcción de la motivación intrínseca (Marczewski, 2015) (2)** en el contexto de esta *puesta en acción*, se estimula la motivación intrínseca en el fomento de la **autonomía** de la audiencia (al posibilitar la toma de decisiones individuales); y del sentido de propósito (en la medida en que esta es

indispensable para resolver la historia del protagonista) y darle continuidad a la experiencia a partir de sus elecciones. No se fomentaría singularmente el sentido de **afinidad**, puesto que no se promueven relaciones especiales entre la escena y el público (pero sí quizás, entre cada individuo y el protagonista); y finalmente, tampoco se potenciaría el sentido de **maestría** puesto que no se permite a los participantes “evolucionar o progresar” a lo largo de la obra de manera directa (aunque pueden valorar su progreso colectivo en la proyección de las acciones que emprende el protagonista).

En cuanto a la **construcción de la motivación extrínseca (Marczewski, 2015) (3)** no habría presencia de mecanismos que la estimulen en la medida en que la experiencia no promueve la adquisición de estatus en un contexto particular, o ganar dinero u otros beneficios fuera del marco de la experiencia artística-creativa. Respecto a la **presencia de la pirámide de elementos de gamificación (Werbach, 2013) (4)**, ésta se identificaría en cuanto existen *dinámicas, mecánicas y componentes de juego* en la construcción dispositiva. Por ende, la obra podría considerarse como un sistema *gamificado*. El **objetivo (5)** que propone el dispositivo es principalmente de orden general (colectivo). Tiene que ver con construir la narrativa del protagonista entre todas las decisiones de la audiencia; y se manifiesta de manera individual a través del voto personal. Respecto a la construcción de **desafíos** para quienes participan, a nivel performativo podrían asociarse a la limitación temporal que tienen las personas para tomar las decisiones; y en cuanto a la construcción narrativa, la propuesta carece de desafíos específicos porque no posiciona a los espectadores en torno a una misión concreta u objetivo de juego concreto (como, por ejemplo, podría ser, “mejorar” o “empeorar” la vida del protagonista).

En cuanto al **sistema de retroalimentación (PBL) (Werbach, 2015) (7)**, la misma construcción narrativa cumple con esta función, en la medida en que los actores van creando la obra a partir de las decisiones de la audiencia, y sólo de esta forma la gente se entera de cómo repercuten sus decisiones en la ficción. Respecto a las **recompensas (Deci & Ryan, 2008) (8)**, no hay recompensas para la audiencia de ninguna clase. Eventualmente solo podrían manifestarse de forma simbólica según los parámetros que cada persona otorgue a sus decisiones y a cómo éstas influyen (o no) en la construcción de la historia. El **formato de aplicación de gamificación predominante (Werbach, 2003) (9)** es interno ya que el diseño motivacional se asocia a la experiencia misma de juego, no al contexto promocional de la obra o al tiempo posterior al evento o a una intención de cambio de comportamiento en la audiencia.

Finalmente, en cuanto a los **componentes esenciales de la teoría de la autodeterminación (10)** el dispositivo promueve competencia (sentido de la propia capacidad), autonomía (reflejada en la posibilidad de tomar decisiones y que estas influyan en la historia) y afinidad a nivel temático (en la identificación con el conflicto de carácter universal del personaje).

C) Aplicación marco conceptual complementario (TGS – UX Design)

Respecto a las comparaciones provenientes desde el ámbito de la TGS (teoría general de sistemas, la programación y el *UX Design*, este dispositivo tendría una **identidad a nivel del sistema (1)** de orden complejo, real (existe en el plano material) y artificial (está creado por una persona humana). El **tipo de sistema según su relación con el entorno (2)** sería de naturaleza abierta y permeable. La **maleabilidad general del sistema (3)** es adaptativo y se resuelve a sí mismo en tiempo real. La **maleabilidad general de la estructura interna (4)** dinámica a nivel narrativo (estructura de la historia flexible); estática a nivel dispositivo (estructura fija de los hitos de la puesta en acción performativa). El sistema organiza **rangos de predictibilidad (5)** altos (los organizadores saben exactamente cuál es el margen de elección que tiene la audiencia y sus decisiones son predecibles dentro de un rango limitado de opciones).

El **tipo de interfaz (UX) (6)** sería humana, compuesta por ejecutantes (actores y el narrador en calidad de *performer*/ejecutante) y tecnológica (el sistema de votación con los PDA's). Y finalmente, **las características de la interfaz (Gregor & Newell, 2000)** responderían a un patrón básico de calidad *perceptible* (los asistentes visiblemente entienden cuál es el mecanismo de interacción); *operable* (aprenden *in situ* el funcionamiento de los PDA's y pueden comunicarse directamente con el narrador); y *comprensible* (ha sido explicado previamente cómo funciona el canal de comunicación entre el sistema y la audiencia).

3.2.2 *Pendiente de voto* (2012) FFF - Roger Bernat – Roberto Fratini.

Información práctica sesión analizada: (Bernat, 2012).

País: España. **Fecha de estreno:** 29 de febrero de 2012. **Duración tentativa:** 140 minutos (con dos pausas).

Ubicación: Sala Francisco Nieva del Teatro Valle-Inclán de Madrid. **Número de participantes:** Máx. 200.

Valor de la entrada: desconocido. **Idioma:** Castellano. **Vigencia:** Activa.

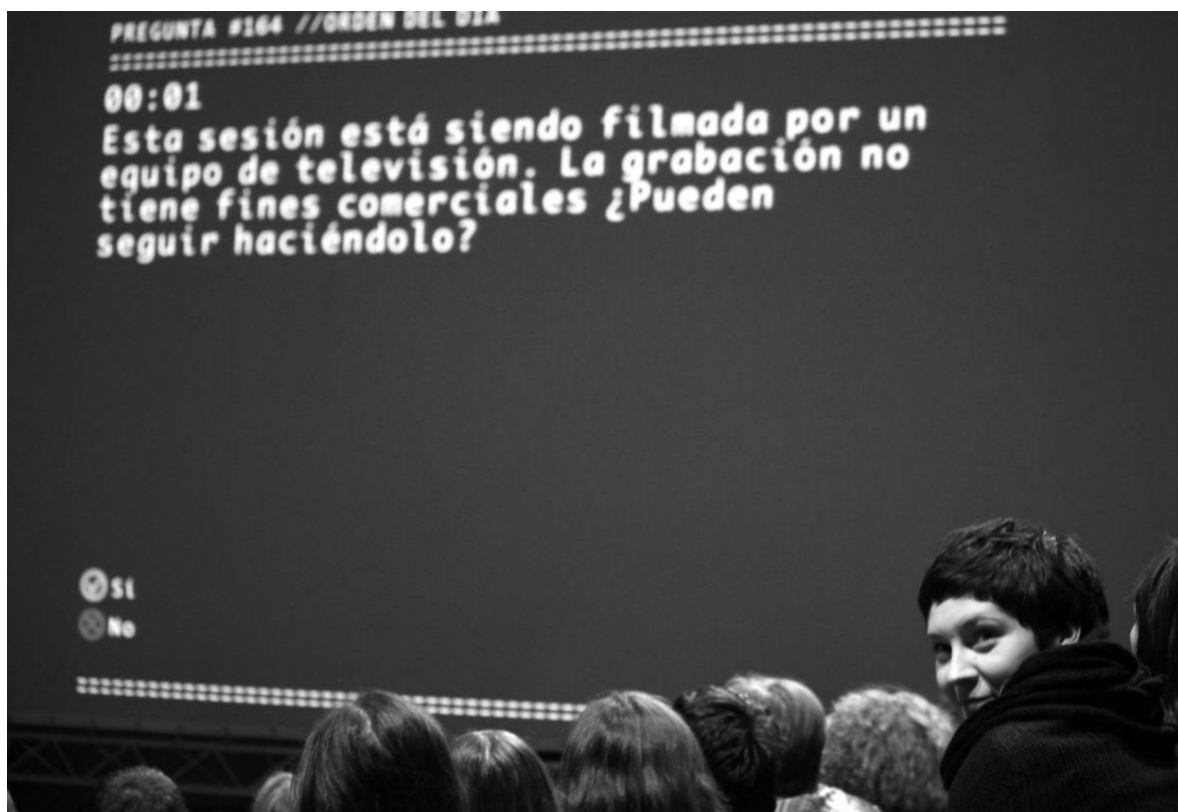
*Pendiente de voto*³¹⁵ es un proyecto escénico del director catalán Roger Bernat (2012), —con dramaturgia de Roberto Fratini—, producido en el contexto de trabajo su colectivo de creación FFF (*The Friendly Face of Fascism*). La pieza fue estrenada el año 2012 en el Centro Dramático Nacional (ES) y desde ese entonces se ha mantenido en gira por diversos países del mundo. En esta propuesta, el teatro se “transforma” en un parlamento donde cada persona de la audiencia tiene un mando a distancia a través del cual puede manifestar su opinión respecto a distintos temas que van surgiendo en durante la sesión del “hemicycle”. La pieza no contempla el uso de actores ni tiene la necesidad de ejecutantes específicos, en la medida en que es la misma audiencia la que configura simbólicamente a los protagonistas de la acción: un parlamento que toma decisiones a través de una interfaz tecnológica.

La dinámica de interacción se basa en un *software*³¹⁶ que va contabilizando los votos de la gente en tiempo real y actualizando la ruta del guion según las respuestas de la gente. Al inicio de la experiencia, se le pasa un mando a cada espectador y a lo largo de la realización escénica deben ir respondiendo «sí» o «no» a las diferentes preguntas que van apareciendo en una pantalla gigante. A nivel dramático, la obra propone una estructura de texto fija con preguntas cerradas que avanzan de manera lineal donde los espectadores son invitados a responder a través de sus mandos, —siempre de manera binaria—entre las opciones pre-diseñadas. La gente tiene la posibilidad de abstenerse y el sistema tiene la capacidad de bloquear ciertas señales específicas (por ejemplo, cuando una determinada cantidad de personas vota que no a una pregunta en particular, en la siguiente ronda, estas personas pueden estar incapacitadas de ejercer su voto). A pesar de que la estructura a nivel textual de la experiencia tiene una lógica secuencial fija, la dramaturgia se modifica en relación con el lugar (país) donde se está presentando la obra.

³¹⁵ Para profundizar en esta pieza, es posible encontrar una versión del texto completo en los anexos del libro de Juan Pedro Enrile *Teatro Relacional* (2016); y también en el anexo D del presente trabajo.

³¹⁶ El software fue programado en C++ a través de la plataforma *Openframeworks* y *Python*.

Figura 69. *Pendiente de voto* (2012) FFF - Roger Bernat – Roberto Fratini.



Nota. *Pendiente de voto.* Cidade de cultura. Autor: Amanda Parda. Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/324329610641232268/>

La obra ha sido traducida al contexto de diversos países que ha visitado. En el archivo analizado³¹⁷, todo el texto fue modificado en relación con el contexto político-social del momento y lugar de la presentación. La construcción textual propone una progresión de planteamientos que emanan del sistema (simbolizado en oraciones en una pantalla y una voz que lee los encabezados de las preguntas). El sistema dialoga con la audiencia a lo largo de la experiencia, configurando una serie de instrucciones para la gente que se establecen en tiempo real en función de sus propias respuestas. El dispositivo propone una serie de ejercicios democráticos, jugando con la idea de que el mismo espacio física teatral representa el “Estado” que debe gestionar el público, en calidad de parlamento³¹⁸.

³¹⁷ La sesión analizada corresponde a la presentación de la obra en el contexto del Festival Santiago a Mil, en la Sala Agustín Siré del departamento de teatro de la Universidad de Chile, el día 9 de enero del 2013. El texto analizado (adjunto en los anexos) fue cedido por Bernat para esta investigación y corresponde a la sesión de dicho día.

³¹⁸ Un ejemplo claro de esto es que a las personas que han llegado tarde al teatro, se les estipula en la ficción de la obra como «extranjeros». La pantalla pregunta a la audiencia, si se debe o no dejar entrar a los «extranjeros» al terreno imaginario de su parlamento (país). Si la gente dice que sí (que es lo que mayoritariamente hacen), las personas pueden ingresar a la sala del teatro y tomar asiento.

A lo largo de la experiencia, el sistema pone en duda la verdadera capacidad de decisión de la gente y los organiza para que realicen acciones físicas concretas como debatir, cantar, o cambiarse de asientos. En el transcurso de la sesión la audiencia tendrá que ir realizando distintas indicaciones que emite el sistema en base a las mismas respuestas de la gente. Algunas de estas acciones son debatir entre espectadores; elegir una presidencia y un cuerpo de ejército; lograr ponerse de acuerdo con otra persona para votar; organizarse en partidos políticos; o incluso votar en contra de lo que realmente piensan, entre otras cosas (como acciones físicas tales como cantar, bailar o cambiar de sitios). El devenir de la narración permite desde el inicio una forma de participación más masiva; que progresa pasando por distintas fórmulas democráticas (según los intereses de la misma gente); hasta decantar en un régimen tiránico determinado por un solo espectador elegido al azar.

Figura 70. *Pendiente De Voto* (2012) FFF - Roger Bernat – Roberto Fratini (Escena).

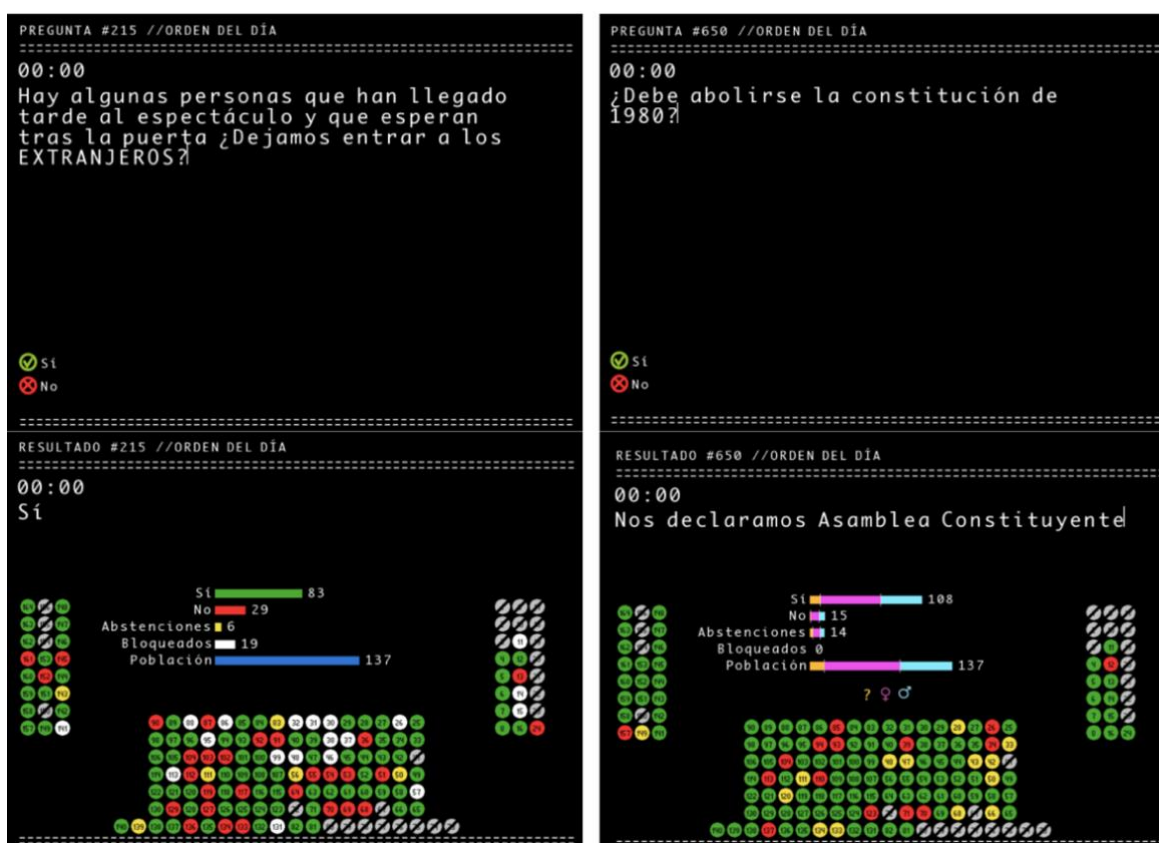


Nota. *Pendiente de voto* (2012). Autor: © Blenda. Fuente: <https://www.domestika.org/es/projects/587307-pendiente-de-voto-de-roger-bernat-teatro>

Respecto a la dimensión performativa de la obra, en esta pieza se mezclan y evidencian las fronteras entre situación ficticia (la conformación de este parlamento efímero) con la situación real (audiencia espectadora de un fenómeno escénico al interior de un espacio teatral), en la medida en que la acción pragmática (responder a preguntas en una pantalla a través de un mando telemático) coincide (diegético) a nivel práctico y simbólico en ambos planos (presentacional y representacional).

En cuanto a la configuración del software que permite el desarrollo de la pieza, este fue creado en formato de guion interactivo a partir de la referencia estructural de una sesión parlamentaria. Por último, en relación con la acción pragmática, esta requiere que un grupo de personas complete las respuestas de un cuestionario progresivo sobre asuntos sociales y políticos que va apareciendo en una pantalla y exprese su opinión a través de un mando telemático. En esta propuesta en particular, el director opta por dotar de una segunda capa de sentido a esta acción performativa, creando una situación dramática co-creativa puntual: la audiencia es parte de una sesión parlamentaria donde deben ir respondiendo las preguntas de la orden del día. Por último, es importante destacar que la organización propositiva de la experiencia no siempre tendrá márgenes temporales cerrados, en la medida en que la misma audiencia puede decidir que los espacios de tiempo de los debates se acorten o alarguen, según cada sesión. En este sentido, la propuesta tiene un marco temporal aproximativo, que puede variar según las decisiones de la gente (Fratini³¹⁹, 2022).

Figura 71. *Pendiente de Voto* (2012). FFF. Roger Bernat y Roberto Fratini (Software).



Nota. Pendiente de voto (2012). Ejemplos de preguntas y respuestas del archivo sesión 09-01-2013. Autor: Captura de pantalla. Fuente: *Pendiente de voto*. Registro sesión cedido por Roger Bernat (documento completo adjunto en los anexos).

³¹⁹ Roberto Fratini. Comunicación personal, 15 de septiembre de 2022.

Análisis comparativo escénico-lúdico *Pendiente de voto.*

A) Aplicación marco escénico (performativo, participativo, dramatúrgico, político)

En su dimensión performativa, el **planteamiento situacional (1)** tiene que ver con que la audiencia reunida, debe contestar las preguntas que hace el sistema a través de una pantalla, manifestando sus decisiones con mando telemático. El **trasfondo predominante (código relacional) (2)** responde a un contexto híbrido: social-político (por la temática y el ejercicio performativo conjunto de articular un “parlamento”) y lúdico: el sistema tiene una personalidad que tiende a aligerar el eventual clima de seriedad del evento, con bromas y preguntas cómicas. El **entorno performativo a nivel espacial y temporal (3)** es la sala Agustín Siré del departamento de teatro de la Universidad de Chile. Se trata de un establecimiento teatral institucional, pero la sala en sí es un espacio vacío que permite a los artistas acomodar las gradas como quieran (y romper así la convención frontal de la caja italiana). La experiencia está pensada para durar 140 minutos, con dos pausas. La **previsión performativa de la programación (4)** tiene que considerar la posibilidad de fallas técnicas en el software a utilizar, en las pantallas y/o en los mandos; así como también, que dentro del espacio teatral predominará un código convencional de expectación teatral por la naturaleza del lugar (teatro tradicional y fuertemente institucionalizado). Las **acciones pragmáticas/epistémicas se activan en el curso de la puesta en acción (5)** se reducen a marcar opciones en un dispositivo táctil (mando telemático); cambiarse de sitio varias veces durante la experiencia; dialogar con otras personas; hablar en un micrófono; cantar o bailar según el caso. Respecto a la **ficcionalización del planteamiento situacional (6)** este estaría *ficcionalizado* ya que, a la acción pragmática de tomar decisiones individuales de manera conjunta a través de mandos se agrega una capa narrativa ficcional que presupone la construcción de una nación efímera constituida en el momento de la presentación; y de un parlamento que intenta organizarse para decidir como legislar sobre este territorio. Respecto a la **calidad de presentación de los ejecutantes (7)**, la pieza es ejecutada por los mismos miembros del equipo artístico de la obra en calidad de operarios del *software* y de la mesa técnica de la propuesta. No hay actores ni personas que intercedan en la situación o dialoguen con el público. En cuanto al **trabajo actoral predominante de los ejecutantes (8)**, el criterio no aplica en el contexto de esta propuesta.

Desde la dimensión participativa, el **tipo de intervención prevista por el dispositivo (1)** tendría una naturaleza pragmática y performativa. La **expresión material de la interactividad y manifestación física de la agencia (2)** es corporal y verbal. El **grado de interacción co-creativa general (3)** es cognitivo; funcional (la audiencia tiene que interactuar materialmente con la pieza para manifestar sus decisiones); y explícito (dentro del sistema, la audiencia debe seguir reglas y tomar decisiones). El **contexto performativo de la audiencia (4)** corresponde a un público de pago. El **contexto ficcional para situar a las audiencias (5)** plantea que los asistentes son situados en el rol de participantes de un hemicycle parlamentario. La **configuración espacial de las audiencias (6)** corresponde a una relación frontal entre escenario (pantalla) y butacas (convencional); sin embargo, se agregan asientos en otros espacios que se designan a diversos roles que el sistema requiere configurar como la presidencia o la representación de las fuerzas de seguridad del territorio/nación.

Respecto a la dimensión dramática, la **construcción narrativa de planteamiento situacional (1)** se estructura a partir de un diálogo entre el sistema (la pantalla) y la audiencia. El sistema genera un recorrido de preguntas para determinar cómo gestionar la democracia del nuevo territorio, a partir de las decisiones de la gente. A pesar de que el texto se actualiza en función del tiempo/lugar de la presentación, se conserva en las distintas sesiones un trayecto de sentido único donde siempre el recorrido evoluciona posibilitando manifestaciones democráticas masivas hasta devenir en un régimen autoritario donde una sola persona al azar toma todas las decisiones. El **conflicto dramático (ficcional) (2)** tiene relación con las contradicciones teóricas y prácticas de la participación democrática, que el mismo sistema de preguntas va dejando en evidencia a lo largo de cada sesión. El **mensaje y vehículo del mensaje (3)** tiene que ver con poner en cuestionamiento la práctica empírica de la democracia moderna; el mensaje es presentado a **nivel narrativo** (en toda la construcción de la obra donde el tema se presenta explícitamente a nivel de argumento central) y a nivel **implícito- performativo** (en el desarrollo del planteamiento situacional donde la audiencia tiene que, en efecto, accionar ejercicios prácticos de democracia directa). La **acción dramática presentada (narrativa/ performativa) (4)** coincide en ambos planos (a nivel narrativo y performativo se ejecuta la misma acción pragmática principal: tomar decisiones a través de un mando telemático).

Los posibles soportes escritos (texto) (5) utilizados son: texto interactivo completo configurado como un *Software- procesador* de texto y análisis de datos en tiempo real (*Openframework /Python*). Finalmente, la **estructura interna de la programación (6)** es de naturaleza **estática en la dimensión dispositiva** porque quien programa sabe exactamente donde comienza/termina la puesta en acción. Y **dinámica** en la dimensión narrativa, porque cada experiencia no solo va a ser siempre diferente según las respuestas de la gente; sino que se re-escribe en función del contexto del lugar-tiempo donde será presentada.

En cuanto a la DIMENSIÓN POLÍTICA, la **construcción dispositiva (1)** en términos de configuración espacial se usa en esta ocasión en particular un espacio teatral (sala sin foso) y se configura una relación frontal entre escena (pantalla) y audiencia (espacio privado- convención teatral tradicional). Respecto a la configuración temporal, la situación se desarrolla en un marco de tiempo determinado (140 minutos), del que la gente conoce el inicio y final aproximado. **La figura de colectividad que instauro: (2)** es de naturaleza **efímera** porque la audiencia se configura *in situ*; y el mecanismo de interacción la obra es explicado mientras sucede la acción escénica. El **paradigma de construcción (3)** del dispositivo es de lógica procesual (practicable). El **marco convencional donde se instala (4)** la experiencia corresponde a un circuito teatral convencional de naturaleza institucional (Teatro de la universidad de Chile) y profesional/oficial (contexto FITAM- Festival internacional de teatro Santiago a Mil). El ejercicio de **manipulación explícita o implícita (5)** del dispositivo, es explícito porque tanto la temática como la forma que tiene el sistema para comunicarse con la gente deja en evidencia justamente la ambigüedad del ejercicio de la democracia y los límites difusos entre agencia “voluntaria” y manipulación. Finalmente, respecto a las **normativas morales (6)** el dispositivo configura a nivel temático una serie de preguntas que directamente apelan a cuestionamientos de orden moral y estimulan un debate (tanto interno a nivel personal como externo con el resto de las personas) sobre la ética del ejercicio democrático en el marco de la legislación pública. Si bien la obra no promueve especialmente el surgimiento de conflictos discursivos graves entre las personas, abre espacios de riesgo al generar debate sobre temas sensibles para ciertas personas (como la distribución de los recursos, la xenofobia o el aborto). Ahora bien, en un sentido pragmático la experiencia escénica no transgrede normas legales ni sociales (aunque bien podría darse el caso que alguna persona se sienta transgredida a nivel individual a partir de los debates que la pieza propicia).

B) Aplicación marco lúdico (*Game Design & Gamification*)

Respecto a la dimensión teórica del *Game Design*, la **clasificación lúdica general predominante (Caillois) (1)**: el dispositivo promueve la expresión de un trasfondo lúdico reglado (*Ludus*) donde los momentos de intervención de la gente están controlados y todo el dispositivo se basa en que la audiencia siga las instrucciones. Sin embargo, eventualmente en los espacios de diálogo abierto se puede distender a los espectadores a un contexto lúdico más espontáneo y liberado (*Paidia*). La **sub-clasificación lúdica predominante (2) correspondería a *Mimicry*** (juegos de simulación) y *Alea* (azar). Esta última estaría justificada en los recuentos de votos que de manera azarosa cambian la respuesta del sistema cada vez; o la designación (por parte del sistema) de ciertos roles ficticios a lo largo de la experiencia. El **terreno de juego (Schell, 2019) (3)** referencial podría remitir a un nivel espacial a una configuración *Web o Points in Space*; sin embargo, la lógica progresiva de la situación se puede asociar también a una configuración lineal (*linear*). El **criterio temporal (Nallar, 2015) (4)** responde al desarrollo de un juego en tiempo real (el tiempo de la situación “presentacional” /ficcional); y ajustable (en relación con los tiempos variables de los espacios para debates o cuando las “autoridades” pueden interceder para que las votaciones o debates se extiendan). El **Funcionamiento del círculo mágico (Huizinga) (5)** limita la experiencia de forma **temporal** (finaliza con la última escena prevista en la programación del texto); y **espacial** (Sala teatral). **Las fronteras conceptuales (Schell, 2019) (6)** de la experiencia tienen relación con la acción pragmática de expresar opiniones a través de un mando telemático y seguir instrucciones que aparecen en una pantalla (planteamiento situacional) y con el contexto performativo (simulacro de un hemicycle parlamentario). Fuera de estos espacios, se desactivan los códigos de coherencia de la situación ficcional/performativa propuesta. Respecto al **estado ilusorio de la audiencia (Suits, 1990) (7)** este se **activa** cuando las audiencias entran en el terreno de juego (en este caso, en la recepción de la sala teatral donde les entregan los mandos telemáticos y les explican como funcionan); y se **desactiva** cuando se acaba la presentación y la gente sale de la sala. Las **tipologías de juego referenciales (8)** son: aventura conversacional – RPG-LARP- Simulación. La **interfaz de juego (9)** es tecnológica (computarizada a través del uso de los mandos telemáticos). La experiencia no utiliza interfaces humanas. Los **tipos de jugadores objetivos son (10) *Socializers, Explorers* y *creativos***.

Las **motivaciones principales de los jugadores (Jo Kim, 2012) (11)** pueden ser explorar (opciones) /expresar (decisiones) /colaborar (en los momentos en que el dispositivo solicita a la gente que intente ponerse de acuerdo con otras personas sobre algún tema en particular). Los **tipos de jugadores que motiva la experiencia de juego (Marczewski, 2015) (12)** son mayoritariamente *Socializers* (el contexto permite que la gente socialice cuando abre espacios al debate común) y *Philantropists*.

El **formato de jugador objetivo (13)** *Single* (cada persona tiene su propia capacidad de decisión); y *Multiplayer* (el desarrollo de la experiencia se define durante la mayor parte del tiempo en función de las respuestas generadas colectivamente por la gente. Sin embargo, no sería una característica continua porque al final del trayecto de sentido de la programación, una sola persona puede terminar decidiendo por todos los demás). La **combinación Multiplayer (Nallar, 2015) (14)** presente permite las siguientes posibilidades de interacción entre sistema de juego y jugadores: varios jugadores actuando individualmente contra el juego / varios jugadores actuando colaborativamente contra el juego / un solo jugador contra el juego / competencia entre equipos de juego. El **tipo de relación predominante entre jugadores (15)** es principalmente colaborativa (toda la gente participa intentando completar las instrucciones; siguiendo lógicas de construcción en común y cooperando con la propuesta). Ahora bien, igualmente podría darse en algún punto algún tipo de relación competitiva cuando el dispositivo divide a la gente en grupos (que representan partidos políticos). El **nivel de compromiso de los jugadores con la experiencia (16)**: la experiencia está diseñada para un tipo de jugador casual, que perfectamente podría estar en condición de aprendiz (*Newbie*) en la medida en que va a aprender el funcionamiento de la experiencia por primera vez in situ y no requiere de ningún tipo de entrenamiento o preparación previa.

Respecto a los deseos y necesidades predominantes en la experiencia de juego (Reiss,2003) (17) la temática de la propuesta moviliza mayoritariamente necesidades relativas a los siguientes ámbitos: idealismo, orden, poder. Los **mecanismos de placer activos (Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004) (18)** responden a las áreas de la sensación, fantasía, comunidad, expresión, descubrimiento, sumisión. En cuanto al **diseño de objetivos (Schell, 2019) (19)**, el objetivo principal que se le da a los espectadores es seguir las instrucciones por pantalla y contestar a través del mando a las distintas preguntas del sistema. Luego pueden ir apareciendo objetivos secundarios, según cómo evolucione la experiencia. Los objetivos se presentan de manera concreta, son conseguibles, pero no significan recompensas.

La **categoría de los objetivos (Nallar, 2015) (20)** es de corto plazo ya que se resuelven durante la misma experiencia. En cuanto a la **construcción de las reglas (Salen & Zimmerman, 2004) (21)** en este dispositivo estas: ponen límites / son explícitas y directas / tienen un carácter fijo (inamovible) / y están sujetas a repetición según el caso. Los **tipos de reglas predominantes (22)** son operacionales, escritas, no escritas, y reglas de advertencia (respecto al uso de los mandos). El **enfoque de implementación de reglas (23)** es propedéutico (se hace una introducción in situ). De hecho, durante la experiencia el sistema va enunciando nuevas reglas continuamente.

Respecto a la presencia de **elementos básicos de un juego (Schell, 2019; Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003), (24)** en este dispositivo hay presencia de mecánicas en la construcción del dispositivo; hay una construcción narrativa presente (capa ficcional); hay una propuesta estética; hay uso de tecnología (medio o soporte donde las estéticas se dan lugar- en este caso la escena misma y el sistema pantalla/mandos); existe la necesidad de una toma de decisiones constante que resuelve la construcción de la experiencia a desarrollar conjuntamente; hay presencia y construcción de reglas; las acciones individuales tienen resultados y consecuencias (en el contexto de una determinación que generalmente tendrá una manifestación global); hay un objetivo general que se desarrolla en función a la intencionalidad de cada participante y sus ganas de indagar más en lo que sucederá; se propone un espacio ficcional para que se genera un interés emocional voluntario con la experiencia a partir de las temáticas planteadas y los espacios de debate colectivos donde la información de las otras personas corresponde a un ámbito real (documental) y no ficticio. En un sentido estricto (desde la configuración de la interacción en el sentido del *Ludus*), no hay presencia de jugadores (audiencia en rol jugador) puesto que no se estipulan desafíos individuales que impliquen recompensas ni se genera de manera general, una implicación directa en la intervención personal. Aunque haya momentos en los que ciertas personas pueden verse particularmente implicadas dentro de la evolución de la experiencia, estos no alcanzan a constituirse de manera continua. Respecto a los objetivos, hay un objetivo general que es construir la experiencia de manera colectiva, proponiendo decisiones individuales; se construyen procedimientos para resolver las situaciones en tiempo real (como el mecanismo de conteo de votos o los espacios para el debate); hay conflictos ficticiales (que propone el mismo sistema en relación a las respuestas de la gente); hay límites estipulados previamente; hay participación voluntaria (teóricamente nadie paga para participar de manera obligada); hay sistemas de *Feedback* (el sistema cada vez que hace un recuento de votos y comanda nuevas instrucciones a la gente); el dispositivo exige un tipo

de compromiso especial (distinto al de un espectador de teatro “tradicional”); sin embargo los asistentes no están lúdicamente involucrados y no se están “jugando” nada relevante puesto que no hay una invitación explícita a colaborar en un rol jugador y no se les propone de antemano objetivos concretos en cuanto al desenlace de la experiencia. En este aspecto, para el progreso personal no es particularmente relevante cómo evolucione la situación, puesto que no se otorgan objetivos previos que concretamente dirijan los esfuerzos de la audiencia hacia “algo”. Los espectadores no “ganan ni pierden nada” desde su posición de audiencias que construyen la evolución de la situación planteada.

La **posible meta de diseño de la estructura lúdica (Nallar, 2015) (25)** es que los asistentes vivan una experiencia de simulacro en donde puedan observar las contradicciones de un intento de ejercicio pragmático de la democracia. En cuanto al **enfoque del Game Design (Schell, 2019) (26)** este estaría centrado más en la creación del sistema antes que en permitir una experiencia de juego centrada totalmente en la agencia de quien participa. En este caso, la perspectiva de diseño se asemeja más a una lógica “proceduralista” en la medida en que el dispositivo está “acabado” de antemano, y si bien, la elección de las personas aporta en cuanto a la información misma que entrega cada respuesta; esta no modifica la organización de la experiencia a nivel dispositivo, no fue necesario un trabajo exhaustivo de pre-configuración que prepare al mismo sistema para auto-modificarse estructuralmente en función de la agencia de la gente.

En cuanto a **la construcción de las decisiones en los jugadores (Bura, 2008) (27)**, aunque el dispositivo permite espacios para el diálogo entre los asistentes; su construcción basada en un sistema de opciones pre-diseñadas (aventura de texto conversacional) las decisiones de los jugadores están totalmente previstas por la programación. Las decisiones, se ejecutan en un contexto informado (se les explica a los espectadores cómo hacer elecciones y qué significarán estas mismas en el desarrollo de la ficción); son constantes (porque toda la experiencia se basa en que la gente sistemáticamente vote a lo largo de la experiencia a partir entre dos opciones propuestas por la pantalla); y no son significativas porque el dispositivo de la experiencia no crea parámetros valóricos generales respecto a las decisiones de la gente (que les condicionen a contestar en función de un objetivo determinado); y porque las decisiones tomadas no arriesgan ni significan cambios irreversibles en la experiencia de cada persona. La excepción podría darse en los espacios de debate, en el caso de que en alguna sesión se propusiera darles una carga particular a las decisiones de la gente que sí afectase de manera más concreta el diseño de la experiencia.

Los **márgenes creativos de juego predominantes (Sicart, 2011) (28)** responden a un formato de experiencia de juego mayoritariamente instrumental. Sin embargo, se proponen espacios controlados que permiten una experiencia de juego “creativa” por parte de la audiencia (en los momentos de diálogo común).

Respecto a la **construcción y rangos permitidos para el *Gameplay* emergente (Schell, 2019) (29)**, en este dispositivo el rango es medio. La experiencia permite espacios controlados para el surgimiento de acciones imprevistas o contenidos nuevos por parte de la audiencia. A nivel de estructura general en cuanto al **marco de análisis paradigmático de Aarseth (2003) (30) el *Game-Play* de la experiencia se define en cuanto:** las acciones de quienes participan están totalmente previstas dentro del marco general de la toma de decisiones y están altamente controladas puesto que las opciones dentro de las que pueden elegir están limitadas. Si bien, son muchas, se trata de un contexto de elección fijo. Respecto a la construcción narrativa y la incidencia de la gente, el orden de los hitos es secuencial. En cuanto a la estructura de las interrelaciones estas se configuran emulando un hemiciclo parlamentario y siempre de manera frontal a la pantalla que guía la experiencia. Los movimientos de la gente pueden variar en cuanto el sistema les pide que se cambien de butacas o que hablen en espacios designados para roles específicos (presidencia, ejército, etc.) La audiencia no es particularmente motivada a ir tras un tipo de decisiones específicas a lo largo de la experiencia, lo que transforma cada elección en algo arbitrario sin mucho significado para quien la emite. Ahora bien, la audiencia puede sentirse motivada a elegir determinadas opciones en función de las decisiones de los demás. Dentro de este contexto controlado (a nivel relacional- performativo), quien programa sabe que hay un momento en que la gente tomará su mando y emitirá un voto. Y lo hará cuando se le indique que lo haga, y no en otro momento.

Respecto al ***Game-Structure***, las reglas son mínimas: seguir las instrucciones de la pantalla y responder a sus interrogantes usando el mando cuando así lo indique. Cada pregunta presenta dos elecciones posibles. Una vez realizada una decisión, no se puede repetir o volver atrás (avance secuencial). Las otras limitaciones consisten en reglas explícitas del código relacional tradicional que involucra estar en un espacio teatral profesional (apagar equipos móviles, no levantarse de las butacas, estar en silencio cuando “corresponde estarlo”, etc.). Finalmente, en cuanto a la noción de ***Game-World*** en este caso, podría relacionarse a la configuración espacial de un parlamento: butacas numeradas, micrófonos disponibles para oratoria, la estética presentada a nivel de las tipografías y colores de la pantalla, etc.

Respecto al análisis del **MDA aplicado: Mecánicas, Dinámicas, Estéticas** (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004) (31) estas operarían de la siguiente manera: **Configuración espacial:** continua (siempre en el mismo espacio). **Configuración temporal:** continua (duración del cuestionario del sistema) pero a la vez discreta, ya que dentro de la misma experiencia se permiten momentos donde la temporalidad puede ser manejada por la audiencia, como sucede por ejemplo al extender los tiempos para el debate o la toma de decisiones. **Configuración de objetos:** butacas numeradas, micrófonos para oratoria disponibles, pantalla para emitir el software, mesas, mandos telemáticos, carteles en las butacas que designan “roles” (presidencia, ejército, equipo artístico). **Configuración de acciones:** la acción principal que puede ejecutar la audiencia es manifestar sus decisiones cuando se les pregunta, a través de los mandos telemáticos o en los espacios de debate. El sistema podría pedir también a alguien en particular o a varias personas que canten o se muevan de alguna forma determinada. **Dinámica (Core Dynamic):** predicción (intentar predecir los resultados generales de cada elección de la audiencia); construcción (en este caso de una ficción performativa colectiva); y sociabilización. **Estética:** la experiencia estética se pre-diseña teniendo en consideración la dimensión audiovisual (cómo se ve el espacio, qué tipo de iluminación se usa, qué tipo de recursos sonoros, etc.). En ningún caso la intención artística se enfoca en simular un hemisferio real, sin embargo, se emulan de manera simbólica algunas de las características principales a nivel estético visibles en la construcción de la dimensión narrativa (la construcción de una ficción y un trayecto de sentido en común); y la dimensión interactiva (proponiendo una dinámica concreta de interacción entre el sistema y la audiencia; así como también, al permitir la interacción conversacional entre todas las personas presentes).

Respecto a la **construcción temática principal y subtemas** (Schell, 2019) (32) se propone un tema principal asociado a las dificultades pragmáticas del ejercicio de la democracia y de la capacidad de legislar sobre otras personas. El **sistema de progresión y curva de evolución de juego** (Schell, 2019) (33) el sistema de progresión está supeditado a la curva principal que es de carácter ficcional: toda gira en torno a la progresión temática que propone el sistema y al trayecto de sentido que manifiesta el software. Si bien hay objetivos a nivel individual (tomar decisiones para construir la situación colectiva); de manera general, no hay desafíos personales ni a nivel performativo o narrativo.

En cuanto a los **recursos y atributos de juego** (Schell, 2019) (34), el único recurso de juego existente podría ser el uso del mando telemático que otorga a cada persona el atributo particular del poder de decisión. El sistema otorga de manera forzada, ciertos

atributos especiales a personas específicas que tienen la capacidad (en ciertos momentos) de extender los tiempos de debates; o bien, anula capacidades (como bloquear la posibilidad de votar de ciertas personas). En cuanto a los **elementos de azar (Schell, 2019) (35)** están presentes en el resultado del conteo de los votos de la audiencia, cada vez que tienen que elegir una nueva opción. También es relativamente azarosa la elección de ciertos roles durante la experiencia: por ejemplo, puede darse que alguien esté sentado en una butaca en particular que represente un rol específico.

Respecto a la **condición de la experiencia de juego (36)** desde la perspectiva de quien participa, esta se asociaría principalmente un tipo de escena *ludificada*. Aunque la actividad incluye muchos componentes lúdicos, la experiencia performativa no se presenta estrictamente como un juego; y la audiencia no está en un rol “jugador” en cuanto no se cumplen los requisitos formales para poder considerarla de esta manera. En cuanto a la similitud con las **características de un juego “pervasivo” (37)**, no se trataría de una experiencia espacial ni temporalmente ampliada. Pero si, puede considerarse socialmente ampliada en la medida en que permite ciertos espacios controlados para el debate arbitrado durante el curso de la situación. En cuanto al **estado de flujo (Csikszentmihalyi, 1990) (38)** a nivel general, la programación del dispositivo teóricamente lo permite, puesto que la audiencia está siempre situada en una situación “presentacional” que está en coherencia con la ficción planteada (el parlamento en ejercicio); por ende, no hay “saltos” entre presentación-representación que pudiesen cortar el flujo de la experiencia.

En cuanto a los **tipos de implicación activos (Calleja, 2011) (39)** en el marco de la puesta en acción se observan distintos tipos de implicación: kinestésica (el cuerpo está involucrado); espacial (hay una interrelación activa entre las audiencias y el espacio en la medida en que en ciertos momentos pueden desplazarse); compartida (hay instancias de sociabilización explícitas no mediadas por la ficción); afectiva (a raíz de las temáticas planteada y de la misma interacción con las otras personas y sus opiniones); y narrativa (se construye una situación ficcional de manera colectiva).

Finalmente, respecto a los **niveles de implicación lúdica (Aarseth, 2003) (40)** el dispositivo posibilita dos posibles niveles de implicación particular: juego ligero en la medida en que no hay que realizar acciones complejas y si una persona decide no contestar, no pasa “nada” (porque justamente de esto se trata la experiencia propuesta); compleción parcial (porque no es indispensable que cada persona cada vez conteste o tome decisiones); y compleción total, en la medida en que requiere que la mayoría de la gente efectivamente active el dispositivo, para culminar la experiencia. Si absolutamente nadie apretase el botón

del mando telemático, difícilmente la experiencia tendría sentido y podría desarrollarse como estaba prevista (requeriría que el equipo artístico improvisase en el momento para “reconducir” la situación). Aún así, justamente el objetivo de este dispositivo en particular es tensionar y poner en crisis la participación y capacidad de auto-organización de la audiencia, por ende, el equipo creativo contempla distintas estrategias para potenciar esto y también, para redirigirlo en los casos en que efectivamente la gente, tome “el control” de la experiencia o se resista a las instrucciones.

Desde la dimensión práctica (guion videolúdico y el LARP), en cuanto a los conceptos de términos provenientes específicamente desde el ámbito del guion videolúdico, la **construcción proposicional del guion (Martin, 2015) (1)** se estructuran hitos de manera proposicional que se presentan en forma de preguntas de resolución binaria e instrucciones que comanda el sistema a la gente. Estas se ordenan de manera secuencial. La construcción proposicional estipula las preguntas a responder, las indicaciones a seguir, el planteamiento situacional y los posibles desenlaces de cada respuesta. La **estructura ergódica (Aarseth, 1997) (2)** es *unicursal* en relación con la secuencia principal del guion (trayecto de sentido del arco de preguntas e instrucciones). La **función de interactividad ergódica predominante (Aarseth, 1997) (interactividad co-creativa específica) (3)** opera a nivel interpretativo y exploratorio ya que los participantes solo pueden elegir entre opciones pre-diseñadas. En este sentido, aunque haya espacios para el debate, los asistentes finalmente solo pueden decantar sus elecciones entre opciones pre-diseñadas (técnicamente, no pueden crear opciones nuevas para agregarlas al software de proyección). En cuanto al uso de **cinemática (relato no jugable) / inmersión (relato jugable) (Martin, 2015) (4)** toda la experiencia podría entenderse como una forma de relato *jugable* puesto que no habría uso de momentos cinemáticos (representativos); y todo el planteamiento situacional responde a la lógica de contestar sistemáticamente un cuestionario (y, por tanto, operar acciones físicas e intervenir a nivel narrativo/ performativo en la propuesta). En cuanto a las **características clave de la construcción videolúdica (Blasco, 2019) (5)** el planteamiento ficticio implica acciones físicas para la audiencia (tomar decisiones, moverse por el espacio, cambiarse de sitio, hablar, cantar, etc.). Ahora bien, no se define ninguna misión específica u objetivos concretos que condicionen las decisiones (agencia) de los espectadores dentro de la pieza; y sus acciones se limitan a seguir instrucciones constantemente.

Respecto a la **presencia de identificación ficcional (*Engagement* empático)** (Blasco, 2019) (6) la experiencia no contempla ni desarrolla mecánicas de identificación ficcional. Eventualmente, en este caso el *Engagement* empático podría producirse solamente en un plano “presentacional” (documental) a partir de las experiencias de los demás (y no por efecto de la ficción propuesta). Respecto al **uso de niveles (7)**, si bien, se trata de una macro-acción continua, la experiencia está dividida por distintas fases que responden a la necesidad de cambiar de sitio a los espectadores y modificar las lógicas del ejercicio democrático a emular (personas ejerciendo votos de manera individual; luego en parejas; luego en equipos a modo de “partidos”; hasta el final, donde todos son bloqueados y una sola persona decide por los demás). Estas fases se delimitan a partir de pausas necesarias para poder organizar los cambios de butacas y de mandos. El **esquema narrativo predominante (8) corresponde** a un esquema de laberinto *unicursal* (bifurcaciones sin posibilidad de retornos). También se aplica “control de autor” en el sentido de que la experiencia debe tener límites muy marcados (temporales/espaciales) para poder contener la agencia general prevista (que podría perjudicar el funcionamiento del mecanismo interactivo).

Respecto a la **preponderancia de construcción narrativa embebida o emergente** (Blasco 2019) (9) se observa una construcción de orden predominantemente embebido: la narrativa proposicional enmarca todos los detalles de la acción ficcional a desarrollar y aunque contempla muchas opciones, éstas siempre están delimitadas. En este contexto en concreto, la información emergente (resultados de los votos) no alteran el recorrido general del texto proposicional. Si bien, específicamente cada pregunta tiene dos respuestas preparadas diferentes, la estructura general de la propuesta se desarrolla de manera secuencial y se mantiene de manera estable ante la emergencia de las respuestas de la gente. Si bien hay espacios para debatir temáticas, el público no tiene espacio para proponer alternativas nuevas fuera del diseño original del software. Sin embargo, como se ha manifestado anteriormente, como la pieza tematiza justamente respecto a la participación y la emancipación de las audiencias/ciudadanas; lógicamente los rangos de flexibilidad pueden ampliarse según el criterio del equipo creativo en cada sesión. La **lógica argumental proposicional** (Blasco, 2019) (10) es lineal: sigue un mismo orden en la secuencia de preguntas y en un sentido general, siempre evoluciona de la misma manera. La **retronarrativa propuesta** (Martín, 2015) (11) es lineal puesto que, en los momentos de decisión del público, el sistema ya ha estipulado las elecciones posibles y no hay espacio para nueva información por parte de la audiencia.

Sin embargo, en la medida en que el equipo artístico está presente en cada sesión, quizás podría darse que estos límites se renegociasen. En cuanto a la **implicación videolúdica (Anyó, 2016) (12)** esta respondería a una clasificación de jugador proyectado intra-diegéticamente (nivel jugador- personaje). En este caso, más que personaje, en un “rol” particular, que es el de legislador/a de un territorio ficticio.

Desde el lenguaje del LARP, la **narración diegética/no diegética (13)** sería diegética ya que el contexto del planteamiento situacional (decidir colectivamente a través de mandos) coincide con la capa ficticia propuesta (un hemicycle en ejercicio). No hay **uso de fichas de personajes (14)** por parte de la audiencia; tampoco se utilizan “**sombras**” (15) ni PNJ’s ni personajes dirigidos. No se profundiza en la construcción de la **tridimensionalidad de las audiencias (16)** pero igualmente se sitúa a la audiencia, en un rol genérico de un legislador/a en ejercicio. Ciertos espectadores pueden ser seleccionados de manera azarosa para ocupar roles de autoridad dentro de la ficción. Respecto a la **construcción de interrelaciones entre jugadores y/o personajes (17)** la programación contempla el diseño de interrelaciones entre las personas de la audiencia. Hay un momento donde requiere que las decisiones se tomen en parejas (y el software organiza estos dúos en función de la afinidad previa de su historial de respuestas); o bien, cuando deben configurarse como partidos políticos y tienen que ponerse de acuerdo en asuntos determinados. También construye las interrelaciones entre los distintos roles de la ficción propuesta (como la presidencia, el ejército, el personal sanitario, los extranjeros, etc.); y determina las características específicas de su participación.

No se propone un criterio de **inmersión 360° (18)**: la construcción de la experiencia es no inmersiva en un sentido estricto, ya que no se busca coherencia diegética a nivel representacional (no hay una intención de hacerle creer a la gente que realmente está en un parlamento). Sin embargo, sí puede considerarse diegética en un sentido pragmático porque la situación performativa se presenta emulando de manera práctica la funcionalidad del espacio ficticio a simular (un hemicycle parlamentario). Y finalmente, en cuanto al criterio de **similitud con otras experiencias de juego afines (19)**, el dispositivo se puede relacionar a un: juego de simulación, RPG, LARP o aventura conversacional.

Desde la dimensión psicológica, el **sistema de motivación (1)** propone en un nivel ficcional: una invitación a la gente a tomar decisiones como si estuviera legislando un país ficticio. A nivel “presentacional”: se invita a la gente a experimentar distintos ejercicios de construcción democrática; y a ponerlos a prueba de manera colectiva.

En cuanto a la **construcción de la motivación intrínseca (Marczewski, 2015) (2)** en el contexto de esta puesta en acción, se estimula la motivación intrínseca a través de posibilitar la **autonomía** a través de la toma de decisiones individuales; y a partir de otorgarle un propósito a la gente basado en la importancia de sus elecciones para la continuidad de la experiencia. Se fomenta la creación de relaciones entre las personas asistentes en cuanto se posibilitan espacios de diálogo y debate; y se crean roles ficticios específicos que condicionan sus formas de interactuar entre ellos y con el sistema. No se configura la posibilidad de desarrollar ningún tipo de maestría a lo largo de la experiencia puesto que no se permite a los participantes “evolucionar o progresar” durante el desarrollo de la pieza. En cuanto a la **construcción de la motivación extrínseca (Marczewski, 2015) (3)** no habría presencia de mecanismos que la estimulen en la medida en que la experiencia no promueve la adquisición de estatus en un contexto particular, o ganar dinero u otros beneficios fuera del marco de la experiencia artística-creativa.

Respecto a la **presencia de la pirámide de elementos de gamificación (Werbach, 2013) (4)** esta se identificaría en cuanto existen dinámicas, mecánicas y componentes de juego en la construcción dispositiva. El **objetivo (5)** que propone el dispositivo es principalmente de orden general (colectivo) que es contestar a las preguntas que hace el sistema (usando los mandos); y de esta manera hacer progresar el desarrollo de la experiencia. Respecto a la construcción de **desafíos**, tienen que ver con manifestar elecciones a través de la interfaz (mandos); y seguir (o no) instrucciones directas que el sistema haga a personas específicas.; y en cuanto a la construcción ficcional, la propuesta carece de desafíos específicos porque no posiciona a los espectadores en torno a una misión concreta que condicione de cierta manera los parámetros de su agencia. En este sentido, desde la configuración del sistema no están previstos desafíos particulares para darle a las audiencias. Ahora bien, sí que podría inferirse que el posible “desafío” general en una experiencia como esta, podría tener que ver con “lograr ponerse de acuerdo”, pero no es el caso del sentido específico de este dispositivo, (que justamente aboga por evidenciar esta dificultad inherente a cualquier práctica “democrática”). En cuanto al **sistema de retroalimentación (PBL) (Werbach, 2015) (7)**, la misma construcción del cuestionario cumple con esta función, ya que la presentación porcentual de las respuestas de la gente sirve como sistema de *Feedback*. Respecto a las insignias, estas podrían considerarse así en función de la designación que hace el sistema de facultades de poder a ciertas personas, cuando les otorga roles autoritarios específicos que les permiten ventajas sobre los demás.

Respecto a las **recompensas (Deci & Ryan, 2008) (8)**, a nivel subjetivo, quizás para alguien sí podría ser una recompensa ser (o no) designado con algún rol en particular durante la pieza. Pero en un sentido estricto, el sistema no diseña ningún tipo de recompensa para las personas asistentes. El **formato de aplicación de gamificación predominante (Werbach, 2003) (9)** es interno ya que el diseño motivacional se asocia a la experiencia misma de juego; no al contexto promocional de la obra o al tiempo posterior al evento o a una intención de cambio de comportamiento en la audiencia. Finalmente, en cuanto a los **componentes esenciales de la teoría de la autodeterminación (10)** el dispositivo promueve competencia (sentido de la propia capacidad); autonomía (reflejada en la posibilidad de tomar decisiones) y afinidad (la propuesta se re-escribe en cada país donde es presentada logrando así aumentar los niveles de identificación con la gente a nivel de temáticas tratadas).

C) Aplicación marco teórico complementario (TGS – UX Design)

Respecto a las comparaciones provenientes desde el ámbito de la TGS (teoría general de sistemas, la programación y el *UX Design*, este dispositivo tendría una **identidad a nivel del sistema (1)** de orden complejo, real (existe en el plano material) y artificial (está creado por una persona humana). El **tipo de sistema según su relación con el entorno (2)** sería de naturaleza abierta y permeable. **La maleabilidad general del sistema (3)** es adaptativo y se resuelve a sí mismo en tiempo real. **La maleabilidad general de la estructura interna (4)** dinámica a nivel narrativo (estructura flexible en dos sentidos: el texto proposicional se modifica en función del lugar donde la pieza será presentada; y el contexto “retronarrativo” permite que la gente elija entre más de una opción). El sistema organiza **rangos de predictibilidad (5)** altos (los organizadores saben exactamente cuál es el margen de elección que tiene la audiencia y sus decisiones son predecibles dentro de un rango limitado de opciones). El **tipo de interfaz (UX) (6)** tecnológica (*software* y mandos telemáticos). Y finalmente, **las características de la interfaz (Gregor & Newell, 2000)** responderían al patrón básico puesto que asume toda interfaz en calidad *perceptible* (los asistentes visiblemente entienden cuál es el mecanismo de interacción) *operable* (aprenden el funcionamiento de los mandos o el código relacional de los espacios de diálogo/debate), *comprensible* (ha sido explicado previamente cómo funciona el canal de comunicación entre el sistema y la audiencia).

3.2.3 *Gertrudis Möhippa* (2016). Dramaten Stockholm.

Información práctica (Waern, 2016).

País: Suecia. **Fecha de estreno:** 7 de junio de 2016.

Hora de inicio: 17:00 horas. **Duración estimada:** 5 horas, incluyendo la introducción y un *Workshop* previo.

Ubicación: *Dramaten* (Royal Dramatic Theatre), Stockholm, Suecia. **Dress code:** Fiesta elegante, color blanco.

Número de participantes: 180 por pase. **Idioma:** Mayoritariamente sueco e inglés. **Valor de la entrada:** entre 350 y 750³²⁰ coronas suecas (según el tipo de personaje a escoger). **Vigencia:** inactiva.

En el año 2016, —en el marco de la celebración de los 400 años de la muerte de Shakespeare—, el *Dramaten* de Suecia (*Royal Dramatic Theatre*) desarrolló un *Crossover* entre una obra de teatro tradicional y un LARP, denominada *Gertrudis Möhippa* (*Gertrudi's Bachelorette*)³²¹. La experiencia duraba aproximadamente cinco horas y la producción, invitaba a la audiencia a ocupar un rol como uno de los invitados a la fiesta de despedida de soltera de la reina Gertrudis de Dinamarca, madre de Hamlet.

Figura 72. *Gertrudis Möhippa* (2016). Dramaten Stockholm.



Nota. Recepción de invitados de *Gertrudis Möhippa* (2016). Autor: Sandra Eriksson. Fuente: <https://www.mitti.se/noje/vi-lajvar-mohippa-pa-dramaten/lmpfi!382894/>

³²⁰ Aproximadamente 35 euros por un personaje simple; 55 euros por un personaje más complejo; y 75 euros por un personaje complejo con vestuario. Cálculo realizado según el valor del euro a la fecha de la función.

³²¹ El análisis de esta experiencia considera fuentes primarias (descripciones públicas hechas por sus creadores y vivencia en primera persona); y secundarias (notas de prensa, comentarios de otros asistentes y críticas periodísticas).

El contexto de la *puesta en acción* sucedía entre el edificio del teatro —donde la gente podía hacer uso de espacio que habitualmente están cerrados al público común—; y el espacio público del frontis del teatro y algunos alrededores. La experiencia comenzaba con la recepción de las personas invitadas y un pequeño *Workshop* de introducción dirigido a la audiencia, para sucesivamente dar curso al resto del itinerario de la fiesta con la llegada de la novia y su séquito.

Durante el transcurso del tiempo compartido, la gente tenía objetivos personales que desarrollar (de acuerdo con la tridimensionalidad particular de sus personajes) y al mismo tiempo, podía seguir el curso de la trama propuesta por la actividad. La audiencia podía elegir su grado de intervención durante la experiencia, según el tipo de *ticket* de entrada seleccionado: podían escogerse personajes simples de connotación más periférica y sin tanta responsabilidad en la trama central de los eventos (una princesa de algún país lejano, por ejemplo); o bien, elegir personajes con implicaciones más altas en el transcurso de la historia (como personajes descritos en la obra original de Shakespeare). A nivel ficcional, la pieza se situaba en la actualidad (2016): la Reina Gertrudis había decidido celebrar su despedida de soltera en Suecia (en vez de Dinamarca) para escapar de la atención de los *paparazzi*.

Figura 73. *Gertrudis Möhippa* (2016). Dramaten Stockholm (audiencia)



Nota. Personas de la audiencia en personaje sacándose fotos con actores (PNJ's). Autor: Sandra Eriksson. Fuente: <https://www.mitti.se/noje/vi-lajvar-mohippa-pa-dramaten/Impfi!382894/>

Los ejecutantes se dividían entre actores profesionales y *Game Masters* que interactuaban con la audiencia en calidad de personajes dirigidos. El mecanismo básico de guía para las audiencias era el uso de sombras, que en el contexto de esta propuesta fueron denominados como *Ghosts* (fantasmas). La audiencia debía ignorar su presencia y asumir que no “existían”, pero al mismo tiempo seguir sus indicaciones o advertencias de juego. El peso de la evolución de los hechos recaía en la habilidad de los actores para llevar adelante todos los hitos previstos en el evento. La construcción a nivel de programación proponía una serie de actividades que debían realizarse en el contexto de la fiesta y permitía el surgimiento de experiencias emergentes no pre-diseñadas.

Respecto a los planos de presentación/representación el plano situacional de la pieza es diegético a nivel práctico, puesto que el argumento de la celebración de la fiesta de Gertrudis y la acción que la gente realmente lleva a cabo coincide. Christopher Sandberg, —co-director de la propuesta— comparte algunas consideraciones generales sobre la pieza (Sandberg, 2016):

Figura 74. Gertrudis Möhippa (2016). Dramaten Stockholm (audiencia II)



Nota. Personajes celebrando a la Reina en el parque. Autor: Sandra Eriksson. Fuente: <https://www.mitti.se/noje/vi-lajvar-mohippa-pa-dramaten/lmpfi!382894/>

La experiencia se sitúa en un contexto feminista donde todos los personajes de la obra original pueden ser tomados por cualquier persona (indistinto de identidad de género); no es necesario conocer la obra original para participar de la propuesta, ya que la fiesta en sí (como trasfondo situacional) es un marco universal y lleno de potenciales sub tramas; el *Setting* es actual por ende los problemas y conflictos de la situación y de los personajes, también lo son; y por último,— por órdenes de la Reina— el único requisito de entrada al juego es adoptar un *Dress Code* a tono con el contexto de la fiesta.

Finalmente, resulta relevante un fenómeno peculiar: como el espacio elegido era en efecto un teatro, había momentos de puesta en escena tradicional (cuando sucedían cosas en el escenario, como, por ejemplo, un número de danza en honor a la reina) donde la audiencia estaba en calidad de expectación convencional. Sin embargo, esta fruición teatral se daba ya en un contexto *ficcionalizado* y relacional, en cuanto la misma audiencia estaba presentando/representando los personajes que la conformaban, y siendo parte de la evolución de la situación real propuesta.

Figura 75. *Gertrudis Möhippa* (2016). Dramaten Stockholm (audiencia III)



Nota. Gertrudis caminando al escenario y saludando a la gente. Autor: Sandra Eriksson. Fuente: <https://www.mitti.se/noje/vi-lajvar-mohippa-pa-dramaten/lmpfi!382894/>

Análisis comparativo escénico-lúdico *Gertrudis Möhippa*.

A) Aplicación marco escénico (performativo, participativo, dramaturgico, político)

En su dimensión performativa, el **planteamiento situacional (1)** de la propuesta presenta una fiesta de despedida de soltera a celebrarse en un teatro importante de la ciudad. El **trasfondo predominante (código relacional) (2)** responde a un contexto híbrido (ceremonial/ritual – lúdico y festivo). El **entorno performativo a nivel espacial y temporal (3)** es el Teatro Nacional (Espacio institucional) y la calle fuera del teatro (Espacio público). La experiencia sucede durante el día (atardecer - inicia 17:00 pm). La **previsión performativa de la programación (4)** tiene que considerar los elementos impredecibles en la interacción fuera del teatro; y asumir que, dentro del teatro, predominará el código convencional de expectación teatral tradicional. Las **acciones pragmáticas/epistémicas se activan en el curso de la puesta en acción (5)** y se reducen en términos generales a: registrarse a la llegada de la fiesta, comer y beber en los momentos del cóctel, observar la escena cuando se proponen espectáculos sobre el escenario, ser parte de los juegos y ritos de celebración de la jornada, interactuar y relacionarse con otras personas, atender a acciones y objetivos personales de los personajes. Respecto a la **ficcionalización del planteamiento situacional (6)** este estaría *ficcionalizado* ya que se le agrega una capa narrativa activa a la acción “presentacional” de la fiesta: es la fiesta de despedida de soltera de Gertrudis, (madre de Hamlet), que se celebra en un importante teatro de la ciudad. Respecto a la **calidad de presentación de los ejecutantes (7)**, estos están en calidad de personajes ficticios como Hamlet, Polonia, Ofelia, etc.; y como **Sombras** (*Ghosts*), que son *Game Masters* integrados a la partida. El **trabajo actoral predominante de los ejecutantes (8)** corresponde a una técnica híbrida, donde se trabaja a partir de la construcción de hitos, creación de personajes y la improvisación.

Desde la dimensión participativa, el **tipo de intervención prevista por el dispositivo (1)** tendría una naturaleza pragmática y performativa. La **expresión material de la interactividad y manifestación física de la agencia (2)** es de orden verbal y corporal. El **grado de interacción co-creativa general (3)** es cognitivo, funcional (la audiencia debe interactuar materialmente con la pieza para manifestar sus decisiones), y explícito (dentro del sistema, la audiencia debe seguir reglas y tomar decisiones).

El contexto performativo de la audiencia (4) corresponde a un público de pago; y a transeúntes no informados que casualmente pueden ser parte del planteamiento situacional cuando éste se desarrolla en la calle. **El contexto ficcional para situar a las audiencias (5)** plantea que los asistentes son personas de diversos orígenes, invitadas a la fiesta de despedida de soltera de la Reina. La **configuración espacial de las audiencias (6)** varía según el momento de la puesta en acción: hay momentos de relación escenario-platea frontal (cuando se presentan los espectáculos en el escenario para festejar a la reina) y otros momentos de movimiento totalmente libre por el espacio (como cuando se juegan ritos de celebraciones de despedidas de solteros en la calle, o cuando la gente participa del cóctel).

Respecto a la dimensión dramatúrgica, la **construcción narrativa de planteamiento situacional (1)** se estructura a partir de hitos que detallan el orden secuencial lógico de una fiesta de despedida de soltera. Se organiza entonces, el detalle de los hitos que compondrán la situación general: recepción invitados, llegada de la novia, ingreso al teatro, bienvenida oficial, discusión sobre la responsabilidad de Gertrudis en la muerte del anterior Rey, la salida ofendida de Gertrudis del teatro, y así, sucesivamente hasta definir el hito de cierre que es, en este caso, una escena final sobre el escenario con alusiones al inicio del original de Shakespeare. El **conflicto dramático (ficcional) (2)** tiene relación con el arco de evolución de la protagonista Gertrudis, su supuesta complicidad en el asesinato del rey Hamlet (padre) y su conspiración con Claudio. Durante la fiesta se van desarrollando pequeñas escenas que ponen en evidencia esta situación, hasta que finalmente la protagonista es confrontada la mitad de la celebración y decide irse ofendida. Esto da pie a que todo el resto de los personajes puedan desarrollar sus propios objetivos (por ejemplo, proponer un nuevo rey) hasta el desenlace que propone la programación de la experiencia. El **mensaje y vehículo del mensaje (3)** tiene que ver con la culpabilidad y el remordimiento de Gertrudis. El mensaje es presentado a **nivel narrativo** (en las escenas donde el tema se toca explícitamente) y a nivel **implícito- performativo** (en el desarrollo del planteamiento situacional donde el trasfondo de la fiesta se ve alterado por esta temática y el conflicto que produce en la protagonista. La **acción dramática presentada (narrativa/ performativa) (4)** es unívoca (a nivel ficcional y literal se ejecuta la misma acción principal: la celebración de la fiesta de despedida de la reina). **Los posibles soportes escritos (texto) (5)** utilizados son: ruta de hitos de la puesta en acción; mapa de ubicaciones de la puesta en acción; manual de instrucciones para los participantes (entregado previamente).

Finalmente, la **estructura interna de la programación (6)** es de naturaleza **estática a nivel dispositivo** porque quien programa sabe exactamente donde comienza/termina la puesta en acción. Pero a **nivel narrativo**, es dinámica porque las historias creadas por los jugadores son únicas en cada sesión.

En cuanto a la dimensión política, la **construcción dispositiva (1)** en términos de configuración espacial usa espacios del **edificio de un teatro**, como el escenario/platea, corredores y baños (espacio privado- convención teatral); así como también la **calle**, utilizando el frontis del teatro y parque alledaño (espacio público). Respecto a la configuración temporal, la situación se desarrolla en un marco de tiempo determinado, que la gente conoce el inicio y final aproximado. La **figura de colectividad que instaure (2)** es de naturaleza **progresiva** (porque un mes antes se les empezaban a dar instrucciones a las personas sobre cómo sería el funcionamiento de la experiencia; y se les implicaba en un grupo de *Facebook* para ir resolviendo dudas). El **paradigma de construcción (3)** del dispositivo es de lógica procesual (practicable). El **marco convencional donde se instala (4)** la experiencia es un circuito teatral convencional, institucionalizado y oficial (la casa productora es el teatro nacional y la experiencia sucede en sus inmediaciones). El ejercicio de **manipulación del dispositivo (5)**, es *implícito* porque a nivel ficcional la administración del poder inherente recae en los árbitros o guías de la experiencia, que en la mayoría de los LARP son PNJ, personajes dirigidos o como en este caso, directamente sombras, donde el mecanismo de control está literalmente camuflado en su rol ficcional de fantasmas (*Ghosts*). Finalmente, respecto a las normativas morales **(6)** El dispositivo propone reglas de comportamiento estrictos (como hacen muchos LARP) por medio de un manual de instrucciones que es previamente aceptado por quienes van a participar. En este caso en particular estaban estrictamente prohibidas toda clase de comportamientos que pudieran hacer sentir mal a otro invitado: la regla de “oro” de la experiencia consistía en que la gente debía tratar a los demás, como deseaban ser tratados ellos mismos. Como cualquier LARP (en general), siempre se explicitan además una serie de reglas que prohíben ciertos contenidos (temáticas sexuales, violentas, humillantes, etc.) y que regulan la forma en la que hay que comportarse (“no tocar a nadie sin su consentimiento”). En un sentido práctico, a experiencia escénica no permite transgresiones de orden legal, social e individual (e inclusive estipula sus propias normas específicas para la ocasión); sin embargo, por la naturaleza de la propuesta todas estas normas podrían fácilmente verse traspasadas según cada persona o situación creada dentro del contexto de la presentación.

B) Aplicación marco lúdico (*Game Design & Gamification*)

Respecto a la dimensión teórica del *Game Design*, la **clasificación lúdica general predominante (Caillois) (1)**: El dispositivo permite (y requiere) la expresión de ambas formas de juego (*Ludus* y *Paidia*). La **sub-clasificación lúdica predominante (2) correspondería a *Mimicry*** (juegos de simulación). El **terreno de juego (Schell, 2019) (3) referencial** se relaciona con el tipo de construcción en *Web* o *Points in Space*. El **criterio temporal (Nallar, 2015) (4)** responde al desarrollo de un juego en tiempo real. El **funcionamiento del círculo mágico (Huizinga) (5)** limita la experiencia de forma **temporal** (finaliza con la última escena sobre el escenario y la despedida de la gente) y **espacial** (circuito del teatro y afueras). Las **fronteras conceptuales (Schell, 2019) (6)** de la experiencia tienen relación con la situación de la celebración de la despedida de soltera es la frontera conceptual. Los transeúntes que “participan” por ejemplo, de las escenas que se dan en la calle, están fuera de la frontera conceptual del juego, aunque sean parte de la experiencia a nivel cognitivo. Respecto al **estado ilusorio de la audiencia (Suits, 1990) (7)** este se **activa** cuando las audiencias entran en el terreno de juego (en este caso, en la recepción del evento donde como personajes, se presentan y buscan la información que necesitan sobre la programación del evento); y se **desactiva** cuando se acaba la representación final, y la gente sale del teatro.

Las **tipologías de juego referenciales (8)** son RPG- LARP - Simulación – Mundo abierto (*Sandbox*). La **interfaz de juego (9)** es Analógica (durante la puesta en acción); aunque utiliza medios digitales para la organización previa de la experiencia con los jugadores. Los **tipos de jugadores objetivos son (10) *Socializers, Explorers, Achievers***, creativos. Las **motivaciones principales de los jugadores (Jo Kim, 2012) (11)** pueden ser explorar / expresar /colaborar. Los **tipos de jugadores que motiva la experiencia de juego (Marczewski, 2015) (12)** son mayoritariamente *Socializers, Free Spirits, Achievers, Philantropists*. El **formato de jugador objetivo (13)** es MMRPG (*Massive Multiplayer Role Playing Game*). La **combinación *Multiplayer* (Nallar, 2015) (14)** presente permite las siguientes posibilidades de interacción entre sistema de juego y jugadores: jugador contra jugador; varios jugadores actuando individualmente contra el juego; varios jugadores actuando colaborativamente contra el juego; varios jugadores contra un solo jugador; todos contra todos. El **tipo de relación predominante entre jugadores (15)** es de orden mixto (competitivo-colaborativo) según sus objetivos y misiones personales durante el evento.

El **nivel de compromiso de los jugadores con la experiencia (16)**: teóricamente, la experiencia está diseñada para un tipo de jugador protagonista (no secundario); que tome decisiones en primera persona y con un nivel de preparación básico entregado por la organización de manera previa. **Respecto a los deseos y necesidades predominantes en la experiencia de juego (Reiss, 2003) (17)**, el tipo de tramas propuestas movilizaban mayoritariamente necesidades relativas a los siguientes ámbitos: curiosidad, familia, honor, contacto social, venganza, posición social. Los **mecanismos de placer activos (Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004) (18)** responden a las áreas de la sensación, fantasía, comunidad, expresión, descubrimiento. En cuanto al **diseño de objetivos (Schell, 2019) (19)**, la programación de la experiencia contempla darle a cada personaje un objetivo principal durante la jornada, que es conseguible y que tiene una recompensa. La **categoría de los objetivos (Nallar, 2015) (20)** es de corto plazo ya que se resuelven durante la misma experiencia. En cuanto a la **construcción de las reglas (Salen & Zimmerman, 2004) (21)** en este dispositivo estas: ponen límites, son explícitas y directas, tienen un carácter fijo (inamovible) y están sujetas a repetición según el caso. Las **reglas predominantes (22)** son operacionales, escritas y no escritas. El **enfoque de implementación de reglas (23)** es propedéutico (se hace una introducción in situ) y tutorial (hay un manual de instrucciones que se entrega con semanas de antelación).

Respecto a la presencia de **elementos básicos de un juego (Schell, 2019; Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003), (24)** en este dispositivo hay: uso de mecánicas, creación de una construcción narrativa (historia), uso de tecnología (medio o soporte donde las estéticas se dan lugar). Además se proponen espacios para una toma de decisiones constante que resuelve desafíos o problemas puntuales de cada personaje; se presentan y construyen reglas; se estipula que las acciones individuales tienen resultados y consecuencias; hay objetivos que se desarrollan en función a la intencionalidad de cada participante y sus ganas de indagar más; se propone un espacio ficcional para que se genere un interés emocional voluntario con la experiencia, por parte de los asistentes; hay presencia de jugadores (audiencia en rol jugador); hay objetivos generales (y específicos) que se le dan a las personas; se construyen procedimientos para resolver las situaciones en tiempo real; hay conflictos ficcionales; hay diversos tipos de límites estipulados previamente; hay participación voluntaria (teóricamente nadie paga para participar de manera obligada); hay sistemas de *Feedback* (las sombras en calidad de árbitros y el uso de fichas de personaje); el dispositivo exige un tipo de compromiso especial; estimula el placer y la diversión de los asistentes de diversas maneras.

La **posible meta de diseño de la estructura lúdica (Nallar, 2015) (25)** es que los asistentes vivan una experiencia lúdico-festiva en el marco de una celebración de una despedida de soltera. En cuanto al **enfoque del Game Design (Schell, 2019) (26)** este estaría centrado en la experiencia de quien juega (*Player-Centred Approach*). En cuanto a **la construcción de las decisiones en los jugadores (Bura, 2008) (27)**, esta experiencia al tener una clara referencia a un RPG, (que permite momentos de juego al estilo *Sandbox*) las decisiones de los jugadores no están totalmente previstas por la programación. Sin embargo, en la verosimilitud del marco de juego y en relación con la coherencia entre las acciones y la ficha de cada personaje, las decisiones tomadas por quienes juegan pueden (o no) ser significativas; se dan en contextos informados; se hacen de manera constante; y tienen (o no) una connotación irreversible. Los **márgenes creativos de juego predominantes (Sicart, 2011) (28)** responden a un formato de experiencia de juego híbrido que combina el juego instrumental y el juego creativo. Respecto a la **construcción y rangos permitidos para el Gameplay emergente (Schell, 2019) (29)**, en este dispositivo el rango de apertura es medio, ya que la experiencia prevé y permite espacios para la emergencia de contenidos no previstos, pero siempre todos dentro de un contexto muy controlado. A nivel de estructura general en cuanto al **marco de análisis paradigmático de Aarseth (2003) (30) el Game-Play de la experiencia se define en cuanto:** las acciones de los jugadores están previstas dentro del marco general de la situación (la celebración) y están altamente controladas puesto que el orden de los hitos es secuencial y estructura que las interrelaciones estén siempre bajo la macro organización del evento. Dentro de este contexto, quien programa sabe que hay un momento en que la gente se sentará en el auditorio del teatro a observar el escenario; otro momento en que los espectadores comerán y conversarán entre ellos o participarán de las bromas colectivas que se le hacen a la reina, etc. El **Game-Structure** tiene relación con la construcción de mecánicas de los RPG. Las reglas se organizan tanto asuntos prácticos (como horarios de llegada, espacios donde no se puede entrar, secuencia de eventos durante la fiesta, cómo interactuar con las sombras, cómo “entrar y salir de personaje”, etc.); ficcionales (reglas de interacción y convivencia con otros personajes; persecución de objetivos y misiones personales); como asuntos conductuales (códigos de comportamiento, prohibición de objetos peligrosos, prohibición de uso de celulares, etc.). Finalmente, en cuanto a la noción de **Game-world** esta se asocia al *Setting* de la propuesta: una celebración social elegante en el contexto de un edificio antiguo y clásico, con un *Dress Code* obligatorio para toda la gente que participa.

Respecto al análisis del **MDA aplicado: Mecánicas, Dinámicas, Estéticas** (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004) (31) estas operarían de la siguiente manera: **Configuración espacial:** discreta. **Configuración temporal:** continua. **Configuración de objetos:** *Attrezzo* de los actores y sombras. Elementos escenográficos mínimos sobre el escenario. Elementos para las bromas que la gente hará a la reina. Elementos que se usarán en el cóctel. Elementos de cada personaje (personales). Elementos de juego (cartas, papeles, lápices, fichas, indicadores para cada jugador sobre su propio estatus dentro del juego y a modo de recordatorio de sus misiones/objetivos). **Configuración de acciones:** construcción de acciones prediseñadas a nivel de personaje individual y posibilidad de emergencia de acciones espontáneas. **Dinámica (Core Dynamic):** predicción, sociabilización. **Estética:** La experiencia estética se pre-diseña teniendo en consideración la dimensión audiovisual (el entorno, los *attrezzo*, los vestuarios); la dimensión narrativa (la construcción de una historia en común); y la dimensión interactiva (proponiendo dinámicas de interacción relacionales).

Respecto a la **construcción temática principal y subtemas** (Schell, 2019) (32) se propone un tema principal (la culpabilidad de Gertrudis y la posibilidad de su remordimiento); y se proponen subtemas en las historias personales de cada personaje. El **sistema de progresión y curva de evolución de juego** (Schell, 2019) (33) estaría supeditado colectivamente a la curva principal de evolución de la experiencia que es de carácter ficcional (todas las acciones de toda la gente están relacionadas al desarrollo de los hitos previstos de la fiesta). A nivel individual, los objetivos y desafíos personales de cada persona que juega varían según su ficha de personaje; así como la resolución/consecución de estos depende de la agencia de cada persona. Los **recursos y atributos de juego** (Schell, 2019) (34) los recursos y atributos de juego varían según cada ficha de personaje. Habrá algunos que por su estatus social tendrán, por ejemplo, otros personajes (entendidos como recursos) en calidad, por ejemplo, de sirvientes. O tendrán acceso a cierto tipo de información en especial. También, alguien podría tener algún tipo de poder especial (atributo) como por ejemplo un estatus particular social o económico que dé acceso a privilegios específicos. Los **elementos de azar** (Schell, 2019) (35) están presentes en distintos momentos: ya sea, por ejemplo, cuando se están eligiendo los personajes y haya ciertos rasgos o características que se designan azarosamente; o in situ, cuando se decide por ejemplo quienes participarán del público organizando alguna de las bromas específicas que hacen a Gertrudis.

La **condición de la experiencia de juego (36)** desde la perspectiva de quien juega se asocia a una escena *jugable* donde la experiencia performativa de los asistentes es la de un público jugador en un contexto de lúdico organizado (*Ludus*). La similitud con las **características de un juego “pervasivo” (37)** se identifican desde tres perspectivas particulares: espacialmente ampliado – (varios espacios involucrados); socialmente ampliado (mucha gente interactuando); temporalmente ampliado (duración poco habitual en una obra de teatro: 5 horas). En cuanto al **estado de flujo (Csikszentmihalyi, 1990) (38)** la programación del dispositivo teóricamente lo permite. Finalmente, respecto a los **tipos de implicación activos (Calleja, 2011) (39)** en el marco de la puesta en acción todos son posibles: kinestésica; espacial; compartido; narrativo; afectivo; lúdico. Y en cuanto a los **niveles de implicación lúdica (Aarseth, 2003) (40)** presentes el dispositivo requiere (y posibilita) distintos niveles de implicación particular: juego ligero/ compleción parcial/ compleción total / juego innovador.

Desde la dimensión práctica (guion videolúdico y el LARP), en cuanto a los conceptos de términos provenientes específicamente desde el ámbito del guion videolúdico, la **construcción proposicional del guion (Martin, 2015) (1)** organiza hitos que se presentan y ordenan de manera secuencial. La construcción proposicional estipula los personajes, el planteamiento situacional y los objetivos de la experiencia. La **estructura ergódica (Aarseth, 1997) (2)** es *unicursal* en relación con la trama principal (arco de Gertrudis siempre termina igual); y es *multicursal* en cuanto a las subtramas que cada personaje abre y cierra libremente. La **función de interactividad ergódica predominante (Aarseth, 1997) (interactividad co-creativa específica) (3)** opera a nivel interpretativo; exploratorio (los participantes pueden elegir entre opciones pre-diseñada); y configurativo (pueden reorganizar la información del diseño original y crear nuevas opciones). En cuanto al **uso de cinemática (relato no jugable) / inmersión (relato jugable) (Martín, 2015) (4)** hay momentos del **relato que son no jugables** (a nivel del planteamiento ficcional principal) como cuando se presentan sobre el escenario escenas teatrales o números, y la audiencia jugadora se mantiene en calidad de público convencional observando. También hay experiencia de **relato jugable** en todos los demás momentos, cuando cada persona construye su propia historia a través de sus acciones. Las **características clave de la construcción videolúdica (Blasco, 2019) (5)** están presentes en la medida en que la trama y las subtramas implican acciones físicas; los personajes (audiencia jugadora y ejecutantes) saben previamente cuáles son sus misiones dentro de la historia principal.

Respecto a la **presencia de identificación ficcional (*engagement* empático) (Blasco, 2019) (6)** la mecánica de la experiencia requiere que las personas se identifiquen (al menos) con sus personajes. No hay **uso de niveles (7)** ya que a experiencia se configura como una única acción continua. El **esquema narrativo predominante (8) corresponde** a un esquema de laberinto *unicursal*. También se aplica “control de autor” en el sentido de que la experiencia debe tener límites muy marcados (temporales/espaciales) para poder contener la agencia general prevista (que podría perjudicar la coherencia interior de la propuesta). Respecto a la **preponderancia de construcción narrativa embebida o emergente (Blasco 2019) (9)** se observa una construcción de orden Mixto (embebido-emergente). La narrativa proposicional enmarca todos los detalles de la acción general. Sin embargo, se plantean una serie importante de “disparadores” (*Triggers*) para estimular la narración emergente (por ejemplo, en el cóctel hay vasos envenenados, que pueden ocasionar muertes imprevistas o ser usados para fines especiales).

La **lógica argumental proposicional (Blasco, 2019) (10)** es lineal ya que sigue un mismo orden en la secuencia de escenas generales y acaba con la misma escena final siempre. La **retronarrativa propuesta (Martín, 2015) (11)** es mixta (lineal/no lineal) ya que en el contexto *Sandbox* (relato *jugable*) de la experiencia retronarrativa, esta es no lineal puesto que cada persona puede elegir como desarrollar las acciones de sus personajes y los organizadores no tienen control previsto de cómo esto pueda evolucionar; sin embargo, en la configuración proposicional de la experiencia, se trataría de una construcción lineal porque la situación principal siempre tendría un mismo ordenamiento (inicio y final). En cuanto a la **implicación videolúdica (Anyó, 2016) (12)** esta respondería a una clasificación de jugador proyectado intra-diegéticamente (nivel jugador- personaje). Desde el lenguaje del LARP, la **narración diegética/no diegética (13)** sería diegética a nivel performativo (la situación performativa coincide con la situación narrativa). Sin embargo, no es coherente a nivel de construcción del *Setting* ficcional original (puesto la historia de Gertrudis está actualizada a una época que no corresponde con la del relato *Shakespeareano*).

En cuanto al **uso de fichas de personajes (14) estás se emplean para** la construcción de las historias de cada personaje de los asistentes; también se utilizan “**sombras**” (15) denominadas en el contexto de este dispositivo como *Ghosts*; y se construye la **tridimensionalidad de las audiencias (16)** proponiendo colectivamente una situación *fictionalizada* que enmarca su acción: los asistentes, además de tener sus fichas individuales, están a nivel grupal en un rol ficcional activo como “invitados a la fiesta de Gertrudis”.

Respecto a la **construcción de interrelaciones entre jugadores y/o personajes (17)** la programación de la experiencia contempla el diseño de interrelaciones entre los distintos personajes; así como distintas misiones y objetivos a conseguir por medio de la sociabilización. Se propone un criterio de **inmersión 360° (18)** que plantea una construcción inmersiva de la experiencia y con coherencia diegética. Y finalmente, en cuanto al criterio de **similitud con otras experiencias de juego afines (19)**, el dispositivo se puede relacionar con la creación de un LARP o de un *Mystery Dinner*; así como también, con ciertos aspectos relativos a la práctica del *Cosplay*.

Desde la dimensión psicológica, el **sistema de motivación (1)** propone a nivel ficcional: cumplir los objetivos de cada personaje; y a nivel “presentacional”, asistir a un evento festivo. En cuanto a la **construcción de la motivación intrínseca (Marczewski, 2015) (2) en el contexto de esta puesta en acción**, se estimula la motivación intrínseca a través de la construcción de relaciones entre personajes; posibilitar la autonomía a través de la toma de decisiones individuales; y dotar a los asistentes de personajes que tienen sentido y propósito en el contexto de la acción. Se posibilitaría también una especie de sentido de maestría a nivel de progresión personal y en función a los objetivos particulares de cada persona/personaje. En cuanto a la **construcción de la motivación extrínseca (Marczewski, 2015) (3)** no habría presencia de mecanismos que la estimulen en la medida en que la experiencia no promueve la adquisición de estatus en un contexto particular, o ganar dinero u otros beneficios fuera del marco de la experiencia artística-creativa. Respecto a la **presencia de la pirámide de elementos de gamificación (Werbach, 2013) (4)** esta se identificaría en cuanto existen dinámicas, mecánicas y componentes de juego en la construcción dispositiva. Los **objetivos (5)** que propone el dispositivo son: individuales en cuanto cada personaje tiene objetivos propios; y colectivos, en la medida en que el objetivo general del grupo es colaborar con el desarrollo de la fiesta. Los **desafíos** propuestos por la experiencia operan desde dos perspectivas paralelas: desarrollar las misiones de personaje (plano ficcional) y permanecer dentro del personaje la mayor cantidad de tiempo (plano performativo). En cuanto al **sistema de retroalimentación (PBL) (Werbach, 2015) (7)**, la experiencia utiliza tablas, puntos e insignias (en las fichas de personajes); y en los *minijuegos* que se hacen a modo de broma a la festejada. Las “sombras” también operan como sistema de retroalimentación activo (árbitros que moderan el desempeño de cada persona).

Respecto a las **recompensas (Deci & Ryan, 2008) (8)**, la propuesta propone recompensas tangibles (premios de algunos *minijuegos*); intangibles (recompensas dentro de la ficción por cumplir determinadas misiones); y son de carácter esperado e inesperadas. También, son en su mayoría contingentes al desempeño de la gente, y van apareciendo en relación con este. El **formato de aplicación de gamificación predominante (Werbach, 2003) (9)** es interno ya que el diseño motivacional se asocia a la experiencia misma de juego, no ya al contexto promocional de la obra o al tiempo posterior al evento. Finalmente, en cuanto a los **componentes esenciales de la teoría de la autodeterminación (10)** el dispositivo promueve competencia (sentido de la propia capacidad), autonomía (permite la libre agencia dentro de un marco controlado) y afinidad (en la medida en que la gente que participa es gente que se ha sentido previamente atraída por la propuesta y ha sido parte de una comunidad progresiva).

C) Aplicación marco conceptual complementario (TGS – Ux Design)

Este dispositivo tendría una **identidad a nivel del sistema (1)** de orden complejo, real (existe en el plano material) y artificial (está creado por una persona humana). El **tipo de sistema según su relación con el entorno (2)** sería de naturaleza abierta y permeable. La **maleabilidad general del sistema (3)** es adaptativo y se resuelve a sí mismo en tiempo real. La **maleabilidad general de la estructura interna (4)** dinámica a nivel narrativo (estructura de la historia flexible); estática a nivel dispositivo (estructura fija de los hitos del evento). El sistema organiza **rangos de predictibilidad (5)** medios ya que los organizadores no pueden saber realmente como los jugadores van a llevar a cabo sus objetivos de juego o como vana comportarse.

El **tipo de interfaz (UX) (6)** sería humana, compuesta por ejecutantes (actores y sombras). Y finalmente, **las características de la interfaz (Gregor & Newell, 2000)** responderían al patrón básico puesto que asume toda interfaz en calidad perceptible (los asistentes visiblemente saben dónde están los ejecutantes), operable (conocen los códigos para relacionarse con ellos) y comprensible (ha sido explicado previamente cómo funciona el canal de comunicación entre el sistema de juego y la gente).

3.2.4 *Game Of Kin – Gok* (2017) Colectivo Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL)

Información práctica (LPL, s.f; Teatre nacional de Catalunya [TNC] s.f)

País: (colectivo de artistas de procedencia múltiple, mayoritariamente europeos). **Hora de inicio:** 11 am.

Duración estimada: 3 horas. **Ubicación:** (activación del 18 de junio de 2022 – Barcelona- España- Teatre Nacional de Catalunya- en el marco del ZIP 2022 festival de nuevos formatos escénicos).

Número de participantes: mínimo 12. Máximo 24. **Idioma:** Castellano. **Valor de la entrada:** 8 euros.

Vigencia: activa.

Game Of Kin (GoK) es una experiencia lúdica creada por el colectivo multidisciplinar Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL) en el marco de su exploración creativa. La pieza ha sido “activada” —denominación acuñada por el grupo para referirse a la puesta en acción del dispositivo— en diversas ocasiones desde su creación el año 2017. La propuesta —tal como la definen en la página web del colectivo (Laboratorio de pensamiento lúdico [LPL] s.f) consiste en un juego de cartas que por medio de la especulación fabular propone una dinámica para imaginar escenarios de adaptación futura entre distintas formas de vida. La propuesta sitúa a los asistentes en el contexto ficcional de un mundo postapocalíptico donde han sido destrozados los diversos ecosistemas vivos del planeta tierra. En este marco, las especies sobrevivientes (humanas y no humanas) deben encontrar maneras colaborativas para sobrevivir estratégicamente.

Figura 76. *Game of Kin – GoK* (2017) Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL).



Nota. Activación de *Game of Kin* (s.f). Autor: desconocido. Fuente: <https://laboratoriopensamientoludico.com/game-of-kin/>

La pretensión del juego es crear una suerte de maquinaria narrativa capaz de inventar infinitas posibilidades e historias para imaginar alternativas frente a un eventual colapso climático. A nivel de funcionamiento³²², el juego se sustenta en la utilización de una baraja de cartas originales (96) y en el desarrollo de cuatro fases. La fase 1, tiene una duración aproximada de 45 minutos, y se llama “relatos de ecosistemas y sus habitantes”. En esta fase, los jugadores son recibidos por una criatura (actor que representa un ser irreconocible) que explica el contexto del juego y las reglas. A continuación, cada jugador elige cuatro cartas desde dos mazos diferentes. En el primer mazo hay cartas con carencias vitales (falta de agua, aire, tierra firme, o luz). Se deben formar al menos cuatro grupos. Una vez escogidas las primeras cartas, las personas se agrupan según las carencias que azarosamente les han tocado. Luego, sacan cartas del segundo mazo (de 68 cartas) que contiene criaturas que son seres no humanos (como plantas, animales, hongos o microorganismos).

Figura 77. *Game of Kin – GoK* (2017) Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL).



Nota. Un grupo diseñando su estrategia de sobrevivencia conjunta (s.f). Autor: desconocido. Fuente: <https://laboratoriopensamientoludico.com/game-of-kin/>

Cada carta tiene una breve descripción de cada ser. Las personas se agrupan y deben compartir con los demás sus criaturas. Conjuntamente, la misión es diseñar el ecosistema que necesitan sus criaturas para sobrevivir los próximos 300 años.

³²² La presente descripción del funcionamiento de la experiencia es una transcripción directa de la explicación otorgada por sus creadores en su página web. El análisis de esta experiencia considera fuentes primarias (descripciones públicas hechas por sus creadores y vivencia en primera persona); y secundarias (notas de prensa, comentarios de otros asistentes y críticas periodísticas).

Una vez definido esto (a través de notas o dibujos u otros medios imaginados en el momento), los grupos deben construir representaciones materiales de su ecosistema usando objetos domésticos que están dispuestos en el espacio para este fin. Una vez completada la creación del espacio físico de los ecosistemas de cada grupo, se pasa a la fase 2: “cosmovisiones *multiespecie*”. En esta fase, se indica a un representante por grupo que saque dos cartas de un mazo nuevo de ocho cartas. Este mazo contiene perspectivas clave para describir la cosmovisión de cada ecosistema: conceptos como las maneras de comunicarse, las convenciones sobre la percepción del tiempo, la relación simbólica con el medio o los rituales de reproducción.

Una vez seleccionadas dos cartas al azar, el grupo debe responder y construir la perspectiva específica planteada teniendo en consideración las características de sus criaturas y del ecosistema previamente creado. Esta fase tiene una duración aproximada de 15 minutos. En la fase 3, denominada “condiciones extremas” se le pide a un representante por grupo que elija una última carta desde el mazo de carencias vitales. Ahora, la carta seleccionada representará que es necesario añadir una nueva condición extrema al ecosistema creado. Puede repetirse y potenciarse (si sale, por ejemplo, el mismo que originalmente tenía el hábitat creado); o puede añadirse uno nuevo (un hábitat que tenía carencia de luz, ahora también, carece de tierra firme).

Figura 78. *Game of Kin – GoK* (2017) Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL).



Nota. Un grupo creando físicamente la representación del hábitat de sus criaturas (s.f). Autor: desconocido. Fuente: <https://laboratoriopensamientoludico.com/game-of-kin/>

A raíz de este nuevo conflicto, los grupos deben decidir si se quedan en sus nuevos ecosistemas, o si deciden, por ejemplo, emigrar³²³ a los ecosistemas de los otros grupos. Aquí el objetivo consiste en lograr estrategias de co-existencia y de colaboración colectiva, que implican una negociación activa por parte de los participantes. Esta fase tiene una duración aproximada de 30 minutos. En la última fase (fase 4: “relatos de colaboración”) toda la gente participante explica y pone en común las decisiones tomadas en un diálogo abierto, con el objetivo de abrir un espacio para la reflexión final y el debate. La duración estimada es de 30 minutos.

Finalmente, los creadores del juego proponen invitar a una persona que relate la narrativa surgida durante el juego, — puede ser un artista, o científico o investigador elegido por el colectivo—, que tendrá la misión de crear un relato de texto de entre 800 y 1500 palabras a modo de registro de la experiencia.

Análisis comparativo escénico-lúdico *GAME OK FIN (GoK)*.

A) Aplicación marco escénico (performativo, participativo, dramaturgico, político)

En su dimensión performativa, el **planteamiento situacional (1)** de la propuesta presenta un contexto postapocalíptico en el que las especies existentes deben idear estrategias para sobrevivir. El **trasfondo predominante (código relacional) (2)** responde a un contexto híbrido (lúdico – social/político). El **entorno performativo a nivel espacial y temporal (3)** es el Teatro Nacional de Catalunya (Espacio institucional). La experiencia sucede durante el día (inicia 11:00 am). La **previsión performativa de la programación (4)** esta, no tiene la necesidad de considerar márgenes muy amplios de imprevisibilidad a nivel “presentacional” ya que la experiencia que se desarrolla en un ambiente cerrado y con una audiencia totalmente conocida. Ahora bien, durante la experiencia, si pueden pasar cosas dentro de la creación ficcional estén fuera de las expectativas de sus creadores. Las **acciones pragmáticas/epistémicas se activan en el curso de la puesta en acción (5)** en la medida en que los asistentes deben participar literalmente de un juego: recibir y elegir cartas, tomar decisiones dentro del contexto de la experiencia, dialogar con otra gente y construir

³²³ En la sesión vivenciada del juego (en el contexto de la edición 2022 del festival ZIP del Teatre Nacional de Catalunya) todos los participantes decidieron fusionar sus ecosistemas y crear uno solo (en vez de simplemente migrar para sobrevivir a los mundos de las otras personas).

físicamente representaciones de sus ideas. Respecto a la **ficcionalización del planteamiento situacional (6)** éste estaría *ficcionalizado* ya que el juego se propone en un contexto postapocalíptico. Respecto a la **calidad de presentación de los ejecutantes (7)**, los guías de la experiencia se presentan en calidad de *performers*/personajes caracterizados (los ejecutantes del dispositivo están ataviados como criaturas híbridas imaginarias). El **trabajo actoral predominante de los ejecutantes (8)** corresponde a una presentación *performativa*, donde se explican de manera descriptiva de las reglas.

Desde la Dimensión Participativa, el **tipo de intervención prevista por el dispositivo (1)** tendría una naturaleza pragmática y performativa. La **expresión material de la interactividad y manifestación física de la agencia (2)** es de orden verbal y corporal. El **grado de interacción co-creativa general (3)** es cognitivo; funcional (la audiencia tiene que interactuar materialmente con la pieza para manifestar sus decisiones); y explícito (dentro del sistema, la audiencia debe seguir reglas y tomar decisiones). El **contexto performativo de la audiencia (4)** corresponde a un público de pago informado. El **contexto ficcional para situar a las audiencias (5)** plantea que los asistentes son demiurgos creadores de ecosistemas postapocalípticos. La **configuración espacial de las audiencias (6)** Varía según el momento de la puesta en acción: mayoritariamente se trata de una organización horizontal y circular (los grupos conversan y accionan entre sí). Las criaturas que explican cosas se posicionan de manera frontal a los grupos. El espacio es abierto, vacío y amplio.

Respecto a la dimensión dramática, la **construcción narrativa de planteamiento situacional (1)** la construcción de la situación se estructura en un orden secuencial a partir de 4 fases de juego. Fase 1: “relatos de ecosistemas y sus habitantes). Fase 2: “cosmovisiones multiespecie”. Fase 3: “condiciones extremas”. Y fase 4: “relatos de colaboración”. El **conflicto dramático (ficcional) (2)** el conflicto dramático se organiza a partir del contexto postapocalíptico y la premura por encontrar estrategias de supervivencia para las criaturas sobrevivientes. El **mensaje y vehículo del mensaje (3)** tiene que ver con la capacidad de organización colaborativa en un proceso de adaptación extremo. El mensaje es presentado a nivel narrativo (en el contexto situacional ficticio propuesto) y a nivel implícito-performativo (en el desarrollo de la situación de juego donde cada jugador debe velar por generar estrategias colectivas en pos de salvar su ecosistema).

La **acción dramática presentada (narrativa/ performativa) (4)** es unívoca (tanto a nivel narrativo como “presentacional” se ejecuta la misma acción principal: intentar adaptar los ecosistemas ante los cambios extremos del contexto. **Los posibles soportes escritos (texto) (5)** utilizados son: ruta de hitos de la puesta en acción y manual de instrucciones de la propuesta (para uso interno, porque no es entregado de manera previa a la gente que va a participar). Finalmente, la **estructura interna de la programación (6)** es de naturaleza estática **en la dimensión dispositiva** porque quien programa sabe exactamente donde comienza/termina la puesta en acción, en la medida en que las cuatro fases de evolución del juego están estrictamente delimitadas. Pero a **nivel narrativo**, es dinámica porque las historias creadas por los jugadores son únicas en cada sesión.

En cuanto a la dimensión política, la **construcción dispositiva (1)** en términos de configuración espacial usa espacios del **edificio de un teatro**, específicamente un salón vacío y amplio (espacio privado- convención teatral). Respecto a la configuración temporal, la situación se desarrolla en un marco de tiempo determinado, que la gente conoce el inicio y final aproximado. La **figura de colectividad que instauro (2)** es de naturaleza **efímera** ya que se constituye en el marco de la puesta en acción del dispositivo. El **paradigma de construcción (3)** del dispositivo es de lógica procesual (practicable). El **marco convencional donde se instala (4)** corresponde a un circuito teatral convencional, institucionalizado y oficial. La casa productora es un festival escénico contextualizado en el ámbito teatral profesional; y el espacio que acoge la activación de la propuesta es el teatro nacional de Catalunya. La propuesta, —según consta en el registro web de sus activaciones— se ha presentado en contextos de creación artística tan oficiales como Matadero (Madrid) o Hangar (Barcelona). El ejercicio de **manipulación explícita o implícita (5)** del dispositivo opera de manera explícita e implícita. En el primer sentido, porque los guías dan entender que el contexto primario de la experiencia corresponde a un juego; y explican de manera directa las reglas y arbitran descriptivamente la evolución del juego. En el segundo sentido, es implícito, porque sus roles de árbitros están en un plano ficcional, en la medida en que están caracterizados como criaturas imaginarias. Finalmente, respecto a las **normativas morales (6)** el dispositivo propone reglas de comportamiento básicos que responden a la lógica de convivencia de un juego colaborativo. No se expresa de manera directa la prohibición de ningún tipo de actitud, pero se sobreentiende que la evolución de la experiencia se rige por criterios de sentido común. La temática, el enfoque creativo y el contexto colaborativo reducen las posibilidades de transgresiones morales.

B) Aplicación marco lúdico (*Game Design & Gamification*)

Respecto a la DIMENSIÓN TEÓRICA DEL GAME DESIGN, la **clasificación lúdica general predominante (Caillois) (1)**: El dispositivo alude mayoritariamente a un contexto de juego organizado y sistémico (*Ludus*). La **sub-clasificación lúdica predominante (2) correspondería a una fusión entre Mimicry** (juegos de simulación) y *Alea* (juego de azar). El **terreno de juego (Schell, 2019) (3) referencial** se relaciona con el tipo de construcción en *Web o Points in Space*.

El **criterio temporal (Nallar, 2015) (4)** responde al desarrollo de un juego en tiempo real/ (la situación performativa); y anómalo/ajustable (en la ficción propuesta, el tiempo avanza muy rápido y da saltos entre eras). El **Funcionamiento del círculo mágico (Huizinga) (5)** limita la experiencia de forma **temporal** (finaliza con la fase 4 y la despedida de la gente) y **espacial** (salón del teatro). La **frontera conceptual (Schell, 2019) (6) en este caso**, es el conocimiento de la situación de propuesta por el desarrollo del juego que sitúa a cada jugador como un demiurgo creativo. Si entrase una persona que no entiende de que se tratan las reglas del juego, quedaría totalmente fuera de la experiencia.

Respecto al **estado ilusorio de la audiencia (Suits, 1990) (7)** Se activa, cuando las audiencias entran en el terreno de juego (en este caso, en la recepción del juego se presenta una primera escena donde se presencia la metamorfosis de una criatura que sale de un estado larvario); y se desactiva, cuando los guías dan por finalizada la experiencia y la gente entiende que se acabó el juego. Las **tipologías de juego referenciales (8)** son RPG- (simulación) y juegos de estrategia y gestión de recursos. La **interfaz de juego (9)** es Analógica (durante la puesta en acción). Los **tipos de jugadores objetivos son (10)** *Socializers*, *Explorers*, *Achievers*, creativos. Las **motivaciones principales de los jugadores (Jo Kim, 2012) (11)** pueden ser explorar / expresar /colaborar. Los **tipos de jugadores que motiva la experiencia de juego (Marczewski, 2015) (12)** son mayoritariamente *Socializers*, *Free Spirits*, *Achievers*, *Philantropists*. El **formato de jugador objetivo (13)** es *Multiplayer*. La **combinación Multiplayer (Nallar, 2015) (14)** presente permite las siguientes posibilidades de interacción entre sistema de juego y jugadores: varios jugadores actuando colaborativamente contra el juego; y colaboración/ competencia entre equipos. El **tipo de relación predominante entre jugadores (15)** es de orden mayoritariamente colaborativo según los intereses de supervivencia grupales durante el juego. Esto no quita, que quizás puedan darse relaciones de competencia entre equipos a la hora de gestionar los recursos, pero desde la programación del dispositivo lo que

prepondera es la colaboración lúdica y no la competencia. El **nivel de compromiso de los jugadores con la experiencia (16)**: teóricamente, la experiencia está diseñada para un tipo de jugador protagonista (no secundario); que tome decisiones en primera persona. Sin embargo, al gestionarse en lógicas de equipo puede darse que ciertos jugadores tomen roles más pro-activos, y otros de orden secundario (que apoyen o miren lo que los demás proponen). **Respecto a los deseos y necesidades predominantes en la experiencia de juego (Reiss, 2003) (17)**, la temática se relaciona principalmente con deseos y necesidades de orden básico-vital: alimento y refugio (supervivencia).

Los **mecanismos de placer activos (Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004) (18)** responden mayoritariamente a las áreas de desafío, sensación, fantasía, comunidad, expresión, descubrimiento. En cuanto al **diseño de objetivos (Schell, 2019) (19)**, la programación de la experiencia propone objetivos claros, conseguibles durante el tiempo propuesto y que suponen como recompensa la supervivencia de las criaturas ficticias del contexto creativo propuesto. La **categoría de los objetivos (Nallar, 2015) (20)** es de corto plazo ya que se resuelven durante la misma experiencia. La **construcción de las reglas (Salen & Zimmerman, 2004) (21)** en este dispositivo prevé que pongan límites / sean explícitas y directas / tengan un carácter fijo (inamovible) / y estén sujetas a repetición según el caso. Los **tipos de reglas predominantes (22)** son operacionales, fundacionales, escritas y no escritas. Posibilitan además la emergencia de “reglas de la casa” en cuanto los ejecutantes dialogan el surgimiento de nuevas reglas in situ (referencia nómica). El **enfoque de implementación de reglas (23)** es solamente propedéutico (se hace una introducción in situ y se aprende jugando).

Respecto a la presencia de **elementos básicos de un juego (Schell, 2019; Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003), (24)** en este dispositivo hay: presencia de mecánicas; creación de una construcción narrativa (historia); uso de tecnología (medio o soporte donde las estéticas se dan lugar); se proponen espacios para una toma de decisiones constante que resuelve desafíos o problemas puntuales; hay presencia y construcción de reglas; se estipula que las acciones individuales tienen resultados y consecuencias; hay objetivos que se desarrollan en función a la intencionalidad de cada participante y sus ganas de indagar más; se propone un espacio ficcional para que se genere un interés emocional voluntario con la experiencia, por parte de los asistentes; hay presencia de jugadores (audiencia en rol jugador); hay objetivos generales (y específicos) que se le dan a las personas que participan; se construyen procedimientos para resolver las situaciones en tiempo real; hay presencia de un conflicto ficcional; hay diversos tipos de límites estipulados

previamente; hay participación voluntaria (todos los participantes pagan su entrada y asisten de manera voluntaria); hay sistemas de *Feedback* (los guías de juego en calidad de árbitros); el dispositivo exige un tipo de compromiso especial; estimula el placer y la diversión de los asistentes de diversas maneras. La **posible meta de diseño de la estructura lúdica (Nallar, 2015) (25)** es que los asistentes vivan una experiencia de colaboración colectiva donde pongan a prueba estrategias creativas para sobrevivir conjuntamente en un contexto ficcional.

En cuanto al **enfoque del Game Design (Schell, 2019) (26)** éste estaría centrado en la experiencia de quien juega (*Player-Centred Approach*). En cuanto a **la construcción de las decisiones en los jugadores (Bura, 2008) (27)**, en esta experiencia las decisiones de los jugadores están mayoritariamente previstas por la programación, ya que la estructura del juego es bastante lineal (en un sentido práctico, ya que la experiencia está muy bien delimitada en cuanto a estructura del juego o respecto a las condiciones temporales y/o espaciales). Sin embargo, a nivel temático (ficcional), la posibilidad que tienen los jugadores de ampliar con imaginación las ficciones construidas, abre las posibilidades creativas de manera totalmente impredecible para los programadores de la experiencia. En este contexto se diseñan posibles decisiones de los jugadores que pueden (o no) ser significativas; se dan en un contexto informado; se hacen de manera constante durante el juego; y tienen una connotación irreversible (puesto que la lógica ficcional/práctica de la propuesta, no permite ir hacia atrás en el tiempo o deshacer decisiones ya tomadas). Los **márgenes creativos de juego predominantes (Sicart, 2011) (28)** responden a un formato de experiencia de juego híbrido que combina el juego instrumental y el juego creativo. Respecto a la **construcción y rangos permitidos para el Gameplay emergente (Schell, 2019) (29)**, en este dispositivo el rango de apertura es medio, ya que la experiencia prevé y permite espacios para la emergencia de contenidos no previstos (a nivel ficcional), pero siempre todos dentro de un contexto muy controlado (sistema de juego).

A nivel de estructura general en cuanto al **marco de análisis paradigmático de Aarseth (2003) (30) el Game-Play de la experiencia se define en cuanto:** las acciones de los jugadores están previstas dentro del marco general de la situación (la evolución de las fases de juego previstas) y están altamente controladas puesto que el orden de los hitos es secuencial y estructura que las interrelaciones estén siempre bajo la lógica propuesta por el juego. Dentro de este contexto, quien programa sabe que hay un momento en que la gente tendrá que tomar cartas de manera individual; sumarse a un grupo; dialogar con los demás; proponer e idear mundos posibles; construir físicamente los ecosistemas de las criaturas; y

solucionar conflictos emergentes propuestos por el juego. El **Game-Structure** tiene relación con la construcción de un juego de estrategia de supervivencia y gestión de recursos. Las reglas organizan tantos asuntos prácticos (donde posicionarse en el espacio; la duración de cada fase o el uso de los materiales que se entregan en el contexto del juego); como ficcionales (reglas dentro de la narrativa propuesta relativas a los condicionantes que van surgiendo, como las carencias de elementos vitales o la negociación con otros equipos).

Finalmente, en cuanto a la noción de **Game-World** este se asocia al *Setting* de la propuesta: un contexto postapocalíptico donde las especies deben adaptarse para sobrevivir a condiciones extremas. Respecto al análisis del **MDA aplicado: Mecánicas, Dinámicas, Estéticas (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004) (31)** estas operarían de la siguiente manera: **Configuración espacial:** discreta y continua (un solo espacio de acción, pero pequeñas “islas” donde se instalan los ecosistemas de cada equipo de jugadores). **Configuración temporal:** discreta (el juego se divide en fases). **Configuración de objetos:** *Attrezzo* de los ejecutantes que se caracterizan de seres imaginarios postapocalípticos. Elementos domésticos varios a disposición del público para construir físicamente sus ecosistemas (sillas, cuerdas, papeles, lámparas, cables, telas, etc.). Elementos de juego (cartas, papeles, lápices, tijeras). **Configuración de acciones:** construcción de acciones prediseñadas a nivel colaborativo (por equipos). Posibilidad de emergencia de acciones espontáneas. **Dinámica (Core Dynamic):** supervivencia, construcción, sociabilización. **Estética:** la experiencia estética se pre-diseña sin considerar mayormente la dimensión audiovisual, ya que —más allá de las caracterizaciones de los personajes o la escena inicial de la larva que vive su metamorfosis—, no hay una intención de generar algún tipo de uniformidad estética (los objetos domésticos son heterogéneos y no tienen tratamientos particulares y la acción se desarrolla en un espacio vacío que podría ser cualquiera). En cuanto a la dimensión narrativa esta propone una ficción particular (el contexto postapocalíptico de la experiencia); y respecto a la dimensión interactiva, el dispositivo genera contextos y estímulos continuos para la interacción entre los jugadores.

Respecto a la **construcción temática principal y subtemas (Schell, 2019) (32)** se propone un tema principal alusivo a la capacidad de gestión colectiva en un contexto de supervivencia extrema. El **sistema de progresión y curva de evolución de juego (Schell, 2019) (33)** estaría supeditado colectivamente a la curva principal de evolución de las cuatro fases del juego. A nivel ficcional todas las acciones avanzan de forma aristotélica sin posibilidad de retroceso. A nivel grupal, cada equipo tiene objetivos y desafíos puntuales.

Los **recursos y atributos de juego (Schell, 2019) (34)** estos varían según cada persona (y las criaturas individuales que se le asignan) y a nivel grupal, con relación a las condiciones específicas de su ecosistema particular. Los recursos y atributos de juego se proponen desde el diseño de manera libre ya que la gente puede diseñar e imaginarse cómo son las características de sus hábitats y criaturas. Ahora bien, en relación con la construcción física de sus ecosistemas, los recursos varían porque depende de los esfuerzos de cada equipo para conseguirlos, o de la capacidad de negociación con los demás equipos.

En cuanto a los **elementos de azar (Schell, 2019) (35)** estos están presentes a lo largo de toda la dinámica de juego. Toda la construcción narrativa se sostiene en el azar ya que las elecciones que estructuran la narrativa dependen de resoluciones aleatorias (selección de cartas). Estas determinan la identidad de las criaturas en juego y sus carencias; así como también los conflictos emergentes (en la tercera fase, cuando las condiciones están extremas, se saca una carta que hace aún más inhabitable cada ecosistema. La **condición de la experiencia de juego (36)** desde la perspectiva de quien juega se asocia a una escena *jugable* donde la experiencia performativa de los asistentes está en calidad de público jugador en un contexto lúdico organizado (*Ludus*). La similitud con las **características de un juego “pervasivo” (37)** se identifican desde una perspectiva principal de construcción del dispositivo: socialmente ampliada (mucha gente interactuando). En cuanto al **estado de flujo (Csikszentmihalyi, 1990) (38)** la programación del dispositivo teóricamente lo permite. Respecto a los **tipos de implicación activos (Calleja, 2011) (39)** en el marco de la puesta en acción todos pueden ser posibles: kinestésico; espacial; compartido; narrativo; afectivo; lúdico. Y en cuanto a los **niveles de implicación lúdica (Aarseth, 2003) (40)** presentes el dispositivo requiere (y posibilita): juego ligero (permite una implicación más distante pero aún así en rol de jugador) / compleción total (hay que llegar si o si al final de la experiencia) / juego innovador (permite espacios de innovación nómica)

Desde la dimensión práctica (guion videolúdico y el LARP), en cuanto a los conceptos de términos provenientes específicamente desde el ámbito del guion videolúdico, la **construcción proposicional del guion (Martin, 2015) (1)** organiza hitos que se presentan y ordenan de manera secuencial. La construcción proposicional estipula los personajes, el planteamiento situacional y los objetivos de la experiencia. La **estructura ergódica (Aarseth, 1997) (2)** es *unicursal* a nivel estructural porque las fases de juego son lineales y progresivas; pero *multicursal* a nivel ficcional porque la narrativa se puede abrir en múltiples caminos imprevistos.

La **función de interactividad *ergódica* predominante (Aarseth, 1997) (interactividad co-creativa específica) (3)** opera a nivel interpretativo; exploratorio (los participantes solo pueden elegir entre opciones pre-diseñada); configurativo (a partir de las opciones pre-diseñadas pueden proponer nuevas opciones); y en última instancia tectónico (cuando los participantes proponen reglas nuevas de funcionamiento general de la experiencia).

En cuanto al uso de **uso de cinemática (relato *no jugable*) / inmersión (relato *jugable*) (Martin, 2015) (4)** hay momentos del relato que son *no jugables* (a nivel del planteamiento ficcional principal) como, por ejemplo, la escena inicial de la criatura-larva y su proceso de metamorfosis, donde la audiencia jugadora se mantiene en calidad de público “convencional” observando. También hay experiencia de *relato jugable* en todos los demás momentos, cuando cada persona juega las distintas fases de la propuesta. Las **características clave de la construcción videolúdica (Blasco, 2019) (5)** están presentes en la medida en que la trama principal y las subtramas inventadas implican acciones físicas (en este caso a nivel estructural/performativo); y los jugadores saben previamente cuales son sus misiones dentro de la historia principal. Respecto a la **presencia de identificación ficcional (Engagement empático) (Blasco, 2019) (6)** la mecánica de la experiencia requiere que las personas se identifiquen (al menos) con sus criaturas a nivel ficcional y a nivel performativo con sus equipos (ecosistemas). Hay **uso de niveles (7)** ya que la experiencia se configura en la evolución progresiva de cuatro fases de juego. El **esquema narrativo predominante (8)** correspondería a un esquema de red dirigida *multicursal* porque se abre a las infinitas posibilidades de la imaginación de la gente. Igualmente, se aplica “control de autor” en el sentido estructural de la experiencia (en la instauración de las 4 etapas de juego definidas). Para otorgar libertad creativa a nivel de imagería, la experiencia debe tener límites muy marcados (temporales/espaciales) y contener la libertad de agencia general prevista (que podría perjudicar la coherencia interior de la propuesta).

Respecto a la **preponderancia de construcción narrativa embebida o emergente (Blasco 2019) (9)** se observa una construcción de orden Mixto (embebido-emergente). La narrativa proposicional enmarca todos los detalles de la acción general; sin embargo, se plantean una serie importante de “disparadores” (*Triggers*) para estimular la narración emergente por medio de la especulación imaginativa de la gente. La **lógica argumental proposicional (Blasco, 2019) (10)** es lineal ya que sigue un mismo orden en la secuencia de las cuatro fases generales y acaba con la misma configuración final siempre.

La **retronarrativa propuesta (Martín, 2015) (11)** es mixta: no lineal, en el sentido de la construcción ficcional propuesta; sin embargo, en la configuración general de las acciones del juego, se trataría de una *retronarrativa* lineal porque la configuración principal de las cuatro fases siempre tendría un mismo ordenamiento (inicio y final). En cuanto a la **implicación videolúdica (Anyó, 2016) (12)** esta respondería a una clasificación de jugador proyectado extra-diegéticamente (nivel jugador- juego). Si bien, la propuesta *ficcionaliza* el rol de la audiencia (demiurgos creadores) el contexto de la participación responde a una configuración de rol persona-jugadora antes que persona-personaje. Desde el lenguaje del LARP, la **narración diegética/no diegética (13)** sería no diegética a nivel "performativo" (la situación performativa no coincide con la situación narrativa). Se presenta un espacio vacío (no decorado ni ambientado estéticamente a nivel de *Setting*) y la experiencia se enmarca cognitivamente en un contexto de juego: no hay una voluntad implícita por hacerle creer a la gente que está en un mundo apocalíptico en medio de la nada. No hay una intención de *ficcionalizar* la situación ni el espacio. En cuanto al **uso de fichas de personajes (14)** estas no se emplean (en el sentido en que se usarían en un LARP); hay **uso de “sombras”, personajes dirigidos y PNJ’S (15)**, en la medida en que los guías están caracterizados, así que podrían entrar en la categoría de sombras (*Game Master* dentro del juego). No habría una intención explícita de construir una capa de **tridimensionalidad de las audiencias (16)**, pero si se les sitúa en un contexto ficticio en el rol de creadores de universos/Ecosistemas.

Respecto a la **construcción de interrelaciones entre jugadores y/o personajes (17)** se diseñan interrelaciones entre los distintos jugadores y entre los equipos; así como también, distintas misiones y objetivos a conseguir por medio de la sociabilización. En cuanto al criterio de **inmersión 360° (18)**, la construcción de la experiencia no es inmersiva y la coherencia diegética no es relevante para los objetivos del juego. Y finalmente, en cuanto al **criterio de similitud con otras experiencias de juego afines (19)**, el dispositivo se puede relacionar con ciertos juegos de mesa que proponen a las personas desafíos de imaginaria, recolección de recursos, construcción, negociación y supervivencia.

Desde la dimensión psicológica, el **sistema de motivación (1)** propone a nivel ficcional: cumplir los objetivos de supervivencia de las criaturas; y a nivel “presentacional”, avanzar en los objetivos de las distintas fases del juego. En cuanto a la **construcción de la motivación intrínseca (Marczewski, 2015) (2)** en el contexto de esta *puesta en acción*, se estimula a través de la construcción de relaciones entre jugadores; de posibilitar la autonomía a través de la toma de decisiones colectivas; y dotar a los asistentes de objetivos que tienen

sentido y propósito en el contexto de la acción. En cuanto a la **construcción de la motivación extrínseca (Marczewski, 2015) (3)** no habría presencia de mecanismos que la estimulen en la medida en que la experiencia no promueve la adquisición de estatus en un contexto particular, o ganar dinero u otros beneficios fuera del marco de la experiencia artística-creativa. Respecto a la **presencia de la pirámide de elementos de gamificación (Werbach, 2013) (4)** esta se identificaría en cuanto existen dinámicas, mecánicas y componentes de juego en la construcción dispositiva. Los **objetivos (5)** que propone el dispositivo son mayoritariamente colectivos, puesto que todas las decisiones se toman de manera colaborativa y responden a necesidades grupales. Los **desafíos (6)** propuestos por la experiencia operan desde dos perspectivas paralelas: adaptar a las criaturas y salvar los ecosistemas (plano ficcional) y avanzar colaborativamente de manera satisfactoria en la construcción colectiva (plano performativo). En cuanto al **sistema de retroalimentación (PBL) (Werbach, 2015) (7)**, este solo se manifestaría a través de los guías/árbitros (en calidad de “sombras”) que informan a los jugadores sobre su desempeño.

Respecto a las **recompensas (Deci & Ryan, 2008) (8)**, la propuesta propone mayoritariamente recompensas intangibles (recompensas dentro de la ficción como lograr salvar los ecosistemas); las recompensas son en su mayoría contingentes al desempeño de la gente, y van apareciendo en relación con este. El **formato de aplicación de gamificación predominante (Werbach, 2003) (9)** es interno ya que el diseño motivacional se asocia a la experiencia misma de juego, no ya al contexto promocional de la experiencia o al tiempo posterior al evento. Finalmente, en cuanto a los **componentes esenciales de la teoría de la autodeterminación (10)** el dispositivo promueve competencia (sentido de la propia capacidad); autonomía. (permite la libre agencia dentro de un marco controlado) y afinidad (en la medida en que la gente que participa es gente que se ha sentido previamente atraída por la propuesta).

C) Aplicación marco conceptual complementario (TGS – UX Design)

Respecto a las comparaciones provenientes desde el ámbito de la TGS (teoría general de sistemas, la programación y el *UX Design*, este dispositivo tendría una **identidad a nivel del sistema (1)** de orden complejo, real (existe en el plano material) y artificial (está creado por una persona humana). El **tipo de sistema según su relación con el entorno (2)** sería de naturaleza abierta y permeable. **La maleabilidad general del sistema (3)** es adaptativo y se resuelve a sí mismo en tiempo real.

La **maleabilidad general de la estructura interna (4)** es dinámica a nivel narrativo (ficción imaginada); y estática a nivel dispositivo (estructura), pero puede ser dinámica en cuanto el equipo creativo está abierto a que los participantes inventen reglas in situ. El sistema organiza **rangos de predictibilidad (5)** medios ya que los organizadores no pueden saber realmente como los jugadores van a llevar a cabo sus objetivos de juego o como vana comportarse. El **tipo de interfaz (UX) (6)** sería humana, compuesta por ejecutantes (*Performers*- sombras). Y finalmente, **las características de la interfaz (Gregor & Newell, 2000)** responderían al patrón básico puesto que asume toda interfaz en calidad perceptible (los asistentes visiblemente saben dónde están los ejecutantes); operable (conocen los códigos para relacionarse con ellos); y comprensible (ha sido explicado previamente cómo funciona el canal de comunicación entre el sistema de juego y la gente).

3.2.5 Bonus Track: *Can You See Me Now?* y *Flores a quien corresponda*.

En el contexto de la interacción virtual (audiencias que se relacionan con las propuestas de manera telemática) se presentan a modo de ejemplo dos casos que reúnen la mayoría de los parámetros de selección del análisis comparativo. El primer ejemplo, corresponde a la pieza *Can You See Me Now?*³²⁴ estrenada el año 2001 por el colectivo *Blast Theory*, (creado en 1991) que se caracteriza por difuminar las fronteras entre juegos, realidad virtual, tecnología y teatro. En esta propuesta, los participantes jugaban a perseguir y encontrar por la ciudad al equipo creativo a través de un juego *online* donde un mapa virtual mostraba sus posiciones en tiempo real. La audiencia ingresaba al mapa a través de una página web y creaba un avatar virtual con el cual desplazarse por la ciudad. Mientras, los corredores reales, (el equipo creativo) se desplazaba por la ciudad identificados con unos puntos rojos en el mapa virtual que veía la audiencia. Los corredores debían completar misiones, dirigidos por los jugadores telemáticamente. Cada sesión, si bien contemplaba un terreno de juego específico (en este caso, la ciudad), el juego en sí se constituía de tal manera, que la acción de los jugadores desde sus ordenadores pudiera repercutir sensiblemente en la experiencia – modificando por ejemplo las rutas de los corredores - y alterar el curso de la situación general.

³²⁴ **Ficha artística** de *Can you see me now?*: Concepto y dirección: *Blast Theory* (UK). Diseño de juego y programación: Matt Adams, Ju Row Farr y Nick Tandavanitj. Diseño de sonido: Martyn Ware. Diseño gráfico: Simon Pope. Producción: Nicky Childs..

Figura 79. *Can You See Me Now?* (2001) de *Blast Theory*.



Nota. Mapa virtual que veían los jugadores (audiencia) desde sus pantallas. Los corredores reales se indican en los puntos rojos; y los nombres en blanco representan a los avatares virtuales de cada persona de la audiencia. Autor: Captura de pantalla. Fuente: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>

El segundo ejemplo corresponde a la pieza híbrida *Flores a quien corresponda*³²⁵ (2021) del colectivo chileno *La Disvariada*. Esperanza, una joven, debe hacer un recorrido entre dos puntos céntricos de la capital en una singular misión: reposicionar unas flores que alguien quitó de su lugar para ponerlas donde realmente deben estar. La experiencia para la audiencia —que se conecta en vivo y en directo, a través de una plataforma de videollamada, con la actriz que está en la calle— se asemeja a la vivencia en primera persona de un videojuego. Todo el recorrido que realiza la actriz para llevar a cabo su misión es retransmitido con una cámara que ella misma lleva. A lo largo de la experiencia, la audiencia puede comunicarse vía chat o a través de los micrófonos, para dar indicaciones a la actriz y para escoger sus acciones de un menú de opciones pre-diseñadas. El relato mezcla escenas cinemáticas (videos pre-grabados) con la transmisión en vivo del trayecto que efectúa la actriz por la ciudad.

³²⁵ **Ficha artística** de *Flores a quien corresponda*: Concepto y dirección: colectivo La Disvariada (Chile). Intérpretes: Bárbara Bodelón, Gabriela Basauri y Paulo Stingo. Técnicos en terreno: Gustavo Deutelmoser y Octavio Navarrete. Técnico y edición digital: Juan José Acuña. Material audiovisual: Matías Burgos. Diseño Sonoro: Juan José Acuña. Producción: Alonso Morales y Gabriela Basauri.

Figura 80. *Flores a quien corresponda* (2021) de Colectivo la Disvariada.



Nota. Protagonista de *Flores a quien corresponda* (2021). Afiche promocional de la obra. Autor: Juan Moya. Fuente: <https://mobile.twitter.com/RIntermedio/status/1369692484536832005/photo/1>

3.3 CONCLUSIONES PRELIMINARES DE LA APLICACIÓN DEL MARCO ESCÉNICO-LÚDICO.

A partir de la aplicación del marco escénico-lúdico construido sobre las cuatro experiencias escénicas seleccionadas, es posible concluir de manera preliminar las siguientes afirmaciones:

1) Respecto a la aplicación del marco escénico:

A) Desde la dimensión performativa:

- En todos los casos estudiados hay una clara intención de coherencia en las dimensiones *presentacionales/ficticias* del planteamiento situacional. Esto se vuelve fundamental a la hora de plantear de manera práctica la *puesta en acción*.

- Asimismo, la acción pragmática de la audiencia (ya sea tomar opciones a través de un mando, jugar un juego o asistir a una celebración en calidad de invitado) está justificada de diversas maneras dentro del tratamiento *presentacional/representacional* de las propuestas. Dependiendo de los casos la acción de la audiencia está integrada en la ficción propuesta —como sucede en *Gertrudis Mōhippa* (2016); o está justificada por el hecho de que “jugar un juego” es propiamente la acción a desarrollar —y eso es lo que la gente efectivamente hace— , como sucede en el caso de *Game Of Kin* (2017); o se llegan a poner explícitamente en evidencia estos límites, como pasa en *Pendiente de voto* (2012) donde no hay ninguna intención artística de negar la condición fenomenológica del espacio “sala teatral”, sin embargo se crea una segunda capa representacional o convención que convierte la sala en lo que no es (un país o territorio imaginario sobre el cuál legislar), invitando de manera calculada la audiencia a reflexionar sobre la crisis de la “representación” (tanto en el teatro como en el ejercicio de la democracia). En este sentido, la coherencia diegética en la relación entre situación real y ficción calculada puede entenderse desde diversas perspectivas: **no sería siempre necesario promoverla para conseguir un dispositivo escénico co-creativo funcional**. Ejemplo de esto es el caso de *The Boomerang Kid* (2007) donde evidentemente la audiencia no está en una condición diegética respecto a la propuesta ficcional/representacional de la pieza; y aun así la dinámica interactiva funciona de manera eficiente a su propósito relacional original.
- A partir de estas últimas observaciones, se concluye que **un dispositivo co-creativo puede o no ser diegético**, pero siempre ha proponer estrategias que aseguren una coherencia mínima entre la acción pragmática que está desarrollando la gente lo largo del planteamiento situacional; con la construcción ficcional y/o narrativa de la propuesta. En ciertos casos, las dinámicas de interacción entre la acción pragmática a desarrollar y la ficción a construir pueden estar totalmente expuestas, como sucede en *The Boomerang Kid* (2007) o en *Pendiente de voto* (2012); y en otros casos pueden “camuflarse” dentro de la lógica ficcional de cada propuesta en particular, como pasa en *Game of Kin* (2017) o *Gertrudis Mōhippa* (2016).
- En la medida en que los casos estudiados —menos *Pendiente de voto* —contemplan un uso de interfaces humanas, la configuración del dispositivo requiere que las personas que intervienen en calidad de ejecutantes/actores/personajes/sombras o directores de juego **sean capaces de improvisar**.

Por eso mismo, en las experiencias que, en las dinámicas de interacción con la gente, atribuyen un rol eminente a la **improvisación**, se cumplen todos los parámetros relativos a la **poetización corporal** (Lockford & Pelias, 2004). Se observa además que el uso de la improvisación es un denominador común de todos aquellos dispositivos co-creativos que cuentan con interfaces humanas.

- El trasfondo situacional de la experiencia (código relacional) puede variar: no necesariamente debe identificarse con un contexto lúdico (aunque siempre haya elementos visibles de construcción de un juego). Un ejemplo de esto es *Pendiente de Voto*, cuya *puesta en acción* contiene variados componentes de *Game Design*, aunque la experiencia remita más a una operación de orden sociopolítico que a un juego en sentido estricto. El dispositivo invita directamente a la gente a “legislar, tomar decisiones conjuntas y hacer ejercicios de práctica política”. Si bien estas acciones pueden igualmente remitir de manera secundaria a un código situacional de juego (contexto lúdico), el primer trasfondo relacional que la gente percibe a partir del planteamiento situacional a co-construir es de orden sociopolítico. Dicho de otra forma, el planteamiento situacional presentado a las audiencias es el de un ejercicio comunitario de participación democrática; a diferencia de lo que sucede por ejemplo en *Gertrudis Möhippa* donde prima la dimensión de juego de la experiencia (en este caso, de un LARP) o en *GoK*, donde el planteamiento se percibe derechamente como un juego de *imaginiería* (que remite incluso a la experiencia de jugar un juego de mesa).
- Todos los casos estudiados (al corresponder a un mismo entorno de producción escénica profesional) lidian con una clase similar de posibles imprevistos a considerar previamente (la mayoría de orden técnico y/o alusivo a la “dificultad” de romper la convención de audiencia “disciplinada” que tienen los espacios formales). El caso de *Gertrudis Möhippa* sería en este sentido el más extremo: aunque la pieza tenga un final claro delimitado por las reglas del espacio teatral (el horario de cierre del teatro, por ejemplo), el *Larping*³²⁶ de las audiencias perfectamente puede continuar tras la “obra” y es una eventualidad que los creadores no pueden controlar ni estipular previamente. Todas las otras experiencias, acaban cuando “tienen que acabar” y según han previsto sus creadores; en la medida en que están sujetos a contextos con reglas específicas que limitan previamente las características formales de la *puesta en acción*.

³²⁶ Verbo en inglés que remite a la acción en tiempo presente de jugar un LARP.

- Aunque en algunos casos las acciones de la gente estén totalmente “ajustadas” (por ejemplo, al cumplimiento de instrucciones rígidas), siempre se trataría de experiencias escénicas que fomentan el surgimiento de acciones pragmáticas/epistémicas (Kirsh & Maglio, 1994) por parte de la audiencia.
- Respecto a la *ficcionalización* de la situación a nivel *presentacional*, aunque se propongan fisuras (casi inevitables) en la concepción de la “ficción realidad” a lo largo de las experiencias, en todos los casos observados el planteamiento situacional (performativo) está de una u otra manera dotado de una capa adicional de carácter ficticio (narrativo). Dicho de otra forma, se presenta una situación y una acción a desarrollar conjuntamente de manera fenoménica y literal; a esta, se le añade una capa de ficción o dimensión narrativa complementaria.
- En la mayoría de los dispositivos hay ejecutantes (ya sea en calidad de personajes, “sombras”, o directores de juego). La excepción es el caso de *Pendiente de voto*, donde la interfaz es totalmente tecnológica.

B) Desde la dimensión participativa:

- Los parámetros de Ziemilski (2016), interesantes a la hora de configurar un dispositivo relacional, resultan ser demasiado subjetivos en relación con el estudio casos: sólo permiten especulaciones respecto a los eventuales problemas que hayan podido surgir a nivel de la construcción de la interactividad con las audiencias.
- El tipo de intervención que todos los dispositivos programan es de orden pragmático; e influye siempre a nivel performativo (cognitivo). Para completar el sentido de la experiencia, requieren que la gente manifieste sus opiniones/decisiones a nivel verbal y/o corporal. Asimismo, la acción de la gente siempre incide (de diversas maneras) en la construcción narrativa/ficcional de la propuesta.
- En la mayoría de los casos, el grado de interacción co-creativa general se asocia directamente un nivel **funcional** (de utilización material del sistema por parte de las audiencias ya sea de manera directa o a través de interfaces) y **explícito** donde el diseño de la experiencia dictaba los parámetros de la acción interactiva al tomar decisiones o seguir reglas.

- En todos los casos, siempre estaría operando una interactividad de tipo **cognitivo** (que abarca la dimensión mental y simbólica de la construcción interactiva del encuentro presencial en tiempo real) y que no es exclusiva de las formas escénicas estrictamente relacionales: es de hecho una cualidad compartida con muchos otros tipos de propuestas escénicas performativas que no necesariamente buscan la interactividad funcional y/o explícita.
- En la mayoría de los casos la audiencia es un público que paga y está informado del contexto de la producción escénica elegida. Solo en *Gertrudis Möhippa* el dispositivo prevé ciertas estrategias de interacción con públicos desinformados (transeúntes). En este sentido, esta pieza es un buen ejemplo de cómo sería posible crear dinámicas interactivas dentro de un dispositivo co-creativo escénico, capaces de hacer convivir satisfactoriamente dos tipos de audiencia en contextos diferentes.
- En todos los casos, se le da un “rol” a la audiencia que justifica su interacción pragmática con el sistema. En *GoK* la audiencia está en un rol de “demiurgo creador de ecosistemas”; en *The Boomerang Kid* la audiencia está en primera persona en el lugar del protagonista; en *Pendiente de voto*, juega un rol de “miembros de un parlamento imaginario”; y en *Gertrudis Möhippa*, cada persona tiene un rol particular (tridimensional) con misiones y objetivos a desarrollar, dentro de un contexto general.
- En todos los casos la configuración espacial de las audiencias varía (incluso usándose formatos totalmente tradicionales como es el caso de *The Boomerang Kid*). Este hecho arroja como evidencia que configurar al público de una manera “no convencional” no sería imprescindible para lograr desarrollar un dispositivo co-creativo de interacción relacional, funcional y eficiente.

C) Desde la dimensión dramatúrgica:

- En todos los ejemplos hay una construcción narrativa (añadida al planteamiento situacional performativo). Todos proponen alguna forma de conflicto dramático. Este fenómeno se observa mayoritariamente a nivel "performativo", como sucede en *Pendiente de voto* o *Gertrudis Möhippa* (donde el conflicto de la pieza se “vive” a través la dinámica misma del dispositivo); y no tendría siempre una traducción ficcional y representacional, como sucede, por ejemplo, en *The Boomerang Kid*.

- En cuanto a la coherencia entre el mensaje y el vehículo del mensaje, si bien en todos los casos se podría considerar que hay una intención de coincidencia, (y una vez realizado el ejercicio, esta relación de coherencia puede estar más o menos forzada en el análisis de cada una de las propuestas), sólo *Pendiente de voto* estaría realmente pergeñando una convergencia entre el mensaje de la propuesta (relativo a las contradicciones de la práctica democrática) y la acción pragmática que realiza la gente en el curso de la *puesta en acción* (experimentar diversas formas de organización democrática en el contexto de un hemicycle imaginario).
- Respecto al uso de soportes escritos: todas las piezas analizadas cuentan con programaciones elaboradas y depositadas previamente en distintos formatos, generalmente escritos, como manuales de juego, rutas de hitos, o directamente guiones interactivos.
- En cuanto a las estructuras internas de cada programación, se observa que la mayoría de ellas son estáticas a nivel de dispositivo (el equipo creativo sabe siempre cómo empieza y termina la *puesta en acción*), pero dinámicas en términos narrativos. La única excepción, podría darse en el caso de *Gertrudis Möhippa* que a nivel estructural sí permite que la *puesta en acción* difumine los límites convencionales del dispositivo, permitiendo a la gente continuar relacionándose con otros “en personaje” incluso después de que haya terminado “la función” y creando nuevos hitos y secuencias de acción fuera del espacio/tiempo oficial de la propuesta escénica.
- En lo que concierne la construcción dramatúrgica de cada caso, los diagramas de flujo, selectores de escena o GDD, podrían aplicarse de manera diferente a cada ejemplo. Tanto en *Pendiente de voto* como en *The Boomerang Kid* el texto es literalmente un guion interactivo: en ambos casos la construcción narrativa ha requerido de selectores de escena (al tratarse de textos con opciones variadas). El caso de *Game of Kin* es diferente, porque al ser directamente un juego “escenificado” el tipo de construcción escrita se podría asociar más al uso de diagramas de flujo y a la construcción de un GDD. Diversamente, en experiencias como *Gertrudis Möhippa*, (que en estricto rigor es un LARP), es claramente necesario construir desde fichas de personajes hasta manuales de instrucciones que han de ser entregados de manera material a la gente antes de la *puesta en acción*. Todas las experiencias pueden haberse programado de manera escrita ya sea en formato de guion interactivo- *ergódico* de referencia videolúdica (que utiliza selectores de escenas); como GDD; como diagramas de flujo o como manual de RPG.

D) Desde la dimensión política:

- La mayoría de los casos analizados responden a una lógica de uso de espacios convencionales (teatros y salas de teatro) “seguros” para los equipos creativos. Incluso en *Gertrudis Möhippa*, aunque “se saque” a la gente al parque contiguo al teatro, la experiencia sigue estando amparada por los límites y presidios simbólicos que ofrece el edificio teatral y lo que este significa. En este aspecto, ver a un montón de personas “disfrazadas” en una calle aleatoria es sin duda distinto a verlos actuar en las inmediaciones del teatro más importante de la ciudad.
- La mayoría de los casos instauran **figuras de colectividad efímeras**, menos *Gertudris Möhippa* que requiere de una audiencia previamente informada y preparada para la ocasión (*comunidad progresiva*).
- El análisis confirma la noción que designaría este tipo de prácticas escénicas asociadas a un paradigma de construcción procesual de naturaleza practicable (Bianchini & Verhagen, 2016).
- El control de la audiencia en términos manipulativos se aborda desde diversas aristas: en algunos casos es totalmente explícito tanto a nivel narrativo como performativo, como ocurre en *Pendiente de voto*, donde la narración es llevada a cabo por un *Software* autoritario que literalmente “usa” a la gente para que realice sus deseos; otras veces, el mecanismo de manipulación puede evidenciarse a nivel explícito en un sentido *presentacional*, como sucede en *The Boomerang Kid*, donde derechamente hay un narrador en calidad de *performer*/ejecutante que hace de “puente” entre los personajes y la audiencia, y que no está interpretando ningún personaje dentro de la misma historia. En contraparte, la manipulación está camuflada dentro de la capa ficticia del planteamiento situacional: en el caso de *GoK*, quienes ofician de interfaces de las dinámicas, están a medio camino entre la representación de personajes y el arbitraje directo de la experiencia; y en *Gertrudis Möhippa*, donde el equipo creativo intenta garantizar la invisibilidad de los mecanismos de control, a partir del uso de *sombras* (los *Ghosts* de la historia a modo de *Game Masters*) y de los mismos actores en calidad de personajes. En ambos casos, (y aplicado de diversas maneras) la intención artística es justamente no evidenciar la existencia de los mecanismos de control del dispositivo de manera explícita.

- En general, se trata de experiencias donde los parámetros morales se configuran de manera segura y los riesgos del trasfondo relacional de la experiencia tienden a ser abstractos o simbólicos. La única excepción es el caso de *Gertrudis Möhippa*, que por ser una obra de teatro inspirada en un LARP (o bien podría ser al revés, “un LARP llevado a un contexto teatral “profesional”, según se mire), permite espacios para la transgresión más física y práctica de ciertos límites entre las personas. Por ende, está obligada a dictaminar previamente una serie de reglas estrictas que regulen estas posibilidades.

2) Respecto a la aplicación del marco lúdico:

A) Desde la dimensión teórica del *Game Design*:

- En la mayoría de los casos, (y desde una perspectiva general) se observan ambas formas de interacción lúdica predominantes: *Ludus* y *Paidia*. En este sentido, todos permiten espacios para que la audiencia habite la experiencia y “juegue” de manera espontánea y libre (*Paidia*); pero, desde un punto de vista más formal, solo piezas como *Gertrudis Möhippa* o *Gok* configuran a nivel de diseño lúdico estructuras regladas y formas de participación específicas que sitúan a las audiencias en un rol estricto de “jugador” y pueden ser entendidas formalmente como experiencias de juego completas y estructuradas así (*Ludus*).
- La mayoría de las propuestas observadas tienen en común como sub-clasificación lúdica predominante los juegos de simulación (*Mimicry*) o de azar (*Alea*). En general, ninguno de los dispositivos observados se posiciona desde una perspectiva abiertamente competitiva (*Agon*) o que buscase promover riesgos o desequilibrios (*Ilinx*) entre las audiencias; o entre el sistema y la audiencia. Esto puede responder, quizás, a que en el contexto particular de una creación escénica relacional, los artistas tienden a buscar a nivel pragmático (y no temático) la configuración de *comunidades cálidas* (Bauman, 2001). En este sentido último, piezas como *Pendiente de voto*, aunque justamente busquen en el plano temático cuestionar la aparente necesidad imperiosa del consenso democrático (Mouffe, 2007; Laclau, 1987); emplean estrategias pragmáticas que promueven la colaboración y la cooperación colectiva antes que la competencia o el desequilibrio.

Esto estaría justificado en la medida en que el contexto productivo de una obra artística relacional, necesita sí o sí de la intervención activa de la gente para completarse; y es más “fácil” hacer una invitación a la cooperación y/o colaboración colectiva que asume el ejercicio co-creativo como un acto **corresponsable**; antes que promover estrategias basadas (en un sentido práctico) en la creación de relaciones de competencia o antagonismos (al menos, no entre participantes y equipos creativos; si quizás, entre las mismas audiencias)

- Respecto a la construcción de una **estructura lúdica** (Nallar, 2015), en términos estrictos, solo *Game of Kin* (2017) y *Gertrudis Möhippa* (2016) se constituyen dispositivamente a partir de la definición formal de una.
- La mayoría de los criterios espaciales (terreno de juego) observados, están limitados físicamente al contexto mismo en el que se produce la acción; y no responden por ejemplo a las características clave de propuestas “pervasivas” espacialmente ampliadas —como se da en el ejemplo de *Can You See Me Now* (2001)—. También, aunque puedan usarse diversos “puntos” dentro de un mismo espacio (como pasa en *Gok* o *Gertrudis Möhippa*), la mayoría de las propuestas avanza en un sentido espacial de manera progresiva en una lógica linear. En este sentido último, respecto a la aplicación de la idea del **círculo mágico**, en todos los casos este estaba totalmente limitado al contexto de la convención escénica y a las reglas del espacio de producción artístico en cuestión. Respecto a los criterios temporales, en la mayoría se observa que la acción pragmática del planteamiento situacional sucede en tiempo real; pudiendo observarse el uso de tiempos variables o ajustables según cómo estaba construida la capa de ficción de cada propuesta.
- La mayoría de los dispositivos se decantan por configurar tipos de interacciones lúdicas que pueden fácilmente asociarse a clasificaciones específicas de jugadores. Se observa que lo más común, es la referencia a un tipo de jugador *Explorer* o *Socializer*. Los dispositivos contruidos con rangos más bajos de predictibilidad (como *Gok* o *Gertrudis*) pueden permitir referencias de participación asociadas a un tipo de juego más *creativo*. En este sentido, las principales motivaciones que se observan a nivel de construcción de la condición jugadora de los participantes tienen que ver con *explorar* (entre opciones prediseñadas), *expresar* (sus propias elecciones) o *colaborar* (con otras personas o con el sistema, en los momentos en que el dispositivo lo requiere).

- Todas las propuestas configuran un tipo de **experiencia de juego** híbrida: en formato *Single* en la medida en que cada persona tiene un grado de autonomía dentro de un contexto que siempre es colectivo o colaborativo (*Multi-Player*). En casi todos los casos (menos en *GoK* o en *Gertrudis*, donde hay misiones y objetivos individuales además de colectivos) se proponen relaciones de *multijugador* basadas en la colaboración grupal; y en un tipo de experiencia de juego donde no hay objetivos individuales, sino comunes. El tipo de relación predominante que configuran los distintos dispositivos entre los participantes, es principalmente **colaborativa antes que competitiva**.
- La mayoría de los casos observados están diseñados pensando en un tipo de participante-jugador **casual**, que no requiere de entrenamientos o formación previa. La excepción es *Gertrudis Möhippa*, que necesita preparar progresivamente (y de manera anticipada) a la comunidad que conformará la *puesta en acción* del dispositivo.
- En cuanto a los **mecanismos de placer activos** (Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004) — que remiten a una experiencia de juego— es posible detectar en todos los ejemplos una mayoría de estos (sensación, fantasía, comunidad, expresión, descubrimiento, sumisión), actuando de diversas maneras según cada caso. En cuanto a la construcción de **deseos** o **necesidades** en los participantes (Reiss, 2003), este ámbito está directamente relacionado con la capa narrativa de las propuestas y se constata en todos los casos una concordancia entre los temas propuestos y las necesidades/deseos que se busca generar en quienes participan.
- El diseño de **objetivos** es un parámetro particularmente dispar: en algunos casos los objetivos se diseñan de manera explícita y personalizada, como sucede en *GoK* (donde el objetivo es salvar y adaptar constantemente el ecosistema creado) o en *Gertrudis* (donde cada personaje tiene diversas misiones durante la velada); en otros, no se configura ni exige una forma de interacción de finalidad específica o condicionada; y el dispositivo no cierra la interacción de la gente en función de objetivos obligados. En el caso de *The boomerang Kid* o de *Pendiente de Voto*, se podría especular que el objetivo de la gente es “contestar a las preguntas que hace el sistema y construir una ficción de manera colectiva”; sin embargo no hay una dirección inicial que condicione la ejecución de acciones por parte de las personas. En este aspecto, no hay construcción de objetivos en el sentido estricto del *Game Design* en la medida en que a la gente no se le pide, por ejemplo, que con sus decisiones se logre un determinado final específico para *You* (en el caso de *The Boomerang Kid*); o que con sus decisiones logren, por ejemplo, “derrocar al

sistema que da instrucciones autoritarias” (en *Pendiente de voto*). En este sentido, al no haber una construcción de objetivos explícita, los participantes no pueden entenderse como jugadores, (en el sentido estricto de la definición asociada a la condición del *Ludus* de Caillois); ya que no tienen desafíos ni objetivos puntuales a desarrollar; ni sentido de progresión en pos de una misión concreta a concluir; ni parámetros de recompensa (entre otras cosas que se configuran de manera aledaña a la creación de objetivos). En cuanto a la categoría de los objetivos, (a prescindir de que se entiendan en un sentido estricto del *Game Design* o de una manera general) estos se presentan en todas las propuestas a modo de acciones que han de resolverse en el **corto plazo** en el curso mismo de la *puesta en acción*.

- Todos los dispositivos observados comparten con los juegos el uso de **reglas**: se usan para fijar límites; se presentan de manera explícita y directa; son de carácter fijo (menos en *GoK* donde sus creadores permiten que los participantes modifiquen las reglas del sistema *in situ*, si llegase a darse el caso); y están sujetas a repetición. En la mayoría de los casos su uso se reduce a la construcción de reglas operacionales, escritas y no escritas; (y en casos donde hay interfaces tecnológicas o de convivencia, a reglas de advertencia).
- Todas las experiencias observadas contienen a nivel de construcción una gran cantidad de **elementos básicos de un juego** (Schell, 2019; Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003); sin embargo, en la medida en que no se construyan o fijen objetivos de juego específicos; no se designen recompensas; no se estipulen desafíos; no haya progresión individual o colectiva sistematizable en el marco de la experiencia (*Feedback*) o no estén diseñadas las consecuencias de las acciones que hacen (o dejan de hacer) las personas que participan, no todos los dispositivos analizados podrían denominarse en un sentido *estricto* como sistemas de juegos, sino como actividades *ludificadas*. En este caso, experiencias escénicas *ludificadas*.
- En la mayoría de los dispositivos, es posible observar un **enfoque de Game Design** (Schell, 2019) netamente centrado en la experiencia de quien juega. Sin embargo, propuestas como la de *The Boomerang Kid* o *Pendiente de voto*, responden más a una lógica de construcción procedural que asume la propuesta de sistema como un objeto acabado que no se completa, en términos materiales, por el actuar de la gente. La gente puede elegir entre opciones prediseñadas, (o incluso, proponer nuevas maneras de interactuar con el sistema sobre esas opciones prediseñadas) pero no pueden alterar la configuración *proposicional* de la programación (dicho de otra forma, ambos dispositivos no permiten que las audiencias hagan *Modding* o que, a partir de

información emergente, puedan reconfigurar la experiencia desde la materialidad del guion proposicional. En un sentido simbólico, siempre la interacción con la gente completaría la experiencia escénica a desarrollar; pero no en todos los casos, la configuración consideraría que esta intervención sea capaz de influir a nivel pragmático en la programación proposicional propuesta. Respecto a esto último, el único caso que podría acercarse más permitir por parte de las audiencias modificaciones proposicionales de las propuestas es el ejemplo de *GoK*, que promueve y potencia un tipo de juego altamente *creativo* (en el sentido en que Sicart aplica el término); y donde la gente incluso puede renegociar las reglas del sistema propuesto. Es importante recalcar también, que esta posibilidad está fomentada por el hecho de que la interfaz del juego es humana y que los *performers*/árbitros de la experiencia escénica, están abiertos a renegociar in situ con las audiencias, las reglas de su obra.

- A nivel general, las **decisiones** de quienes participan (Bura, 2008) y los rangos de acción están siempre muy previstos y controlados. En la mayoría de los casos se configuran de forma *informada* y son de carácter *irreversible*. Pero no siempre se dan de manera persistente y/o sistemática en el tiempo (en *The Boomerang Kid* la gente solo tiene siete momentos para decidir en el marco de una puesta en acción que dura más de una hora); o se construyen en un contexto donde sean significativas (esto último, solo sucedería en el caso de *GoK* y de *Gertrudis* donde las elecciones de la gente sí acarrearán consecuencias específicas dentro de la ficción propuesta, que son conocidas y sopesadas por quienes las toman en el contexto del juego).
- En cuanto a los **márgenes creativos** del *Game Design* (Sicart, 2011), en la mayoría de los casos se da una mezcla entre una construcción de experiencia de juego híbrida que mezcla espacios para la emergencia de contenidos nuevos (*juego creativo*) con momentos de control excesivamente reglados (*juego instrumental*).
- El **marco de análisis paradigmático de Aarseth** (2003) es perfectamente aplicable encontrando símiles entre la puesta en acción y la construcción del dispositivo en términos performativos, narrativos y estéticos; con la configuración del *Game-Play*, *Game-Structure* y *Game-World* de un juego. De la misma manera, es posible aplicar el **MDA** de Hunicke, Le Blanc y Zubek (2004) en la medida en que es efectivamente posible encontrar similitudes y coincidencias en la construcción de las mecánicas, dinámicas y estéticas de un juego, con la configuración de un dispositivo escénico co-creativo de carácter lúdico.

- En términos formales, si bien, no todas las obras contienen una **estructura lúdica**; es posible igualmente aplicar el criterio de la **meta de diseño** (Nallar, 2015).
- En cuanto a la creación de **curvas de evolución y sistemas de progresión** (Schell, 2019) en la mayoría de los casos, están totalmente supeditadas a la propuesta narrativa o a la capa ficticia de la experiencia; y se manifiestan de manera general. Sólo se aplican de manera reglada y sistematizada en función de objetivos direccionados por la estructura lúdica del sistema en casos como el de *GoK* o *Gertrudis*.
- Respecto a los **atributos y recursos de juego** (Schell, 2019), que un sistema de juego puede otorgar a sus jugadores; no todos los dispositivos los contemplan desde su diseño. Si bien, aunque aparezcan ocasionalmente en ejemplos como el de *Pendiente de voto* (a través de las facultades y ventajas que da el mismo sistema a ciertos participantes durante el curso de la *puesta en acción*); solo son evidentes en los casos de *GoK* y de *Gertrudis Möhippa*, donde el sistema concede atributos particulares a los jugadores que se asumen como ventajas a lo largo del juego; o el uso de recursos específicos (como podría ser por ejemplo, en *GoK*, la acumulación de objetos materiales para construir los ecosistemas entendidos como recursos; o en *Gertrudis*, el uso simbólico de la moneda propia del mundo de juego, por parte de los jugadores que la posean).
- El **azar** (tal y cómo se describe en la sección de mecánicas de teoría lúdica) es un elemento en común en todas las piezas observadas que se utiliza de diversas maneras en cada caso, pero siempre está presente.
- Los casos estudiados no corresponderían de manera estricta a la categoría de juegos **“pervasivos”** (aunque tengan ciertos componentes característicos de este tipo de experiencias).
- En cuanto al **estado de flujo** propio de una persona en condición jugadora (Csikszentmihalyi, 1990); si bien, todos los dispositivos observados lo promueven y permiten, se observa que la entrada y salida del plano *presentacional/representacional* (como sucede por ejemplo en el *The Boomerang Kid*) pueden dificultar que se dé de manera continua o sostenida durante el desarrollo previsto para la *puesta en acción*.
- En cuanto a los **tipos de implicación** activos (Calleja, 2011); se observa que todos los casos comparten en común formas de implicación *kinestésica* y *narrativa*. Luego, según cada ejemplo, algunas además permiten formas de implicación *lúdica*, *afectiva*, *espacial* y/o *compartida*.

- En cuanto a los **niveles generales de implicación** (Aarseth, 2003); *GoK* y *Gertrudis Möhippa* configuran un tipo de experiencia de juego que permite distintos niveles de implicación posibles (*juego ligero, juego parcial, juego innovador*) pero requieren siempre que la gente haga esfuerzos activos para completar el juego (*compleción total*). En cambio en las otras dos propuestas, la implicación no está condicionada y hay una flexibilidad más grande respecto a la decisión individual de cada persona sobre cuánto ha de involucrarse en el desarrollo de la experiencia; o si efectivamente, quiere (o no) hacer esfuerzos activos para completarla.

B) Desde la dimensión práctica (herramientas desde el guion videolúdico y el LARP):

- Todas las experiencias observadas consideran desde su programación alguna forma de interactividad en calidad **retronarrativa** (Martín, 2015). Así mismo, todas estipulan (desde la perspectiva de la programación dramática) una construcción **proposicional** de los trayectos de sentido de la experiencia.
- En cuanto a la aplicación de los criterios de **estructuración ergódica** (Aarseth, 1997), los dispositivos analizados correspondían a ejemplos de estructuras *unicursales* y *multicursales*.
- En cuanto a la función de **interactividad ergódica** (Aarseth, 1997) en todos los casos se observa de manera común el uso de la interactividad **exploratoria** (donde los participantes eligen entre opciones diseñadas); además de esta, en casos como *Gertrudis Möhippa* se añade a la interactividad **exploratoria**, también la posibilidad de una interactividad **configurativa** (que permite a los participantes crear nuevas opciones). Solo en el caso de *GoK*, se observa que el equipo creativo permite a los participantes modificar las propias reglas del sistema de juego (en este caso, la estructura de la experiencia), lo que significaría que además de configurar formas de interactividad **exploratorias** y **configurativas**, posibilitan una forma de interactividad **tectónica**.
- Respecto al **uso de cinemáticas (relato no jugable) y momentos de “inmersión” (relato jugable)** (Martín, 2015), las obras analizadas tienen sí o sí algún momento de inmersión (*relato jugable*); incluso si se configuran casi íntegramente de forma cinemática (como sucede en el caso de *The Boomerang Kid* donde el formato de la puesta en acción es representacional). Esto presupone, que la construcción dispositiva de la inmersión y del relato *jugable*, es una condición clave para la creación de este tipo de dispositivos co-creativos de naturaleza lúdica.

- No en todos los dispositivos se cumplen las características clave de la **construcción videolúdica** (Blasco, 2019); ni se hacen uso de estrategias de **Engagement empático** a nivel de identificación ficcional (por ejemplo, con personajes). Tampoco se estructuran necesariamente por *niveles* en el sentido determinado por las reglas de construcción videolúdicas³²⁷; con excepción del caso de *GoK* que divide la propuesta en etapas (entendidas como niveles de juego) y donde la evolución de la experiencia tiene un sentido de progresión general en coherencia con los objetivos de juego.
- Respecto a los **esquemas narrativos** predominantes, se utilizan distintos formatos (esquemas de red dirigidas; laberintos *uni* y *multicursales*; o ramificaciones de tipo “árbol”); sin embargo, se observa como denominador común **el uso de control de autor** (Nallar, 2015) que determina una manera de construir las propuestas a nivel narrativo que equilibra la “sensación de libertad de elección” por parte de quienes participan; con una estructura rígida que capaz de sostener la coherencia interior de la propuesta y que permita un mayor control por parte del equipo artístico/creativo.
- En cuanto a la construcción de la **narrativa proposicional** (Martín, 2015), se observa una coincidencia en los casos de *Gok* y *Gertrudis* de estructuras que promueven la aparición de información nueva (construcción emergente); mientras que piezas como *Pendiente de voto* o *The Boomerang Kid*, responden a lógicas de construcción mayoritariamente embebidas. Respecto a esto mismo, desde la perspectiva de la lógica argumental proposicional se observa también que generalmente se trata de experiencias de naturaleza lineal, construidas de manera secuencial y progresiva. Desde la perspectiva de la construcción *retronarrativa*, se dan casos (como el de *GoK* o *Gertrudis*) donde se promueven configuraciones híbridas que entremezclan construcciones no lineales y lineales dentro de una misma experiencia.
- En cuanto al parámetro de la **implicación videolúdica** (Anyó, 2016) se observa que esta puede manifestarse de manera extra-diegética (a nivel jugador-juego); o intra-diegética (a nivel jugador-personaje), según sea el caso.
- Respecto a las herramientas particulares desde la construcción de un juego de RPG o de LARP, se observan similitudes: en todos los casos las audiencias están posicionadas dentro de la experiencia desde un “rol” particular; y también se utilizan mecanismos para controlar el desarrollo de la situación en tiempo real, (en términos narrativos y

³²⁷ La noción de construcción de “niveles” es desarrollada en el apartado 2.6.5 de recursos y estrategias desde el guion videolúdico.

dispositivos) semejantes: como el uso de “sombras” o ejecutantes/*Performers* en calidad de *Game Masters*. La inmersión 360°, característica de ciertos formatos de LARP— no sería estrictamente necesaria para la construcción de un dispositivo escénico que reúna las condiciones de los casos estudiados. Solo en el caso de *Gertrudis Möhippa* se utilizan fichas de personaje y se profundiza en la construcción tridimensional de estos. En casi todos los ejemplos (menos en *The Boomerang Kid*) la programación de la experiencia preconfigura a nivel ficcional/narrativo las interrelaciones entre los distintos participantes de la puesta en acción.

- Finalmente, se observa que todas las experiencias estudiadas coinciden de manera general a modo de reminiscencia con alguna forma de juego, (o con algún tipo de género en particular).

C) Desde la dimensión psicológica (*gamificación* y *diseño motivacional aplicado*):

- Respecto a los conceptos relativos a la *gamificación/ludificación*, se han eliminado de este análisis dos criterios fundamentales del diseño lúdico, que para efectos de este ejercicio, resultaron ser demasiado subjetivos en su aplicación teórica. Estos parámetros son: **la construcción de la diversión y la intención (o consciencia) “ludificadora”**. En el primer caso, no aplica porque es demasiado subjetivo especular sobre esta categoría (tanto a nivel de diseño como de resultado en la experiencia misma de cada persona); y el segundo, no aplica tampoco por tratarse de una información desconocida que requeriría preguntar directamente a cada equipo artístico si conscientemente pensaron de antemano en *gamificar/ludificar* sus propuestas³²⁸.
- En cuanto a la construcción de una **intención persuasiva** (Perloff, 2014), no es explícito que en ninguno de los dispositivos estudiados se haya intentado modificar o reforzar alguna actitud en concreto de las audiencias participantes.

³²⁸ Al respecto, cada uno de los casos de estudio representa maneras diversas de aplicar la teoría lúdica en los respectivos procesos creativos y de concreción escénica. Consultado sobre el asunto, el director Roger Bernat (2022) comenta en la entrevista realizada, que no aplica de manera intencionada teoría del *Game Design* en sus proyectos; mientras que Tyrel Poelle (2022) —de la obra *The Boomerang Kid*) señala que la escritura completa de la pieza se inspiró en el formato de escritura de un libro-juego y que, por tanto, sí fueron muy conscientes durante el proceso creativo de las referencias teóricas sobre este tipo de creaciones. En la misma línea, se infiere de los portafolios de proyecto y manuales de juego de *GoK* y de *Gertrudis Möhippa* (y de la información compartida por sus respectivos equipos creativos en sus páginas webs) que efectivamente, sus procesos de investigación y creación escénicos se alimentaron de manera profunda de conceptos y estrategias desde la teoría lúdica, útiles a la finalidad de sus propuestas.

- Respecto a la comprensión de las experiencias entendidas formalmente como sistemas de motivación, —si bien fue posible encontrar relaciones y similitudes generales entre ambas cosas en todas las propuestas—, solamente los casos de *GoK* y *Gertrudis Möhippa*, podrían considerarse sistemas de motivación (entendidos en un sentido estrictamente lúdicos) en la medida en que efectivamente asignan objetivos concretos y misiones específicas a los participantes (**y por ende, tienen que echar en marcha, estrategias para justamente, motivarles a realizarlas**). En este ámbito, no sería correcto afirmar que cualquier dispositivo escénico co-creativo de naturaleza lúdica se pueda asumir siempre como un sistema de juego (en cuanto estos últimos se definen siempre como sistemas de motivación). A partir de esta idea se observa una diferencia entre aquellos dispositivos estudiados que no configuran objetivos, misiones concretas ni condición jugadora (*Pendiente de Voto* y *The Boomerang Kid*) y aquellos que sí lo hacen (*GoK* y *Gertrudis Möhippa*). Sin embargo, en la medida en que la *gamificación* como disciplina autónoma justamente desarrolla y propone estrategias para el diseño motivacional en actividades que no son necesariamente juegos, sí puede afirmarse **que un dispositivo escénico co-creativo de naturaleza lúdica siempre es interpretable como un sistema capaz de organizar la motivación de la gente (independientemente de si cumpla o no con los requisitos estrictos que lo designen formalmente como un sistema de juego, o si quienes participan cumplen con la definición general de la condición de jugador/a desarrollada por la teoría del Game Design)**.
- En cuanto a la construcción de la **motivación intrínseca y extrínseca** (Marczewski, 2015), en todos los casos se observa ausencia de una construcción extrínseca de esta; y en términos intrínsecos, lo que más se promueve es la configuración del sentido de autonomía de la gente; la generación de interrelaciones; y la construcción de propósitos contextualizados. Ahora bien, el criterio de maestría (o sentido de progresión) solo puede verse más claramente en ejemplos como el de *GoK* o de *Gertrudis Möhippa* donde se proponen objetivos y misiones específicas a los participantes; y hay parámetros de referencia para saber si el desempeño personal/colectivo avanza o no, de acuerdo con ellos.
- De manera general, en todos los casos se observan todos los componentes básicos de la **pirámide de elementos de gamificación** (Werbach, 2013): hay presencia de dinámicas, mecánicas y componentes de juego. Ahora bien, —como ya se ha expresado anteriormente— en las obras observadas, no siempre se construyen **desafíos u objetivos** particulares que motiven a la gente a comprometerse de una manera especial con la

propuesta; ni tampoco **recompensas** (Deci & Ryan, 2008) para sus esfuerzos: por ende, no sería necesario configurar **sistemas de retroalimentación** (Werbach, 2015) concretos en este tipo de propuestas. En cuanto al **formato de aplicación de gamificación predominante** (Werbach, 2003), siempre se asocia a un tipo de diseño motivacional de carácter interno; que no busca de manera directa un cambio de actitud o de comportamiento en los participantes. Finalmente, respecto a los componentes clave de la **teoría de la autodeterminación**; la mayoría de los casos analizados promueven la competencia (sentido de la propia capacidad); autonomía (capacidad de tomar decisiones) y se configuran en busca de afinidades con los participantes.

3) Respecto a la aplicación del marco teórico complementario (TGS – UX Design)

- Si los casos analizados se asumen como **sistemas**, todos pueden considerarse **reales** (existen); **artificiales** (creados por alguien humano); y complejos. Asimismo, todas las relaciones con el entorno (ambiente del sistema) pueden considerarse de carácter **abierto** (que permiten un flujo de interacción entra sistema y entorno); **permeables** (que el entorno influye en distintos grados en el sistema); y **adaptativos** (que se resuelven y se reconfiguran en distintas dimensiones, en tiempo real).
- En cuanto a la **maleabilidad** general del sistema, se observa que esta puede ser dinámica-estática tanto a nivel de construcción dispositiva (estructura formal de la experiencia); como a nivel narrativo. Esto se ve reflejado en los casos en que solamente hay dinamismos a nivel ficcionales/narrativos pero la experiencia se mantiene estable (estática) en un sentido estricto de la estructuración formal de la *puesta en acción* (como ocurre por ejemplo en *Pendiente de Voto* o *The Boomerang Kid* donde las elecciones de la gente solo inciden en la dimensión narrativa de las propuestas y no resultan en alteraciones estructurales o dispositivas).
- Respecto a los **rangos de predictibilidad** de la construcción dispositiva, la totalidad de los casos responde a una lógica de predicción alta o media, que asegura un mayor control por parte del sistema sobre el transcurso de la experiencia.

- En relación a la naturaleza de las interfaces, se observan casos híbridos (donde es humana y tecnológica a la vez como sucede en *The Boomerang Kid*); solo humana (como sucede en *GoK* o *Gertrudis Möhippa*); o tecnológica (como sucede en *Pendiente de voto*). En este sentido, podría afirmarse que la naturaleza de la interfaz no es un elemento particularmente significativo en términos de funcionalidad pragmática de las propuestas, en la medida en que tanto una mediación humana como una tecnológica, pueden lograr organizar la interacción entre los distintos componentes de la puesta en acción sin mayores inconvenientes. Ahora bien, en el ámbito poético, la configuración de la interfaz (y de su funcionamiento relacional) sí puede considerarse un elemento crucial en la construcción de la experiencia co-creativa, en cuanto su operatividad y significación simbólica, va a influir de manera directa en las audiencias, en sus procesos de recepción y comprensión de la experiencia.
- Por último, se constata que las interfaces utilizadas en todas las obras analizadas son **perceptibles; operables y comprensibles** (Gregor & Newell, 2000).

4. PROPUESTA POÉTICA PERSONAL: PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA DE ESCENAS CO-CREATIVAS Y DIMENSIÓN LÚDICA DE LA INTERACCIÓN CORRESPONSABLE CON LAS AUDIENCIAS.

A continuación se desarrollan dos planteamientos teóricos que buscan dar respuesta a las preguntas específicas de esta investigación: por una parte, una aproximación desde la dimensión escénica y performativa al proceso de diseño de un dispositivo co-creativo, formalizado en la noción de un ejercicio de **programación dramatúrgica**. Y por otro lado, una conceptualización relativa a la **dimensión lúdica de la interacción con las audiencias**, característica de cierto tipo de prácticas escénicas co-creativas de finalidad relacional —que exigen una forma de compromiso particular por parte de quienes participan, en la evolución de la situación a construir conjuntamente—; así como también una perspectiva teórica respecto a la **connotación corresponsable de la interactividad** que requieren este tipo de propuestas escénicas en específico. En este orden, primero se define de manera general la noción de escena co-creativa y programación dramatúrgica desde las distintas dimensiones del marco conceptual escénico (performativa, participativa, dramatúrgica y política); a continuación se definen a nivel teórico los distintos parámetros que describen la noción de programación dramatúrgica a partir de asociaciones generales con el marco conceptual complementario (TGS- teoría general de sistemas).

Una vez presentada la base teórica que fundamenta la **programación dramatúrgica** como un ejercicio particular de pre-configuración de una **escena co-creativa**; y se profundiza en la idea de la **interacción corresponsable** y su asociación con el diseño de un **sistema de motivación** propio de las lógicas de construcción de juegos. Se procede entonces a generar unas correlaciones base entre las dimensiones principales en que se analizó el marco conceptual lúdico (desde la teoría lúdica, desde las prácticas de construcción de juegos y desde el diseño motivacional); y se definen las principales características de las relaciones interactivas de connotación lúdica en el contexto de una escena co-creativa; así como también, la noción de **interacción corresponsable implicada** relativa a la experiencia de participación que se origina en el marco de un juego.

En este sentido, se detallan las principales diferencias en la condición interactiva de las audiencias, entre un **dispositivo escénico co-creativo** (DEC) genérico y un **dispositivo escénico implicado** (DEI) donde el ejercicio de configurar en distintos grados la agencia de quienes participan, se asocia directamente con la construcción de un sistema de juego o de un sistema gamificado/ludificado.

4.1 Programación dramaturgica de escenas co-creativas.

4.1.1 Aproximaciones generales desde el marco conceptual escénico: contexto co-creativo y audiencias participantes.

Con tal de profundizar en los aportes del diseño motivacional y de la *gamificación* aplicada en la configuración de experiencias escénicas co-creativas, —y de entender los distintos rangos de injerencia posible del público sobre una propuesta escénica interactiva determinada—, esta investigación ha demandado un posicionamiento claro respecto a qué mecanismos dramaturgicos caracterizan este tipo de construcciones escénicas en específico. En este aspecto, para poder identificar en que sector de la creación escénica contemporánea se instalarían (Esq. 13) los formatos co-creativos de interacción ya mencionados, se hace una primera distinción clave que identifica dos paradigmas básicos de construcción dramaturgica asociados al teatro representacional (convencional) y a la dimensión *presentacional* (performativa).

Esquema 13. Propuesta de posible clasificación general de las artes escénicas contemporáneas.



Nota. Esquema de posibles hibridaciones escénicas contemporáneas, con foco en la clasificación del teatro performativo. Autor: elaboración propia

El foco de interés de esta propuesta particular recae en la clasificación genérica del **teatro performativo** (asociado a un paradigma presentacional); y se relaciona a grandes rasgos con las ideas planteadas por diversos autores revisados en el marco teórico escénico respecto a la influencia de la dimensión performativa en el teatro, tales como Danan, Fèral, Guènoun, entre otros.

También, esta clasificación se puede asociar de manera general con la creación de situaciones construidas (Débord); la promoción de márgenes para la emergencia de *acontecimientos escénicos* (Fischer-Lichte); la noción de *dispositivo* (Agamben, Foucault, Deleuze) aplicada a la construcción escénica; la constitución de *comunidades efímeras* (Cornago) en torno al *convivio* (Dubatti) teatral; la participación de las audiencias desde un paradigma *practicable* (Bianchini & Verhagen, 2016); y al uso de configuraciones no tradicionales entre audiencias y propuestas escénicas, características de la *crisis de la relación escenario-platea* (Sarrazac). En este contexto conceptual, la idea de una **práctica escénica co-creativa** se relacionaría con una forma de *realización escénica* (Fischer-Lichte) de dimensión performativa, que contempla un flujo de interacción con sus audiencias y que propone un planteamiento situacional (situación construida) *convivial* (Dubatti) y procesual; que se co-constituye en *acontecimiento* (Fischer-Lichte) y se construye de manera constante entre todas las partes involucradas en el devenir de una *puesta en acción*. En este sentido, la triangulación entorno-artista-audiencia siempre se asume a nivel comunicacional como un intercambio (Salen & Zimmermann; Rokeby; Murray; Moreno; Aarseth, entre otros) en cuanto este tipo de prácticas permiten un diálogo permanente de influencia recíproca —en distintos grados de intervención— entre la propuesta escénica y el entorno performativo de la *puesta en acción*—, que posibilitan un tipo de práctica escénica particular, asociada a la categoría de lo **co-creativo**. Según esto último, para poder contextualizar la **programación dramática** como un ejercicio de pre-configuración propio de un tipo de práctica escénica particular —de carácter performativo y co-creativo—, se proponen una serie de conceptos base a partir de las cuatro perspectivas de análisis escénico que han dado estructura a esta investigación: la dimensión performativa, participativa, dramática y política de las prácticas co-creativas.

A) Correlaciones desde la dimensión performativa³²⁹:

- **Antecedentes históricos de las prácticas escénicas co-creativas:** el trasfondo performativo de la programación dramática de una escena co-creativa, se asocia de manera directa con algunas prácticas particulares (como el *Performance Art* o los *happenings*). También con ciertos principios característicos de la dimensión

³²⁹ Estas correlaciones se desarrollan principalmente a partir de las definiciones revisadas en el apartado 1.6.1: contextualización desde el arte participativo (donde se hace un repaso histórico sobre el tema) y en las secciones 2.1 Dimensión performativa y 2.2 Dimensión participativa, donde se profundiza en las definiciones conceptuales mencionadas.

performativa de las artes escénicas, relativos a la subversión de las relaciones entre artistas y audiencias; al intento por diluir las barreras entre arte/ vida; a la reflexión política y filosófica respecto al cuerpo como vehículo y territorio; y al cuestionamiento de las convenciones impuestas (en todo orden de cosas). En este sentido, las prácticas escénicas co-creativas de la actualidad tienen influencias muy marcadas derivadas de corrientes artísticas predecesoras como el movimiento *Fluxus* o el *Accionismo* o el *Situacionismo*.

- **Trasfondo conceptual performativo:** se contextualiza particularmente la relación entre las principales motivaciones estéticas de una práctica escénica co-creativa con el trasfondo teórico performativo que comienza a forjarse a partir de los aportes de John. L. Austin (1998) en el marco de las décadas de 1950 y 1960; y que evoluciona hasta la actualidad en el proceso de “performativización” de las artes o *giro “performativo”* (Fischer-Lichte, 2011) que se constituye a la fecha como un fenómeno estandarizado, e incluso perfectamente integrado a las lógicas culturales dominantes. En esta propuesta teórica, la dimensión performativa de la obra-sistema se relaciona con su condición de sistema “vivo”, y no se asociaría en ningún caso a la noción del *performance art* como disciplina autónoma. La noción de práctica performativa se relaciona a las escenas co-creativas en el sentido en que nunca se niega la dimensión física y presencial de quienes participan de la experiencia conjunta; y tal como sucede en las prácticas derivadas del *Performance Art*, se busca poner en cuestionamiento ciertos planteamientos binarios asociados a la producción escénica como las ideas de obra-proceso; presentación-representación o artista-audiencia (Hang & Muñoz, 2019). Más específicamente, en cuanto a esta relación entre prácticas teatrales y *Performance Art*, se destaca la influencia de esta última, en cuanto a la necesidad de problematizar en torno a la materialidad de los cuerpos y la importancia de la experiencia co-presencial; al uso de espacios no convencionales; a la subversión de la relación «escenario-platea» (Sarrazac, 2013) y a la significación del cuerpo de quienes accionan, entendidos en calidad de *Performers* o ejecutantes (Schechner, 2002). Respecto a la definición de la *performance* como trasfondo epistemológico y a su connotación práctica se adhiere a las ideas de Taylor (2012) sobre el sentido múltiple del término que alude finalmente a una serie de procedimientos y operaciones diversas. En este aspecto, desde una perspectiva estética — y en la línea por lo expuesto por Fabio, (2019)— se asocia la dimensión performativa de una práctica escénica co-creativa a los siguientes principios: la revalorización de la

corporalidad experiencial; la hibridación de géneros a nivel inter y multidisciplinar; la resignificación de la noción de presentación/representación; el énfasis en el cuerpo como material de creación y en la generación de relaciones en tiempo presente con el entorno; y la defensa de la condición efímera, irrepetible e imprevisible de la experiencia. Por último, otros criterios relativos a la dimensión performativa de una *programación dramatúrgica* tienen que ver con las siguientes condiciones: generalmente se trata de experiencias donde la *puesta en acción* es ejecutada por los mismos artistas que proponen y gestionan sus propios cuerpos como medio (lo que reduce la necesidad de crear dramaturgias textuales sobre las prácticas a desarrollar a modo de rutas o archivos); los intentos por difuminar las barreras entre la realidad cotidiana (el plano *presentacional* de la situación conjunta real) y la propuesta artística (la connotación ficcional que pueda tener el ejercicio de generar una situación construida); y la percepción de la experiencia escénica conjunta que siempre asume como una vivencia compartida (Danan, 2016).

- **Relaciones desde el teatro performativo:** A partir de la delimitación de lo que se entiende en este contexto por *teatro performativo* (Féral, Danan, Fischer-Lichte), se distinguen entonces, dos tipos de prácticas escénicas identificables según la manera en que se estructura la relación escenario/audiencia en cada una de ellas: por una parte, aquellas que configuran relaciones con el entorno de su *puesta en acción* desde un paradigma relacional (Ardenne, Bourriaud) y por otra parte, aquellas que prescinden de esa intención (siendo las primeras, el foco de interés de este estudio). En este contexto, el ejercicio de una programación dramatúrgica asume la naturaleza de la realización escénica como una *puesta en acción* de un planteamiento situacional (una situación construida) entendida como un sistema que se pone en marcha o se ejecuta (obra-sistema). En el marco del *giro “performativo”* propuesto por Fischer-Lichte (2011) se puede entender como un *acontecimiento* escénico de dimensión procesual que se autoconstruye colectivamente en su devenir singular (Badiou, 2005). Desde esta postura, la definición de una **obra-sistema** aquí propuesta se define como una actividad procesual que *se está* haciendo conjuntamente «en la medida en que se participa de ella» (Cornago, 2015); y se asociaría directamente con los principios de la estética relacional de Bourriaud y con la noción de *bucle de retroalimentación* de Fischer-Lichte.

- **Teatralidad de la *puesta en acción*:** respecto a la relación directa con el Arte Dramático, el trasfondo estético y filosófico de la dimensión performativa resignifica el valor de la mimesis teatral creando una consciencia particular sobre los distintos niveles de presentación/representación (Fèral, 2017) que pueden operar en el marco de una realización escénica co-creativa. En este sentido, el factor teatral (o las teatralidades posibles) pueden manifestarse desde diversos ángulos y con distintos sentidos; asociadas principalmente a la creación de capas ficticias que se añaden al plano fenomenológico del encuentro y a la construcción de elementos asociables a una producción narrativa de orden dramático. La posibilidad de “teatralizar” una escena co-creativa —siempre de dimensión performativa—, serviría para diferenciar sus características formales del género de la *performance*, entendida como práctica artística específica (Fabio, 2019). En este sentido, las principales diferencias tienen que ver con que en el contexto de una creación escénica co-creativa (asociable a un código artístico teatral) resulta necesario —en la mayoría de los casos— estipular ciertos límites fijos temporales y espaciales que delimiten la *puesta en acción*; construir (si es el caso) un nivel de significación ficcional añadido y determinado en términos teatrales; prescindir del cuerpo como vehículo único (y tradicional de las prácticas performativas) y añadirse otro tipo de materialidades escénicas (como por ejemplo, interfaces tecnológicas); y por último, siempre se trataría de prácticas escénicas asociables —de una u otra manera— al contexto convencional donde se desarrollan ya sea en términos físicos materiales (como un espacio de connotación teatral) o a nivel de convenciones abstractas (como el valor simbólico del contexto de creación artístico desde donde se instalan); a diferencia de una práctica artística relativa al *Performance Art* que en su ejercicio puede prescindir de muchas de estas condiciones.
- **Irrepetibilidad del acontecimiento escénico:** respecto a la dimensión de lo “único e irrepetible” asociada a la dimensión performativa de una acción escénica que sucede en tiempo real, se vincula la condición de “no repetibilidad” dentro de una experiencia co-creativa a partir de la relación incontrolable que se genera entre una obra-sistema y su entorno performativo al momento de la *puesta en acción*. En relación con la idea de lo irrepetible de la realización escénica, es importante destacar que en este contexto co-creativo, el esquema del programa (el dispositivo en sí que organiza la situación a construir co-creativamente) puede repetirse; pero la experiencia conjunta presencial que resulta a partir del *acontecimiento* que emerge en la *puesta en acción*, no.

- **Noción de acontecimiento escénico y de situación construida:** la noción de *acontecimiento*, en tanto, no se usa aquí en el sentido en que la propone Fèral (2017) — como un suceso puntual que “emerge” dentro de la realización escénica donde momentáneamente surge algo “real”—; sino desde una perspectiva global que asume el *acontecimiento* como todo aquello que al emerger en el *estado de encuentro* (Hermann, Fischer-Lichte, Dubatti, entre otros), propicia la experiencia escénica; y que acontece en la relación interactiva entre *obra-sistema* y *entorno performativo*, posibilitando un contexto de experiencia presencial conjunta. Respecto a la posibilidad de programar el *acontecimiento*, se parte de la base que esto no sería posible; se puede, si acaso, pre-configurar un planteamiento situacional que dé curso a que una «situación construida» (Debord) se co-cree de manera *convivial* (Dubatti, 2015). Algunas correlaciones específicas que se dan en la comparación entre una situación construida (de trasfondo *situacionista*) y un planteamiento situacional (o situación construida) dramáticamente programada son: la existencia de una (o más) personas a cargo de dirigir, coordinar o programar la experiencia; y el uso de «agentes directos viviendo la situación» (Bishop, 2012: 141) que podrían entenderse como los mismos actores o ejecutantes de la experiencia escénica co-creativa a diseñar (si es que los precisa). La situación construida *situacionista* requería de una persona organizando la estructura y de las personas que “vivirán” (*les viveurs*) la situación a proponer. En este aspecto, una programación dramática puede prescindir de una persona física, en la medida en que puede destinar el rol de organización *in situ* a una interfaz o una máquina, pero igualmente requiere de alguien o algo, que facilite los límites y reglas de la vivencia a construir. En cuanto a la emergencia de información nueva desde el entorno de la *puesta en acción*, ambas nociones de construcción situacional, —si bien siempre están previamente configuradas— siempre permiten y contemplan la posible irrupción de elementos imprevistos (Theodoropoulou, 2016).
- **Correlaciones con perspectivas teatrales:** la *programación dramática* de *escenas co-creativas* puede relacionarse de manera directa con una serie de antecedentes teóricos y prácticos —revisados— de la teoría teatral. Una primera referencia tiene que ver los principios básicos del *Teatro del Oprimido* de Augusto Boal (2012), y su reposicionamiento del rol de las audiencias desde la expectación “pasiva” hasta la producción “activa” del fenómeno escénico. Las primeras tres «transgresiones» (p.256) clave de su propuesta, que pueden asociarse de manera directa a las características de un

ejercicio **escénico co-creativo** son: la búsqueda por borrar la frontera entre las audiencias y la escena, el intento por eliminar las barreras entre la escena y la vida misma, y la decisión de desdibujar los roles entre artistas y no artistas, poniendo a todos cuantos participan del fenómeno escénico, en la misma condición de potenciales creadores sensibles. Desde un punto de vista más político, las prácticas co-creativas podrían asociarse a ciertas ideas postuladas por Brecht respecto a la necesidad de “desjerarquizar” ciertos protocolos y procesos vinculados a la práctica artística teatral; así como también, a la necesidad de distanciar a la gente para empoderarla y hacerla consciente del ejercicio de manipulación que implicaría la construcción de cualquier práctica escénica (y también la de un dispositivo co-creativo). Por último, la última relación paradigmática tiene que ver con las ideas de Artaud (1999) sobre el carácter ceremonial/ritual que se da en el encuentro entre audiencias y creadoras/es escénicos; y la necesidad de construir espacios que permitan la emergencia de la manifestación única e irrepetible del momento presente.

- **Incertidumbre e imprevisibilidad:** respecto a la emergencia de lo imprevisto, desde una perspectiva performativa, y en función de las definiciones de Fischer-lichte, toda práctica escénica co-creativa (tenga o no una finalidad relacional) está siempre expuesta a lo impredecible de lo que pueda suceder en la triangulación interactiva audiencia-entorno-propuesta artística. En este sentido, el factor de incertidumbre estaría siempre presente. Ahora bien, asumir la imprevisibilidad como cualidad constituyente de una práctica escénica co-creativa, presupone de manera directa que la construcción dispositiva no puede estar totalmente delimitada (como sucede en una escena con finalidad relacional que constituye su sentido a partir del aporte impredecible de las audiencias); o bien, que en caso de estarlo (como sucede en ciertos tipos de prácticas escénicas co-creativas que no tienen una finalidad relacional), igualmente se consideran previamente estrategias de improvisación para saldar eventuales imprevistos que puedan poner en peligro la ejecución de la propuesta.
- **Devenir azaroso:** el grado de incertidumbre que promueven las escenas de co-creación (especialmente aquellas donde la agencia explícita de las audiencias puede modificar la experiencia escénica a nivel narrativo o dispositivo), está directamente vinculado con la emergencia de contenidos azarosos capaces de aumentar el riesgo de que la experiencia se “desconfigure” o pierda sentido. Esto último puede reflejarse en el hecho de que, en

la medida en que la apertura a la influencia interactiva del entorno (y/o de las audiencias) es más alta, se incrementa el riesgo a perder totalmente el control del dispositivo sobre la experiencia. En este sentido último, la idea del riesgo en el contexto de una escena de co-creación (sobretudo en aquellas donde la interactividad de la gente se manifiesta en grados funcionales y/o explícitos de interacción co-creativa) se relaciona con la posibilidad de que la experiencia pierda coherencia; y con la sensación compartida de no conocer el desarrollo o desenlace de la experiencia que se está co-creando.

- **La improvisación como estrategia:** en términos prácticos, en una *programación dramática* la responsabilidad de lidiar con los márgenes impredecibles de la acción co-creativa recae en la interfaz del dispositivo, sea este de origen humano o tecnológico. En este aspecto, la improvisación (como disciplina ligada al entrenamiento actoral) puede ser de gran utilidad para quienes tengan la misión de guiar o facilitar la experiencia escénica co-creativa, — en calidad de interfaz humana—, ya que esta, no solo está expuesta a la emergencia de contenidos inesperados en el contexto del convivio teatral (puesto que siempre puede ocurrir algo no planeado, incluso en el marco de una puesta en escena convencional), sino que este tipo de prácticas co-creativas se caracterizan justamente por potenciar adrede los márgenes de incidencia de elementos imprevistos y por abrirse intencionadamente a la posibilidad de intervenciones impredecibles. En el contexto de una escena co-creativa la improvisación puede tener (al menos) dos funciones: entendida como trasfondo general de cualquier escena de co-creación que condiciona el código situacional predominante (y por tanto, afecta los cuerpos de las personas presentes); o como disciplina específica que pueden usar los guías o facilitadores de la experiencia para llevarla a cabo, en calidad de interfaces humanas. En el caso de que la comunicación interactiva esté exclusivamente mediada por máquinas, va a depender caso a caso, de cómo estas están configuradas y hasta qué punto sean capaces de responder en tiempo real a los imprevistos del momento. En cuanto a la improvisación producida por humanos, la noción de Lesa Lockford y Ronald J. Pelias (2004) de *Bodily Poeticizing*, centrada en aquellos tipos de improvisación escénica que prescinden de cualquier texto o guion, puede servir de punto de referencia en la medida en que en la mayoría de las prácticas escénicas co-creativas los ejecutantes, actores en calidad de personajes o *Performers*, no tienen “textos” para enunciar, entendidos como “diálogos o líneas”.

En este sentido, es aplicable a la propuesta de las escenas de co-creación, porque si bien, puede haber ocasiones en que un dispositivo requiera que un actor enuncie textos más específicos, mayoritariamente la *programación dramatúrgica* se reduce a acotaciones o hitos por los que debe transitar la situación dramática a desarrollar, más que parlamentos o diálogos teatrales convencionalmente entendidos.

B) Correlaciones desde la dimensión participativa³³⁰:

- **Crisis de la relación escenario-platea:** de acuerdo a las ideas de Sarrazac (2013), sobre los principales puntos de inflexión en la evolución de la crisis del drama moderno y contemporáneo, los cambios paradigmáticos en la relación entre audiencias y escenas/escenarios están directamente ligados a las prácticas escénicas co-creativas; en la medida en que para llevar a cabo una *puesta en acción* co-creativa, es indispensable promover formas de relación no tradicionales entre los espacios asignados a la audiencia y el conjunto poético/escénico de la propuestas; promover asimismo la constitución de canales de comunicación directos entre los equipos creativos y las personas que conforman las audiencias (así como también, los equipos técnicos, o las audiencias “desinformadas”, según sea el caso). En este sentido, la crisis escenario-platea que describe Sarrazac, corresponde al contexto estético de toda práctica “performativa” de orden co-creativo.
- **Enfoque relacional:** para contextualizar el ejercicio de la *programación dramatúrgica* de escenas co-creativas como propuesta específica, se propone la idea de lo relacional entendida desde un sentido amplio, a partir de las nociones generales de autores como Bourriaud (*estética relacional*), Ardenne (*arte contextual*) o Kester (*estética dialógica*): asociándola particularmente a un concepto de obra artística cuya naturaleza y finalidad se base en la construcción del sistema de relaciones que la configura; y donde la materia de creación misma sean las relaciones humanas que van a producirse en el encuentro entre obra y audiencia. Se define entonces que una escena co-creativa de enfoque *relacional*, remite a un tipo de *programación dramatúrgica* particular, donde la materia de creación de la propuesta escénica y el sentido último de su existencia son las relaciones humanas; y donde se requiere la construcción de una estructura dispositiva

³³⁰ Estas correlaciones se desarrollan principalmente en el estado de la cuestión (apartado 1.6); y en las secciones 2.1 Dimensión performativa y 2.2 Dimensión participativa.

que contenga la emergencia de las decisiones personales y colectivas que van a surgir en el devenir de la *puesta en acción*. En función de las ideas de Bishop (2004) y de Claramonte (2008, 2017) se considera el enfoque relacional que pueda tener una experiencia escénica co-creativa como un trasfondo creativo de orden multidimensional que siempre excedería lo netamente estético; y que solo se constituye como tal, a través de la actividad misma de las audiencias que participan de la experiencia (Frieling, 2008 b).

- **Comunicación interactiva entre escena y audiencia:** a lo largo de este trabajo, se estipula la co-creación escénica como un gesto inherentemente interactivo, que, desde una dimensión contextual-relacional produce una cadena reactiva (Rokeby, 1990) que permite distintos grados de influencia entre obra-sistema, *entorno performativo* y audiencias. En este sentido, se propone el concepto de interactividad comunicativa — asociado a la idea de *Encoding-Decoding* (Hall, 1993)— entendido como el contexto comunicativo necesario para que se produzca un intercambio recíproco de información entre entorno performativo, audiencias y obra-sistema; y que se constituya en una relación de comprensión colectiva del tiempo compartido (Bishop, 2012), donde a partir de un gesto de *coordinación interactiva* (Brant, 1992) la gente tenga la posibilidad de renegociar los límites de la experiencia presente (Goodall, 1991). Respecto a esto, una escena co-creativa con finalidad relacional asume la interactividad de las audiencias en un sentido general a partir de las ideas de Salen & Zimmerman, (2004), proponiendo el grado **cognitivo** en relación a toda la interactividad mental e intelectual producto de un intercambio escénico co-creativo; la interactividad **funcional**, a partir de la manifestación tangible de la interactividad entre personas y sistema escénico; y por último, la interactividad **explícita**, (en el contexto pre-diseñado de la propuesta co-creativa) donde las personas tienen la capacidad de tomar elecciones, decidir y seguir (o no) las reglas que propone la experiencia. Diversamente, en una *escena co-creativa* que no dependa de la agencia material de las audiencias se establece un tipo de interactividad de trasfondo más simbólico, que atañe netamente al plano performativo y que se manifiesta a partir de una forma de interactividad cognitiva (propia de cualquier relación audiencia/propuesta escénica, sea esta performativa o tradicional). Se asume entonces, a quienes participan de la experiencia escénica a co-crear (ya sean audiencias o equipos creativos) en calidad de «interactores» (Laurel, 1993; Murray, 1997; Mateas, 2003); capaces de modificar las propuestas en distintos grados (Tanenbaum, 2008).

- Por último, —en línea con las ideas de Boissier (2016)— el trasfondo interactivo de la obra co-creativa se asume como contexto transversal, en la medida en que la influencia de los estímulos externos a una propuesta artística pueden producirse tanto en un grado **cognitivo** a partir de la influencia performativa del ambiente sobre la creación (lo que en el contexto de esta propuesta teórica se propone como escena ambiental); o bien, en función de la producción de una cadena de estímulo-reacción de naturaleza humana (contemplada como construcción obligada en una programación dramática de finalidad relacional).
- **Audiencias participativas:** En línea con las ideas de Bishop (2012), la idea de lo participativo, —así como sus posibles subclasificaciones relativas al grado de inmersión, implicación o involucramiento de las audiencias en las experiencias escénicas—, remite expresamente a una forma de participación artística donde varias personas comparten una misma experiencia (de forma individual o conjunta) en el contexto de un mismo espacio tiempo. En el marco de una escena co-creativa, la condición participativa de las audiencias se construiría siempre en consideración directa con la doble dimensión (social-política y estética) de su acción; y en función de la naturaleza y motivaciones particulares de las audiencias objetivo (por ejemplo el contexto social en el que están insertas o sus condiciones de acceso a la experiencia artística co-creativa a desarrollar). Por último, en el contexto particular de la programación de escenas co-creativas, la participación de las audiencias, puede manifestarse de diversas maneras: puede tratarse de espectadores informados (totalmente conscientes de que la acción a emprender depende o necesita de algún tipo de esfuerzo especial por su parte); o bien, de espectadores no informados, que son parte de la *puesta en acción* de manera inconsciente y aportan a la construcción de la dimensión performativa de las experiencias.
- **Co-creación escénica:** se entiende la **co-creación** como un gesto de voluntad particular que promulgarían los equipos creativos por considerar la incidencia del entorno performativo en la construcción de un planteamiento situacional. En el caso de la escena relacional, además de considerar elementos ambientales (y toda clase de imprevistos del entorno de la puesta en acción), se configura a las audiencias como agentes imprescindibles para la compleción del sentido de la propuesta escénica a desarrollar.

Lo **co-creativo** entonces, puede producirse en distintos planos ya que se trata de una forma de co-construcción performativa donde la influencia del accionar de las personas puede intervenir tanto a nivel simbólico (cognitivo) como pragmático (funcional o explícito). La diferencia radicaría puntualmente en la importancia que se le da desde la creación—desde la programación y diseño previo de la experiencia escénica a co-crear— al aporte del ambiente de la *puesta en acción* y/o particularmente de la agencia de las audiencias. La idea de lo **practicable** se asocia directamente en este contexto co-creativo, al concepto de *bucle de retroalimentación* de Fischer-Lichte, — en la medida en que «quien crea también recibe y, a partir de esta recepción, crea algo nuevo» (Fischer-Lichte, 2011:303)—; y a la capacidad que puede tener una puesta en escena de construirse a partir de las reacciones y estímulos de las audiencias, o del entorno performativo. En este sentido, un ejercicio de co-creación escénica siempre buscaría difuminar la frontera entre recepción y creación; y constituirse en un estatus de proceso vivo co-construido—, reforzando la imposibilidad de asumir la *puesta en acción* de una obra-sistema co-creativa como un objeto artístico finalizado.

- **Paradigma practicable y enfoque colaborativo:** En el contexto particular de la programación de escenas co-creativas, la participación de las audiencias puede manifestarse de diversas maneras: puede tratarse de espectadores informados (totalmente conscientes de que la acción a emprender depende o necesita de algún tipo de esfuerzo especial por su parte); o bien, de espectadores no informados, que son parte de la *puesta en acción* de manera inconsciente y aportan a la construcción de la dimensión performativa de las experiencias. Asumido lo co-creativo como la intención configuradora de la experiencia escénica que promueve la apertura de espacios de manifestación expresiva a factores externos a los equipos creativos (entornos performativos y/o agencias humanas), — y que les otorga la potestad de influir en el curso de la *puesta en acción*—, se determina como trasfondo predominante de este tipo de propuestas de interacción, un paradigma de participación **practicable** (Bianchini & Verhagen, 2016) donde la construcción colectiva del evento escénico responde a la instauración de estrategias **colaborativas y/o cooperativas** entre equipos creativos y audiencias. Se define la noción de lo *practicable* como un sesgo muy específico de la noción general de participación. Mientras la participación, (al menos para Bianchini & Verhagen (2016), Garcés (2013) o Bishop (2016) implica el hecho de tomar parte de un evento o actividad que ya está totalmente estipulada y donde el grado de incidencia

posible de la gente es nulo o derechamente inexistente, la especificidad de una situación *practicable* consistiría en suponer un potencial implícito de acción capaz de actualizar la experiencia escénica durante la práctica. Por esto mismo, es importante recalcar el hecho de que por más que se le atribuya una condición participativa a una determinada figura de colectividad (audiencia); no quiere decir que esta pueda co-crear en términos materiales o influir en la construcción dispositiva o narrativa de la experiencia a nivel pragmático. Sin embargo, siempre estaría *participando* en el sentido performativo/cognitivo de la construcción de la experiencia conjunta. A modo de resumen, la experiencia de participación practicable que se da en una escena co-creativa puede resumirse en las siguientes características clave: la comprensión de la obra presentada como un proceso no acabado; la generación de un compromiso especial (distinto al que se da en una experiencia teatral tradicional) entre las audiencias y la propuesta (Frieling, 2008 b); el componente de riesgo que se asocia a la construcción de una situación impredecible; la connotación emotiva subjetiva que puede conllevar enfrentarse a la experimentación de una actividad desconocida (Adams, 2016); la reinterpretación del espectador como productor de sentido (Bishop, 2012); y la sensación de responsabilidad compartida que puede experimentarse en menor o mayor grado, según cada propuesta (Ickowicz, 2016).

- **Posibles perspectivas co-creativas practicales:** sería posible identificar distintas maneras en que la influencia externa (por parte de las audiencias, en este caso) puede manifestarse; como por ejemplo, de manera **instrumental** (cuando se trata de experiencias escénicas que utilizan a sus audiencias para que cumplan ciertos roles específicos dentro de las propuestas y el rango de la intervención de su agencia está totalmente controlado); o de manera **creativa** (en aquellas experiencias donde los márgenes de apertura a la libre agencia de las audiencias están menos delimitados y los equipos creativos están dispuestos a que sus rutas de sentido originales, se “descarrilen” a partir de la interacción *in situ* con las audiencias). En este último caso, cuando la participación tiene un enfoque creativo, la puesta en acción puede otorgar a la audiencia un sentido **co-autoral** (en la medida en que el público está posibilitado de ponerse en el lugar de quien crea la propuesta escénica). Se podría entonces, decidir instrumentalizar a las audiencias; darles amplios márgenes para que experimenten creativamente en desmedro de los trayectos de sentido originales de la propuesta; o bien, derechamente hacerlos co-autores y demiurgos de la programación misma.

- **Trasfondo de la experiencia de las audiencias:** respecto a la noción de experiencia, en el marco de una realización escénica co-creativa, esta se asume desde la perspectiva de Sofia (2015) como el único elemento subjetivo y objetivo que perdura y trasciende la *puesta en acción* de la obra-sistema; y como un movimiento cognitivo continuo de reorganización de la memoria y de construcción perceptiva del momento presente que es capaz a la vez, de prevenir eventos futuros. La experiencia puede asumirse en el marco de una *programación dramática* como un proceso de dimensión personal y a la vez colectivo. En este último aspecto, se trataría de un elemento relacional que ligaría las distintas experiencias que se configuran en el ecosistema empático (Varela, 1996) que se constituye en la relación interactiva entre *entorno performativo* y *obra-sistema*. El valor relacional de la experiencia estética individual y colectiva toma un sentido particularmente importante en el marco de una *puesta en acción* co-creativa en la medida en que el foco estaría centrado en conseguir identificar de manera previa (en la programación de la situación construida) aquellas dinámicas que van a posibilitar que las audiencias se relacionen entre sí y con la propuesta artística presentada. Respecto a esto, —y en línea con las ideas de Sofia sobre la experiencia performativa— no se trataría en ningún caso de intentar controlar las acciones físicas de las personas y menos de condicionar sus vivencias, sino de entender las posibles lógicas de funcionamiento que hay tras la posibilidad de interacción co-presencial que deviene en la experiencia que perdura. En cuanto a la definición de Sofia (2015) de la condición siempre relacional entre espectadores y obra teatral, esta sirve de parámetro para remitir a la naturaleza cognitiva del encuentro que siempre tendría la vinculación *in situ* entre *obra-sistema* y *entorno performativo*. En este sentido, en una experiencia co-creativa (de enfoque relacional o ambiental) la experiencia de la gente siempre tendría una dimensión **relacional** en cuanto posee una condición de emergente en su relación con los otros elementos que participan de la situación construida y estaría siempre contextualizada en el sistema de signos de la realización escénica. Además, siempre podría considerarse como una experiencia **encarnada**, en cuanto es preciso un involucramiento a nivel neuromotor y biológico en el desarrollo de la propuesta escénica; y también, como una experiencia de trasfondo **co-constituyente**, que a pesar de que la interacción se genere a nivel individual (propuesta-persona), siempre se construye en un flujo de comunicación interactiva con los demás elementos que configuran el entorno performativo. Por último, la experiencia tiene además una condición **anticipatoria**, en cuanto la vivencia de quienes participan estaría supeditada a una forma de especulación sobre el futuro del

acontecimiento y por la tendencia neurocognitiva de narrativizar el devenir de los eventos respondiendo a lógicas de construcción causal —idea que reafirma Carnevali (2010, 2017) en cuanto a la predisposición natural de la gente a querer completar o complementar espacios vacíos con herramientas lógicas y secuenciales—.

- **Trasfondo *enactivo* de la experiencia co-creativa:** el sentido *enactivo* (Varela et al, 1991) de la cognición en una pieza escénica de carácter co-creativo surge en la interacción dinámica entre la *obra-sistema* y el *entorno performativo*. En este sentido el factor ambiental es crucial para que la experiencia co-creativa tenga lugar; y la dimensión física es fundamental en cuanto se manifestaría como vehículo necesario para que se lleven a cabo los procesos interactivos entre *obra-sistema*, audiencias y ambiente. Asumida desde la dimensión performativa, la acción co-creativa tiene una naturaleza interactiva, enactiva y compartida, que contempla la integración de todas las personas que forman parte de la realización escénica (indistinto de su rol de audiencia o productor del evento). En este sentido, la materialización de una acción que modifica la realidad del entorno performativo, se asume como una consecuencia directa del intercambio interactivo que sucede multidimensionalmente entre el cuerpo, el cerebro y el entorno. La acción co-creativa —entendida desde una perspectiva enactiva— se constituye como una experiencia individual y colectiva a la vez que construye a sí misma en tiempo presente a partir de las diversas relaciones entre sujetos; entre sujetos y *obra-sistema*; y entre sujetos y entorno performativo.
- **Dimensión corporeizada de la experiencia y acción de las audiencias:** la acción co-creativa de un espectador (relacional) se puede considerar una acción **pragmática**, en cuanto su actuar se traduce en la persecución de un objetivo físico con incidencia en el plano material de la experiencia (ya sea a nivel dispositivo, performativo o narrativo). A nivel narrativo, la palabra emitida (entendida como una manifestación física) puede modificar pragmáticamente los trayectos de sentido de la propuesta narrativa. A nivel dispositivo, cualquier movimiento asociado a la agencia (capacidad de decisión) emitido por un espectador puede modificar de manera concreta el dispositivo propuesto. Por ejemplo, si levanta la mano para emitir una opinión que cambie la configuración de las relaciones en el momento presente o si la dirección en la que camina altera el plano dispositivo de la experiencia. Finalmente, su mera presencia puede cambiar —en términos presenciales— la dimensión performativa de la experiencia a nivel de praxis.

Un ejemplo sería el de alguien que simplemente contestase su teléfono en medio de la realización escénica o rompiera la convención de vivencia artística teatral, yéndose sin explicación, alterando así la dimensión performativa del contexto de la experiencia. Asimismo, el actuar de un espectador relacional puede considerarse epistémico en cuanto la modificación física de la realidad inmediata —que presupone una acción que tiene un objetivo concreto dentro del marco de la realización escénica— tiene una segunda funcionalidad asociada al intento de optimizar la ejecución de la acción pragmática a desarrollar. En este sentido, un espectador relacional ejecuta en segundo plano, paralelamente a las acciones pragmáticas, una serie de acciones epistémicas que tienen como misión optimizar los procesos cognitivos (Pereira Ghiena, 2010) que vertebran las acciones a efectuar en la co-creación de la situación construida. A modo de ejemplo, en el contexto de una experiencia escénica relacional donde los espectadores deben tocar una campana específica dentro de un tiempo determinado (que correspondería a la acción pragmática) con el fin de modificar la narrativa de la propuesta; se estaría desarrollando en segundo plano una acción epistémica que en su ejecución, analiza todas las formas posibles de realizar dicha acción y elige aquella que represente la mejor solución. Autores como Kirsh y Maglio (1994) teorizan que la acción —tanto epistémica como pragmática— se sustenta en la materialización física de los procesos cognitivos: la interacción corporal jugaría en suma un rol clave a la hora de mediar con el entorno performativo. Los autores entienden la acción pragmática y epistémica como una forma de interacción corporal con la dimensión performativa del mundo que nos rodea; y la valorizan particularmente como canal de comunicación que traslada la información desde el entorno social a los procesos cognitivos personales. La dimensión física es fundamental en cuanto conforma un canal de comprensión de la experiencia performativa, un medio para alterar la realidad en distintos niveles y también —en línea con las ideas de Sofia (2015) sobre la experiencia encarnada y de Kaegi (2022) sobre la dimensión sensorial de las audiencias - un mecanismo para producir una memoria corporal que recuerde y procese el *acontecimiento escénico* desde una perspectiva diferente a la observación convencional.

- **Ficcionalización del estado de encuentro:** en el contexto de una experiencia de co-creación escénica, la naturaleza performativa del estado de encuentro o del «convivio» (Dubatti, 2015) determina su condición irrepresentable en cuanto no existiría nunca un espacio/tiempo distinto al compartido (Danan, 2016). En síntesis, lo que nunca se podría

fingir, es la verdad inexorable del encuentro co-presencial y del espacio/tiempo compartido (Garcés, 2013). En este sentido, una *programación dramática* puede crear narrativas o ficciones particulares para presentar en el marco de la *puesta en acción*, pero estas siempre estarán superpuestas a la naturaleza y condiciones del encuentro real. Las formas de representar/fingir/*ficcionalizar* la situación real del *convivio* pueden ser diversas (Cornago, 2015) y variar siempre según los objetivos de cada *obra-sistema*. En cuanto a la perspectiva de las audiencias, de acuerdo con las ideas de Fratini³³¹ (2022), en este tipo de prácticas se daría una distinción principal respecto a los códigos de recepción de la experiencia: en el teatro dramático (tradicional) la gente “cree o finge creer” en la ilusión representada; mientras que en un dispositivo co-creativo (de finalidad relacional) la gente suele “confiar o finge confiar” en la eficacia de la propuesta. Este ejercicio de “confianza” remite a su actuar fenoménico (en el contexto del encuentro real) y ficcional (en el contexto de una posible segunda capa de *ficcionalización* del mismo).

C) Correlaciones desde la dimensión dramática³³²:

- **Definición de gesto dramático:** en el marco de esta tesis, el ejercicio dramático se entiende como cualquier estrategia en un soporte textual (sea material o virtual) que contenga un trayecto de sentido o una estructura de efectos para la construcción de un receptor implícito (Batlle, 2020), que tenga como finalidad su escenificación a nivel de presentación performativa o representación dramática tradicional. Se asume entonces, que un ejercicio dramático siempre contempla elecciones y decisiones ideológicas destinadas a afectar las formas en que se producirá la puesta en escena (Barría, 2019); y que en el marco contemporáneo, siempre se trataría de un gesto creativo que trasciende lo textual hacia su dimensión performativa (Sánchez, 2010). Por último, siempre entendido como un ejercicio que asume a las dramaturgas/os como agentes tras un proceso colectivo de construcción de significados (Heathfield, 2010). Desde una perspectiva práctica, en el contexto de la *programación dramática* para una *escena co-creativa*, es posible identificar dos metodologías de escritura posibles: aquellas en las que el texto dramático (la ruta, la arquitectura de la información o los hitos en términos

³³¹ Roberto Fratini. Comunicación personal. 15 de septiembre de 2022.

³³² Estas correlaciones se desarrollan principalmente a partir de las definiciones revisadas en el estado de la cuestión (apartado 1.6.2 de contextualización desde la perspectiva dramática); y en las secciones 2.3 Dimensión dramática, donde se profundiza en las definiciones conceptuales mencionadas.

de acciones que deben suceder en el acontecimiento) se plasman previamente en un papel y, a partir de eso, alimentan la preparación de la dimensión física de presentación de la experiencia; y aquellos procesos creativos (que suelen ser la mayoría) donde este “texto-manual de instrucciones”, se va creando durante el trabajo escénico en lo que se entiende comúnmente como una *escritura de escenario*³³³, donde la diferencia radica en que aquí no solamente el equipo artístico crea, sino que el público también *escribe*.

- **Trasfondo performativo del ejercicio dramatúrgico:** desde el punto de vista de la dramaturgia, el ejercicio de escritura previo a la puesta en acción de una escena co-creativa se asume como un gesto de programación. El ejercicio creativo consiste entonces en la proposición de una situación a co-construir y en la pre-configuración de las reglas que condicionará la emergencia del *acontecimiento escénico* en el marco de su *puesta en acción*. Como se trata de experiencias escénicas que se van a modificar (en distintas dimensiones) en la interacción con sus entornos performativos, lo que se estipula a nivel de construcción textual es un planteamiento situacional (De Vicente, 2018) que funciona a modo de estímulo para la co-creación. La programación dramatúrgica sería entonces, un ejercicio de escritura particular para pre-configurar escenas co-creativas y prácticas teatrales de dimensión performativa; entendidas siempre como creaciones de connotación sistémica, dispositiva, procesual, abierta y en interacción constante con su entorno performativo. Por último, el ejercicio de programar una situación construida a co-crear en su *puesta en acción*, es perfectamente asociable al gesto tradicional de escribir una obra dramática para su posterior proyección en un escenario. La verdadera diferencia estriba en el hecho de que mientras la primera considera la realización escénica como un sistema abierto (en constante comunicación interactiva con el *entorno performativo*); la segunda considera la misma realización como un sistema cerrado (que no abre canales de comunicación con el *entorno performativo*). Una *programación dramatúrgica* puede entenderse, en un sentido práctico, como una escritura textual a modo de ruta de indicaciones o de manual de instrucciones que estipulen de manera dispositiva los límites de la experiencia

³³³ Este concepto, (citado en Batlle, 2020) que proviene del término francés *écriture de plateau*, deriva de las reflexiones del filósofo y crítico de teatro belga Bruno Tackels y de la directora teatral francesa Anne Monfort, y hace referencia al ejercicio creativo donde el conjunto de medios que participan de una creación teatral, escriben y estructuran una pieza escénica de formas que no son necesariamente textuales; y donde el texto escrito no es el antecedente que origina el proceso creativo de la escenificación (Batlle, 2020).

performativa a desarrollar. En este sentido último, lo que se «escribe» es el dispositivo que incluirá la eventualidad emergente de relaciones dentro de la misma experiencia; el marco de *reglas* que delimitará la acción propuesta a desarrollar colectivamente en el espacio/tiempo presente (Behrndt & Turner, 2008); y la previsualización de los rangos de incidencia impredecibles del *entorno performativo*. La funcionalidad de una *programación dramática* se reduce a: el registro de la pieza en términos de reproductibilidad y a la construcción de una estructura dispositiva para el ordenamiento previo de los distintos elementos que formarán parte de la *puesta en acción* del planteamiento situacional propuesto. Respecto a la escritura de réplicas o diálogos, el texto de una *programación dramática* puede prescindir de la palabra teatralmente entendida, como parlamento o enunciado; y necesitarlos (o no) según cada propuesta. Las referencias generales desde donde se construye la idea de una dramaturgia de dimensión performativa remiten a las propuestas de Fèral (2017) sobre el texto espectacular; de Danan (2014) sobre la escritura del teatro performativo; de Phillips (2006) sobre el drama interactivo; de Enrile (2016) sobre la condición relacional de la dramaturgia; de Boissier (2016) sobre la dramaturgia interactiva; y de Boenisch (2012) sobre su definición de dramaturgias relacionales.

- ***Il Canovaccio* como antecedente de una dramaturgia performativa:** *Il Canovaccio* se presenta como el precedente más importante de dramaturgia textual performativa, en la medida en que guardan una serie de similitudes significativas con la idea de una *programación dramática*, en un sentido pragmático. A nivel comparativo, (y en el caso particular de una escena co-creativa de ámbito relacional) ambos tipos de escritura dramática organizan la *puesta en acción* a partir de hitos o instrucciones; se configuran como estructuras de procesos; y serían permeables a la influencia en distintos grados de la intervención de las audiencias. Ahora bien, es importante recalcar que esta relación se constituye solo a partir de la formalidad de comparar textualmente un ejercicio de programación dramática con la escritura previa de las acciones que conformarían el *canovacci* a representar. Puesto que en términos pragmáticos, a la hora de la ejecución escénica las diferencias eran considerables, ya que se trataba de un tipo de representación muy particular, donde igualmente el margen de imprevisibilidad era muy acotado y la condición “improvisada” de la *puesta en acción*, tenía una connotación muy diferente a la noción de “espontaneidad” que se le reconoce actualmente al teatro de “improvisación”. Esto último, queda expresado en la medida en que en aquella época

todo margen de apertura a “lo imprevisible” estaba a resguardo en la aplicación de fórmulas cerradas aprendidas previamente, —como por ejemplo el uso de *lazzi* (D’Amico,1955)— que se utilizaban para ir completando los espacios “indeterminados” de la estructura de acciones a desarrollar; y en este sentido, los rangos de incertidumbre estaban muy controlados. Respecto a esto último, las obras siempre empezaban y acaban de la misma forma (o sea, los equipos creativos estaban en control del ordenamiento dispositivo de la experiencia escénica); y por otra parte, las audiencias conocían previamente de manera general, los contextos, personajes y contenidos de las piezas que se iban a representar.

- **Construcción de la fábula:** en cuanto la creación de una fábula —en el sentido que le atribuye Carnevali (2016)—, el tratamiento de la causalidad, la configuración de trayectos de sentido lógicos y la construcción de un receptor implícito particular para cada propuesta, es importante destacar que estos ejercicios también pueden desarrollarse en el contexto de una programación dramática. Pero que en vez (y/o además) de manifestarse como estrategias textuales para la creación de contenidos, se pueden diseñar en relación a la formas adoptadas para una determinada *puesta en acción* y emplearse para estructurar las dinámicas relacionales de la dimensión performativa futura. En el marco de una *escena co-creativa*, la fábula puede entenderse en dos sentidos diferentes: en primera instancia, se puede entender aplicada a la capa de la situación convivial real a desarrollar, donde su construcción se asocia a la creación de reglas e instrucciones que organizan la acción empírica a desarrollar; en segunda instancia, se puede entender en relación a la articulación de sucesos y acciones del plano narrativo/ficcional de la experiencia (en caso de tratarse de una propuesta que opte por *ficcionalizar* el estado de encuentro). Dicho de otra manera, esto es observable en aquellos casos donde se construye una fábula en el plano narrativo/ficcional que se superpone al estado de encuentro real que caracteriza una *puesta en acción* performativa.
- **Autoría de la experiencia escénica co-creativa:** desde un punto de vista dramático, lo co-creativo se estipula teniendo en consideración que el gesto dramático tiene (al menos) dos tiempos: el tiempo de preparación y el tiempo de la realización escénica (la puesta en acción). En el tiempo de la preparación, lo más habitual es que una persona desarrolle a nivel de autoría la idea de obra relacional a concretar. En el tiempo sucesivo

de la materialización, las relaciones que se activan entre la propuesta y la audiencia adquieren una dimensión co-creativa.

- Por otra parte, se propone a lo largo de este trabajo, una distinción simbólica entre lo co-autoral y lo co-creativo, entendiendo que el primer término se relaciona de manera específica con el tiempo de la preparación de una obra dramática (cualquiera sea su naturaleza) que es escrita en colaboración entre dos o más personas; y lo co-creativo se usa en función al contexto de la realización escénica misma, donde las audiencias co-crean la experiencia en distintos niveles y formatos de involucramiento en tiempo real. En este sentido es que se parte de la base de que toda dramaturgia performativa puede considerarse una co-creación en cuanto a la construcción conjunta de la *puesta en acción*; pero no necesariamente las audiencias pueden considerarse co-autores/as de la propuesta, desde una perspectiva estricta. Excepciones serían aquellos casos en los que, en el tiempo de la realización escénica, el dispositivo permita a las audiencias tomar derechamente el rol de creador/a, dramaturgo/a o programador/a de la experiencia a desarrollar, siendo posible hablar entonces de una co-autoría que es también co-creación. O bien, cuando en el tiempo de preparación previa de la realización escénica, la audiencia haya formado parte activa del proceso de creación. En función de esto, una *programación dramática* siempre podría entenderse como un gesto de autoría individual (o colectiva) según sea el caso; de la misma manera que puede hacer con la creación de una dramaturgia “tradicional”. Desde una perspectiva pragmática, la materialización de una dramaturgia relacional puede considerarse co-creativa no tan solo en su dimensión performativa y no tan por el solo hecho de que la experiencia escénica se construya y perciba de manera co-creativa y co-constituyente (Sofia, 2015), sino porque se han diseñado unos trayectos de sentido específicos que consideran a las audiencias en un rol “interactor”, capaz de incidir en distintos grados de involucramiento en la estructura del sistema-obra propuesto. En este último sentido, en el marco de esta investigación, el trasfondo co-creativo asociado particularmente a una dramaturgia de enfoque relacional, remite específicamente a aquellas propuestas donde la manifestación de las decisiones de la audiencia sean capaces de modificar y alterar el sistema-obra desde una perspectiva interactiva funcional y/o explícita.

- **Correspondencias conceptuales con las ideas de Brian David Phillips (2006), Peter Boenisch (2012), Jean Louis Boissier (2016), Juan Pedro Enrile (2016):** la idea de la programación dramatúrgica de una escena co-creativa comparte ciertas semejanzas y con algunas referencias clave sobre estas prácticas. Respecto a la noción de *drama interactivo* de Phillips (2006), una programación de enfoque relacional comparte con la propuesta del autor la necesidad de situar a las audiencias en un rol o contexto ficcional que lo haga parte de la acción a desarrollar de manera conjunta (tal y como sucede en la puesta en práctica de un LARP). Respecto a la idea de dramaturgia relacional de Boenisch (2012) las principales similitudes tienen que ver: primero, con que en el enfoque relacional de una programación dramatúrgica, el diseño tiene la capacidad de componer y redirigir las relaciones de las personas involucradas en la experiencia co-creativa (incluso crear las relaciones de cero, según cada caso); en segundo lugar, con la comprensión de la configuración dramatúrgica de una experiencia performativa relacional como una *performance* donde se han organizado dispositivamente de manera previa los distintos factores que entrarán en juego en el momento de su realización (*Devised Performance*); y en tercer lugar, en cuanto a la dimensión política que presupone que las audiencias que toman parte en la experiencia, asuman una responsabilidad y por consecuencia, una forma de compromiso especial con lo que acontece. En cuanto a las ideas de Boissier (2016) sobre la *dramaturgia interactiva*, los principales puntos en común con una programación de enfoque relacional tienen que ver con la necesidad de establecer códigos y “figuras” —como la activación, la bifurcación, la suspensión o la retención— que organicen la acción interactiva con las audiencias; y que sirvan para estructurar la dimensión performativa de su influencia en tiempo real (tal y como hace un sistema interactivo computarizado). Finalmente, respecto a la propuesta de *dramaturgia relacional* de Enrile (2016), esta comparte con los principios básicos de una *programación dramatúrgica* relacional: la posibilidad de dotar a las audiencias de la capacidad de modificar la experiencia escénica y la condición dispositiva de la creación. Algunas ideas compartidas con todas estas propuestas son: la reconfiguración de la relación entre obra y audiencia; la creación de soportes textuales entendidos como rutas o manuales de instrucciones; la generación de estrategias para integrar la emergencia de la información azarosa e impredecible; y la comprensión de la *puesta en acción* como un fenómeno procesual. Por último, si bien estos referentes se constituyen como antecedentes fundamentales de las prácticas escénicas de interacción; ninguno por sí solo desarrolla una teoría acabada respecto a la analogía propuesta por este trabajo

sobre la relación de este tipo de creaciones con la TGS. La necesidad de generar una fundamentación teórica respecto a la **programación dramática** como ejercicio particular (y la respectiva analogía que se propone con la TGS), surgió de manera espontánea a lo largo de los años de esta investigación en la medida en que se fue haciendo necesario a lo largo del proceso, un marco conceptual específico que permitiera analizar los contenidos más técnicos y objetivos de la construcción de sistemas de juego desde el *Game Design* en el contexto de la escena de interacción. Es por esto, que a partir de la hipótesis misma de esta tesis (que especula respecto a la naturaleza sistémica que comparten tanto los juegos como las escenas de interacción, ambos asumidos como sistemas de “motivación”), que resulto imprescindible encontrar una fundamentación particular que respaldase la noción de la escena de interacción entendida como un sistema, (como paso previo al análisis de las posibles aplicaciones del *Game Design* en este tipo de prácticas creativas). Esta relación teórica propuesta en la poética de la tesis (entre TGS, sistemas de motivación lúdicos, *Game Design* y teatro performativo), surgió de manera orgánica a lo largo de esta investigación; y en la falta de referencias acabadas o completas específicas, requirió profundizar y desarrollar una postura personal respecto a estas ideas, en orden de poder desarrollar la hipótesis del trabajo. Si bien, en un sentido general, las ideas más específicas relativas a la propuesta particular de esta tesis podrían, eventualmente asociarse a ciertas nociones desarrolladas por Marcelí Antunez sobre la “sistematurgia” o a ciertas ideas mencionadas por Fratini respecto a las dramaturgias “ecosistémicas”; los enfoques desarrollados por ambos autores sobre el asunto, no profundizan en la perspectiva dramática co-creativa en un sentido práctico (que atañe particularmente esta investigación) ni tampoco ponen en relación sus afirmaciones haciendo hincapié en la asociación de la interactividad que se da en una escena de interacción con la teoría de la construcción de interacciones propia del *Game Design* (otro elemento indispensable de análisis en el marco de este estudio). En este aspecto, la propuesta poética sugerida en este trabajo desarrolla toda una fundamentación teórica particular respecto a la TGS (teniendo en cuenta la conexiones futuras a realizar en el análisis de la aplicación de contenidos teóricos lúdicos) que no es trabajada en este sentido por estos autores. Aún así, nos resulta relevante hacer mención, del hecho de que

ellos han desarrollado previamente relaciones conceptuales que también vinculan el teatro posdramático y performativo con la noción de sistema³³⁴.

- **Correspondencias conceptuales desde el *Game Design*:** el mismo fenómeno anteriormente explicado, sucede con los ejemplos referenciales del trabajo de Lara Sanchez Coterón, Elena Pérez, Sophy Smith o Clara Fernández Vara (presentados en el apartado 1.6.4), que si bien generan relaciones particulares entre prácticas escénicas y diseño lúdico, no profundizan en las preguntas de investigación particulares que se desarrollan en esta propuesta. Es por esto, que aunque sí se han considerado como antecedentes destacados (e incluso, se señalan sus principales aportes, diferencias y enfoques de utilidad para la presente investigación); igualmente ha sido necesario generar todo un marco conceptual propio para poder fundamentar las relaciones específicas que está proponiendo esta investigación, respecto al enfoque desde donde la teoría lúdica se considera de utilidad escénica en la construcción de obras-sistemas co-creativas y de interacciones corresponsables con las audiencias.
- **Desafío de la programación dramaturgica:** en la creación textual del dispositivo que contendrá una propuesta *escénica co-creativa*, uno de los principales desafíos es lograr crear un cuerpo de texto entendido como una arquitectura o una red, que sea capaz de contener la emergencia de elementos desde el entorno performativo; direccionar su influencia (en el caso de las dramaturgias de orden relacional); y al mismo tiempo, mantenerse lo suficientemente estable como para no desarmar los trayectos de sentido primarios de la propuesta y la coherencia interior del planteamiento situacional original. Por otra parte, la dimensión performativa de una *escena co-creativa* remite inevitablemente a que el texto adquiera una connotación secundaria en la medida en que su función principal es servir como hoja de ruta tentativa; y no como una construcción

³³⁴ En este aspecto, la teoría posdramática ha desarrollado ciertas correlaciones posibles entre la biología, la filosofía y la construcción de la experiencia escénica contemporánea. Ejemplo de esto, sería la aplicación de la idea de lo “rizomático” de Deleuze y Guattari en el proceso de creación de una puesta en escena desarrollada desde diversos ángulos en distintas teorías de teatro performativo. Sin embargo, estos antecedentes no se consideran de manera específica puesto que, en el marco de esta investigación (y dentro de los límites temporales estipulados para la búsqueda de referencias); no fue posible encontrar una línea de investigación particular o teoría acabada (publicada) que ponga en relación la TGS, con la construcción de interacciones lúdicas (desde el *Game Design*) y la creación dramaturgica de propuestas escénicas performativas de índole relacional. Tal como se ha mencionado, si ha sido posible encontrar ideas afines desde las cuales se podrían inferir conexiones de utilidad para esta tesis; pero no, una teoría acabada y publicada al respecto.

que haya que siempre seguir “al pie de la letra”. Se asume entonces la programación dramática como un ejercicio de escritura “organizador de la presencia” (Guénoun, 2004) que integra tanto el texto (entendido como construcción conceptual de los contenidos y estrategias dispositivas) como la proyección de su futura materialización en su *puesta en acción*. Esta diferenciación “temporal” del proceso creativo se relaciona con las definiciones de *Text* y *Performance Text* de Schechner (2002). En relación a la predicción de eventos posibles en la dimensión de la realización escénica, la condición fundamental de la programación de experiencias co-creativas, tiene que ver con la promoción de “espacios en blanco” (Eco, 1979; Aarseth, 1997) que amplíen los rangos de acción de las audiencias y la influencia del ambiente durante la puesta en acción. En resumen, para quien programa la experiencia, el principal desafío entonces es la consideración de *la emergencia de lo improbable*, y la instalación efectiva de *espacios de indeterminación* que potencien el surgimiento de lo verdaderamente imprevisto. Es en estos lugares, donde eventualmente puede surgir la verdadera subversión a las reglas de la propuesta y donde la agencia de los factores externos, pueden influenciar la experiencia de maneras insospechadas.

D) Correlaciones desde la dimensión política³³⁵:

- **Connotación dispositiva de la construcción co-creativa:** para programar una experiencia co-creativa, la configuración que dará forma (estructura) al **planteamiento situacional** que propone la dramaturgia, se aborda conceptualmente a partir de la idea de **dispositivo** (Foucault, 1984; Deleuze, 1989; Agamben, 2011). Este ordenamiento en el espacio/tiempo de la *puesta en acción*, contempla el uso de interfaces (humanas y/o tecnológicas) como medio de comunicación entre el dispositivo y el entorno performativo y las audiencias —en calidad de “interactores”— (Boissier, 2016). La co-creación sucede entonces dentro de los márgenes propuestos y delimitados por la estructura interna del dispositivo. El dispositivo a su vez es lo que se **programa** (entendido como toda organización de la experiencia co-creativa que puede ser prevista con anterioridad a la puesta en acción). La dimensión política de una co-creación escénica, se asociaría a una intención formal de cuestionar los sistemas relacionales del

³³⁵ Estas correlaciones se desarrollan principalmente a partir de las definiciones revisadas en la sección 2.4 Dimensión política, donde se profundiza en las definiciones conceptuales mencionadas.

teatro convencional, sus jerarquías y procedimientos. En ese sentido, en una programación dramaturgica (específicamente relacional), la potestad que se le da a las audiencias de alterar co-creativamente la materialidad de la propuestas escénicas, elimina cierta forma la noción del artista entendido como ente autónomo que hace todo por sí mismo (Fischer-Lichte, 2011). En este sentido último, en este tipo de prácticas, el o la artista no tiene rol de educador, ni de líder, ni de guía, —quizás ni siquiera de artista—; sino que su función se limita a programar un universo experiencial para las audiencias, donde ella (o él) también estará a merced de los imprevistos de la experiencia co-creativa.

- **Márgenes de libertad co-creativos:** Ahora bien, tal como diversos autores señalan (Bishop, Ziemilski, Bianchini & Verhagen, entre otros), la intención de dotar a las audiencias de libertad para co-crear el devenir escénico, generalmente resulta en un ejercicio paradójico, en la medida en que la programación previa de una experiencia escénica siempre supondría un ejercicio de verticalidad creativa. Esto último, en la medida en que siempre se configurará desde la “autoridad” de la o los artistas, que va a delimitar de una u otra forma, la emergencia de la “libre” agencia de las audiencias. Desde la mirada de Foucault, respecto a la definición de un dispositivo disciplinario, una escena de co-creación relacional, podría perfectamente ser entendida como un dispositivo de control (al igual que cualquier otra manifestación escénica teatral), ya que igualmente ordena, jerarquiza y construye —de manera consciente o inconsciente— una forma de relación con la audiencia particular y unos límites muy concretos para su actuar. En este sentido, por muy “empoderada” que la audiencia pueda estar en relación con la convención de *la cuarta pared* o de la obligatoriedad tácita de mantener los huesos “en silencio” en la butaca; en un ejercicio escénico co-creativo relacional, igualmente la gente estaría a merced de las instrucciones del/la artista; y de la convención última que ofrezca el espacio de la puesta en acción. En este aspecto, un dispositivo escénico co-creativo relacional siempre requerirá diseñar estrategias que reglen, estructuren y condicionen (de diversas maneras) el aporte del entorno performativo y el accionar de las audiencias, en el proceso de co-construir la experiencia escénica planteada (en orden de permitir espacios para la emergencia de lo incierto y lo impredecible).

- **Marco convencional de la puesta en acción co-creativa:** en relación con este último punto, se postula que la interpretación y vivencia performativa de una escena de co-creación de naturaleza teatral siempre estaría sujeta a las características de su contexto convencional, en la medida que este último se traduce como el *entorno performativo* directo que entra en relación interactiva constante con la *obra-sistema*. En este sentido, el marco institucional o simbólico en el que se inserta una actividad artística de dimensión co-creativa, siempre dictaminaría y delimitaría las reglas últimas de la situación escénica a co-construir. En línea con las ideas de Fischer-Lichte (2011), por mucho que los artistas se esfuercen por difuminar los límites de los marcos productivos o de las convenciones, las obras producidas siempre estarán supeditadas a los contextos donde se instalen; así como tampoco, ningún proceso comunicativo (ni su análisis) podría desligarse de su contexto social, económico o cultural (Alsina, 1995). A partir de estas ideas, la *escena co-creativa* de carácter relacional (o sea, que fomenta una interactividad directa a nivel explícito y funcional con sus audiencias) contiene una contradicción sistémica, que es importante tener en consideración a la hora de abordar una *programación dramática*: **la intención participativa como herramienta para democratizar procesos colectivos tiene que convivir con la idea de la interacción como emblema del ideario capitalista**. Esta paradoja se potencia además en la medida en que la idea de la participación suele asociarse siempre con algo positivo o beneficioso; y que este prejuicio positivo ha sido utilizado por los procesos neoliberales de manera instrumental para conseguir otros fines (Müller, 2016; Fratini, 2020). Según los mismos autores, el planteamiento creativo de la escena participativa no puede soslayar la necesidad de un cuestionamiento de la participación en su sentido teleológico. Si se asume que participar implica estar “de acuerdo” con unas reglas que otros nos han dado, lo importante es tener claro —como creador de un dispositivo escénico relacional o en la vida misma—, quién o quiénes están sacando partido de este ejercicio participativo (Bianchini & Verhagen, 2016).
- **Creación de figuras colectivas efímeras:** Las experiencias co-creativas relacionales, configurarían mayoritariamente a sus audiencias en calidad de *comunidades efímeras* (Cornago, 2015; Dubatti, 2015) que existen (y se justifican) en el gesto de compartir un espacio/tiempo particular, relativo a la producción artística de la realización escénica en cuestión. La condición efímera (Nancy, 2007) se relacionaría directamente con aquella comunidad que completa su sentido a partir del encuentro con otro, en la co-relación del

tiempo presente compartido con los demás. Esta condición de encuentro, conllevaría una dimensión sensorial y corporal (Cornago, 2015), que posibilitaría (de diversas maneras) un nivel de involucramiento mayor por parte de las audiencias, con la construcción de la acción en devenir (Rancière, 2009).

- **Trasfondo “cálido” del encuentro comunitario y sentido “democrático” de las prácticas co-creativas relacionales:** la existencia de un espacio donde se conforme una audiencia en torno a una propuesta escénica de dimensión comunitaria y/o participativa, no tiene por qué ser sinónimo de la consolidación de un ejercicio de corte democrático (Goudinoux, 2016). En este sentido, diversos autores (Bishop, 2016; Rancière, 2010; Bernat, R. & Fratini, R., 2016, entre otros) denuncian que una de las principales problemáticas de las escenas relacionales es que suelen configurar audiencias en condición de *comunidades cálidas* (Bauman, 2001), donde no hay márgenes reales para la confrontación o el disenso. En este sentido último, en el contexto de una programación dramatúrgica relacional, resulta trascendental tomar una postura clara respecto a las pretensiones que tenga el dispositivo de instaurar (o no) una “democracia radical” —en el sentido que le dan a la idea Laclau y Mouffe (1987); así como de permitir (o no) la verdadera emergencia de la confrontación de puntos de vista entre las personas presentes. En principio, apostar por co-creaciones escénicas que permitan el disenso (y que se aproximen a la idea un ejercicio democrático más “real” de índole *agonístico* (Mouffe, 2007), requeriría siempre de la creación de estrategias para evitar instancias de participación no implicada (Garcés, 2013), donde la gente solo pueda decidir sobre opciones ya pre-diseñadas. En este sentido último, —y partiendo de la base que ninguna obra de arte puede estar exenta de su significación política (Atkins, 2008) y que la auténtica democracia puede ser realmente un ejercicio imposible (Groys, 2016)—, se asume que mientras la interactividad de una práctica co-creativa relacional sea más *configurativa* y *tectónica* (Aarseth, 1997) (y permita más espacios para que la misma audiencia re-invente las reglas de la situación y construya ella misma las opciones entre las que poder decidir); el ejercicio de construcción de la *puesta en acción* podría interpretarse como más “democrático” e “implicado”. Respecto a esto, es importante diferenciar las estrategias de construcción de un dispositivo co-creativo relacional —que tal y cómo ha demostrado el análisis de casos— suelen responder a lógicas cooperativas; con las dinámicas relacionales internas que se quieran poner en práctica durante una *puesta en acción*. El sentido colaborativo se define pragmáticamente: si bien, la

predisposición positiva por parte de las audiencias sería imprescindible para construir propuestas interactivas/relacionales; igualmente se podrían programar espacios dentro de la ficción, para que emerjan otros códigos de relación posibles que respondan a otras formas de interacción (por ejemplo, a lógicas competitivas). En cualquier caso, la necesidad implícita para una escena relacional de contar con la predisposición favorable de la audiencia no tiene por qué significar la instauración de una comunidad cálida o «*User-Friendly*» (Goudinoux, 2016). Por último, en relación con las ideas de Garcés (2013) sobre su definición de participación no implicada, es importante tener en cuenta que en ciertos contextos la “implicación” de la gente (en un sentido político) solamente es usada como una forma de hacerle creer a las personas que están realmente “participando” (Žižek, 2017).

4.1.2 Analogías desde la TGS: programación dramática de sistemas escénicos co-creativos.

A partir de estas últimas definiciones, —y en orden de justificar la noción de *programación dramática* en su condición de ejercicio dispositivo procesual de dimensión performativa—, se propone una analogía directa con los principios básicos de la TGS (teoría general de sistemas) y con los parámetros que definen la relación de influencia recíproca que puede darse entre un cuerpo-sistema y su entorno/ambiente performativo. En este marco, se asocia la idea de este cuerpo-sistema “organizador” (Sofía, 2015) con la noción de **obra-sistema**; entendiendo esta última como un cuerpo complejo contenedor de diversos subsistemas (*narrativos, performativos y dispositivos*) que, a su vez, configuran un planteamiento situacional dado y unas posibles estrategias para su potencial *puesta en acción* e interacción con el ambiente.

En cuanto a la asociación directa de lo que la TGS remite a la idea de ambiente, el **entorno performativo** de un contexto escénico se constituiría como el espacio/temporal de la puesta en acción compuesto por todos los elementos que integran el ambiente de la realización escénica (características del espacio físico, horario de ejecución, condiciones climáticas, sonoridades, presencias, etc.). Se define entonces la noción de *puesta en acción* como símil de realización escénica; pero se agrega implícitamente el sentido singular de la necesidad de ejecutar, accionar o activar en tiempo presente el dispositivo que organizará el planteamiento situacional a co-crear.

En este contexto específico, la *puesta en acción* se define como la materialización pragmática de la propuesta particular de una obra-sistema — entendida a partir de la **situación construida o planteamiento situacional** que el equipo creativo pretende ejecutar— en el *entorno performativo* (espacio/tiempo) de la presentación. A partir de estas primeras relaciones se diferencia un ejercicio de construcción dramático tradicional de uno performativo, en la medida en que este último se hace cargo del trasfondo *presentacional* de la *realización escénica* (Fischer- Lichte) y asume la puesta en escena (en este contexto, entendida como *puesta en acción*) como un proceso en devenir constante —capaz de modificarse en función de estímulos externos co-presenciales— antes que como una pieza acabada según los códigos del teatro clásico/representacional. La diferencia clave entre ambas prácticas radicaría en que: **en una programación dramática el entorno performativo (ambiente presencial) de la realización escénica (*puesta en acción*), tiene la capacidad de modificar la propuesta original a nivel performativo, dispositivo y/o narrativo.**

Por ende, quien escribe debe pre-proyectar de una u otra manera ciertas posibilidades que afectarán el *planteamiento situacional* propuesto en un rango impredecible; **mientras que en una comprensión convencional del ejercicio dramático** y de una puesta en escena tradicional, el entorno performativo no tendría la potestad de modificar en ningún nivel los trayectos **de sentido originales determinados desde la conceptualización original de la propuesta escénica**. En este sentido, una programación dramática contemplaría siempre —desde la **construcción del receptor implícito** (Batlle, 2020) hasta la configuración de trayectos internos de sentido (Barría, 2019)— la influencia de factores externos propios del *entorno performativo* capaces de repercutir de diferentes maneras en la propuesta, modificándola. Inversamente, una aplicación de dramaturgia convencional — el gesto tradicional de escenificar un texto sin “romper la cuarta pared”— no requiere previsualizar la incidencia de factores externos que puedan alterar la puesta en escena, ya que el código representacional del teatro (clásicamente entendido), protege la coherencia interior de la acción dramática propuesta. Se estipula entonces que una *programación dramática* configura una *obra-sistema* de naturaleza **abierto**, siempre permeable en distintos grados, y en relación constante con su *entorno performativo* a nivel ambiental y relacional. Opuestamente, una dramaturgia convencional configura una *obra-sistema* de orden **cerrado** que no permite la influencia interactiva de factores externos de naturaleza performativa. A continuación, se sintetizan estas ideas en el siguiente esquema comparativo (Esq. 14):

Esquema 14. Esquema comparativo teatro "performativo"- teatro "clásico".



Nota. Esquema comparativo dramaturgia performativa – dramaturgia convencional. Autor: elaboración propia

La misión de quien programa dramáticamente una puesta en acción radicaría en visualizar la influencia potencial que el *entorno performativo* pueda tener sobre la estructura escénica propuesta y los trayectos de sentido presentados originalmente; así como también, (según sea el caso) promover y direccionar —o incluso “forzar”— ciertas relaciones y estímulos externos necesarios para que la ejecución de la *puesta en acción* se complete en el sentido en que fue planificada. Ahora bien, en términos estrictamente dramáticos resulta importante destacar que esta primera distinción se hace específicamente en función de la naturaleza del *acontecimiento* escénico de la condición de *puesta en acción* de una experiencia performativa. En este aspecto, dentro del paradigma de la dramaturgia convencional tienen cabida toda clase de experiencias “contemporáneas”, que se caracterizan por la construcción de escenas rapsódicas y/o fragmentadas o que proponen códigos dramáticos no tradicionales sin exigir, de todas formas, que **el entorno performativo de la presentación/representación tenga la potestad de modificar la obra-sistema**. En este sentido, la influencia del *entorno performativo* que se asocia a un ejercicio de *programación dramática* comporta sin duda una *crisis de la relación escenario-platea* (Sarrazac, 2013); y siempre tendría que ver con un tipo de influencia específica que proviene del ambiente de la *puesta en acción* (a partir de factores del entorno o de decisiones de las audiencias) capaz de modificar la propuesta en tiempo real.

Se asume entonces, que una dramaturgia (tradicional) puede definirse como fragmentada, escindida, estallada; o incluso *post-espectacular* o *posdramática*; **y seguir configurándose según un paradigma clásico de la puesta en escena representacional que excluya la comunicación interactiva entre la “escena” (obra-sistema) y el entorno performativo (los estímulos del entorno y/o de la audiencia).** Es por esta razón, que sería importante destacar que esta diferenciación puede tener excepciones importantes, como sucede en aquellas propuestas escénicas cuya finalidad es netamente relacional pero la configuración del espacio escénico sigue promoviendo una relación frontal entre audiencias y escenario (correspondiente al imaginario cotidiano de la expectación teatral tradicional). Ejemplo de esto, podrían ser propuestas como, *The Boomerang Kid* (2007) o *Pendiente de Voto* (2012) — descritas con anterioridad en el análisis de casos de estudios—, donde la configuración espacial de la escena-audiencia es frontal (entre escena y espectadores); pero la finalidad creativa de las piezas es de orden relacional (Ardenne, Bourriaud, Kester).

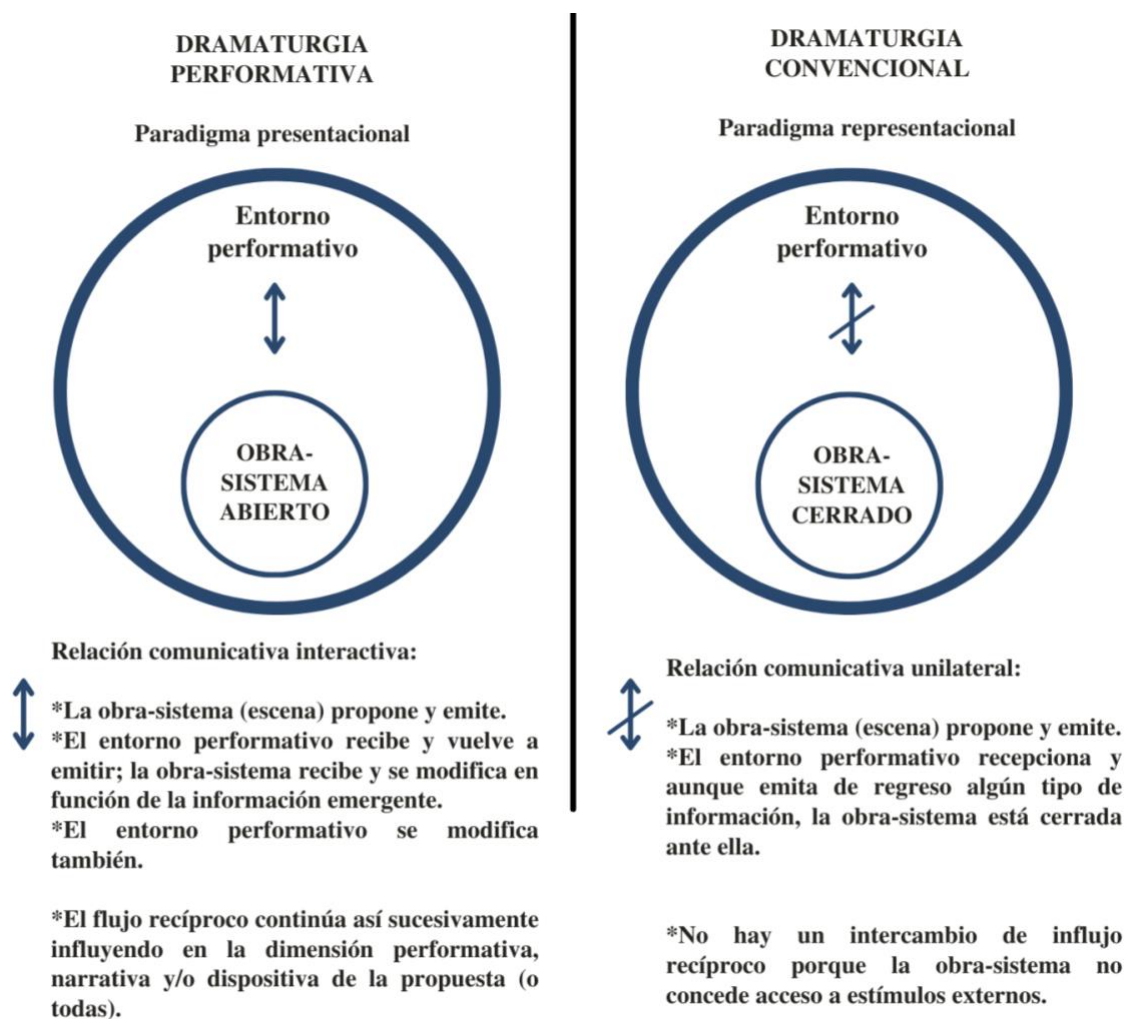
En este sentido último, **la distinción principal que define el gesto de “programar” una puesta en acción a nivel de ejercicio dramaturgico, remitiría siempre a la operación previa que configura la experiencia en un sentido dispositivo (como la organización de un sistema de relaciones *in situ* con el entorno performativo y/o la agencia de las audiencias); y no en función del lugar físico donde se lleve a cabo la realización escénica o de la configuración espacial de los cuerpos.** En este aspecto, una obra de teatro performativo puede perfectamente presentarse en un espacio de teatro convencional, aunque su pre-configuración dispositiva contemple la influencia activa sobre la propuesta, del *entorno performativo* (por ejemplo, a través de la agencia del público); mientras en una obra teatral convencional (identificable dentro de un paradigma de percepción tradicional) que no permite espacios de comunicación con el entorno o con las audiencias, — relativa a un sistema de tipo impermeable— quien la diseña previamente no tiene la necesidad de presuponer rangos de posible intervención externos; en la medida en que de plano la propuesta no abre canales de interacción comunicativa entre obra (escenario) y ambiente/audiencias. Respecto a esto, es importante declarar que no porque una puesta en escena convencional “rompa la cuarta pared” —y adquiera en ese momento una dimensión “relacional” que integre simbólicamente a las audiencias—, se trataría en efecto de una propuesta de naturaleza e intención autoral relacional. Para entrar en esta categoría, la generación de relaciones debe ser la materia prima de la creación escénica y la influencia de las decisiones de la gente sobre la pieza, deben significar alteraciones significativas, y no promover una participación a nivel decorativo (Bishop, 2012).

En resumen, la distinción entre una puesta en escena tradicional con una puesta en acción co-creativa de *intención* relacional presupone una necesidad especial de interrogar y cuestionar el vínculo entre propuesta escénica y audiencias; y sobretodo, de abrir espacios para que estas puedan aportar a manera concreta (y desde distintas posiciones) al flujo creativo de la realización escénica. En contraparte, un ejercicio de puesta en escena — encasillado en lo que aquí se está delimitando como convencional o tradicional— no tendría la necesidad de este tipo de consideraciones.

A) Obra-sistema interactiva: apertura y permeabilidad.

Desde este contexto, se asume entonces que la *puesta en acción* de una programación dramática siempre significaría la activación en tiempo presente de una **obra-sistema** de naturaleza **abierto, procesual y de carácter permeable**.

Esquema 15. Obra-sistema abierto y cerrado.



Nota. Esquema comparativo obra-sistema abierto y cerrado. Autor: Elaboración propia.

En este sentido, la *puesta en acción* de una programación dramatúrgica— se definiría como un proceso de construcción *convivial* (Dubatti, 2015) donde uno o varios artistas proponen a modo de *invitación* un **planteamiento situacional** determinado o situación construida conjuntamente (Debord, 1953) que dará origen y curso a un *acontecimiento escénico* (Fischer-Lichte, 2011) de orden co-creativo. Este ejercicio de configuración del futuro performativo de la *puesta en acción* se traduce en la creación de un **dispositivo escénico co-creativo** que pre-define los límites de la ejecución de la experiencia escénica.

La noción de **interactividad**, en tanto, se emplea de acuerdo con la idea de que un sistema **abierto** que posibilite un flujo constante de influencia recíproca entre distintos factores y elementos que lo componen, está estableciendo siempre un tipo de comunicación de connotación interactiva. Desde el punto de vista de una pre-organización, la relación interactiva entre *obra-sistema* y *entorno performativo* puede ser prevista por quien diseñe la *programación dramatúrgica* de la propuesta, decidiendo previamente los rangos de acción e influencia posible sobre la propuesta escénica a desarrollar de cada uno de los elementos externos previstos. En síntesis, el ejercicio de programar dramatúrgicamente una experiencia escénica consistiría entonces **en la creación de una estructura dispositiva que organice la emergencia de las posibles (y futuras) relaciones interactivas entre obra-sistema y entorno performativo; y que permita a la vez, que se mantenga algún rango mínimo de coherencia interna a nivel narrativo o discursivo ante la incidencia de elementos externos impredecibles.**

B) Finalidad de la experiencia escénica co-creativa: enfoque ambiental/relacional.

A raíz de esta distinción básica, se propone una subdivisión en los enfoques posibles a la hora de abordar una programación dramatúrgica³³⁶: por una parte, se encuentran aquellas *obras-sistemas* donde la creación de relaciones humanas y la voluntad de la audiencia es fundamental para completar el sentido de la propuesta escénica; y aquellas en las que no.

³³⁶ En términos de aplicación, el ejercicio de una programación dramatúrgica puede extenderse multidisciplinariamente, permitiendo configurar obras-sistemas diversas que operen desde distintos ámbitos escénicos y sus posibles hibridaciones. En este aspecto, en la medida que la propuesta escénica a configurar requiera prever el influjo de la dimensión performativa ya sea a nivel relacional o ambiental, sería posible programar dramatúrgicamente una pieza de danza, de circo, de circo-teatro, de teatro, (entre otras), en todas sus posibles etiquetas y múltiples hibridaciones. Para efectos de este estudio, el foco se centra específicamente en prácticas escénicas relacionales asociables de manera amplia a un código escénico teatral y que busquen expresamente que la agencia de sus audiencias se manifieste —en influya en las creaciones— de manera material en el ámbito argumental o dispositivo de las propuestas.

Se propone entonces, una distinción clave entre las programaciones dramatúrgicas de carácter **ambiental** y las de carácter **relacional**. En el primer caso (*ambiental*), se trata de experiencias escénicas donde las relaciones y la agencia de las audiencias son elementos para considerar previamente; pero **no** se constituyen como factores relevantes respecto a la finalidad o el sentido de la *puesta en acción*. En el segundo caso (*relacional*), se trataría de propuestas escénicas donde no solo es necesario considerar la posible influencia o rango de acción de las audiencias, sino que hace falta configurar — y según cada caso, direccionar— la emergencia de sus decisiones durante el desarrollo de la *puesta en acción*. Esta diferenciación base, se define a partir del sentido estricto de la connotación que sugiere que una obra relacional (Ardenne, Bourriat, Kester, entre otros) es aquella que tiene por *finalidad* la creación de un marco que permita la emergencia de las relaciones entre la audiencia y cuya propuesta en tiempo presente considera la influencia de estas en distintos niveles; y, sobre todo, aquella cuyo sentido último como ejercicio artístico, radica en la generación de un tejido de relaciones humanas. Se propone entonces la noción de **dramaturgia relacional** asociada *estrictamente* a todo tipo de propuesta escénica co-creativa cuyo propósito último, sea posibilitar la interacción entre la *obra-sistema* y las audiencias; y cuya misión sea organizar, promover y estructurar la manifestación de la agencia de las personas participantes de la experiencia, en las distintas dimensiones de posible influjo (*narrativo, dispositivo y performativo*).

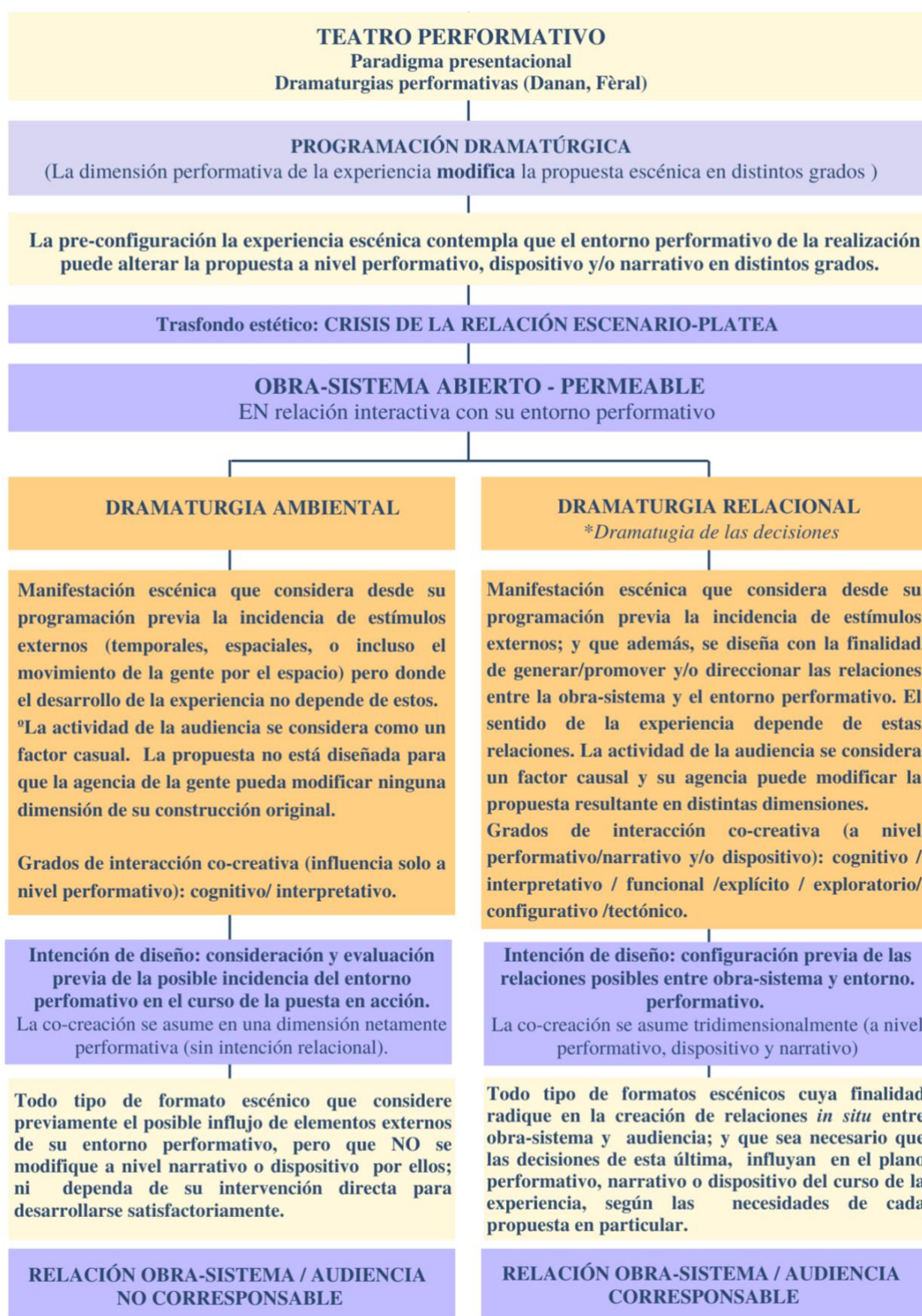
Inversamente, se definirá una **dramaturgia ambiental** como una manifestación teatral de dimensión performativa que, pese a considerar y estudiar el posible influjo de elementos externos a la obra-sistema, no tiene como finalidad creativa asignarles a estos elementos ninguna facultad de alterar a nivel narrativo o dispositivo de la propuesta escénica; ni tampoco tendrá como misión, generar estrategias de interactividad pragmática con el ambiente de la *puesta en acción* (y menos con las audiencias). El *entorno performativo*, representa en este caso **todo elemento externo a la obra-sistema** (espacio, temporalidades, agencia de las audiencias u otros seres vivos, etc.) capaz de entrar en un flujo de interacción performativa con la *obra-sistema* durante la *puesta en acción*. En una dramaturgia ambiental la configuración de relaciones **no** es el foco del ejercicio de programación; tampoco lo es la previsión de los rangos de intervención de la agencia de la audiencia (ya que estas no pueden alterar los planos narrativos y/o dispositivos de la experiencia). Igualmente, siempre habría una interacción base entre la obra-sistema y el entorno que se hace posible desde la dimensión del convivio performativo: se co-crea el acontecimiento escénico en el entorno performativo, sin embargo, este no altera la experiencia a nivel narrativo o dispositivo.

En este sentido, se entiende que la estructura interna del planteamiento situacional es de carácter estático, (y no dinámico); y que el vínculo con las audiencias se instaura desde una relación **no corresponsable**. A nivel de ejercicio de escritura, programar una dramaturgia *ambiental* implica contemplar la emergencia de ciertos elementos externos — como los anteriormente mencionados—, y proponer estrategias para resolverlos en el tiempo presente de la *puesta en acción*. Ahora bien, que esta influencia se contemple previamente, no quiere decir que la obra este creada con una finalidad relacional, ni que se estén abriendo canales específicos para que la agencia de las audiencias pueda modificar la propuesta a nivel argumental (dimensión narrativa); o en la estructuración general de los distintos elementos que van a configurar la ejecución de la obra-sistema (dimensión dispositiva)³³⁷. En este contexto particular, la relación interactiva con la audiencia se asume siempre como *interpretativa*; y la interacción co-creativa general se reduce a un tipo *cognitivo* (y según el caso, *funcional*), en la medida en que la presencia de las personas y de los factores emergentes del entorno, están “co-creando” la situación desde la dimensión performativa; pero no hay una consciencia ni intención explícita de posibilitar el aporte o intervención pragmática por parte de la gente, sobre la obra-sistema a co-crear (en su dimensión narrativa y/o dispositiva).

En resumen, se considera que la calidad de lo interactivo en el marco de una dramaturgia *ambiental* se relacionaría exclusivamente con la dimensión cognitiva y experiencial del devenir de la *puesta en acción*, en la medida en que el diseño de la experiencia solo permite este tipo de influjo externo sobre la *obra-sistema*; y la estructura interna de la propuesta (de naturaleza estática), no hace posible ninguna forma de intervención sobre la construcción de la narración o de la estructura del dispositivo escénico (y en caso de serlo, va a remitir solamente a un tipo de intervención funcional/utilitaria por parte de la gente o del *entorno performativo* en general). A continuación, se plantea el siguiente esquema comparativo para sintetizar la diferencia entre una dramaturgia **ambiental** y una **relacional** (Esq.16):

³³⁷ Un ejemplo de utilidad para identificar una *obra-sistema ambiental* podría ser una obra de teatro de calle itinerante (que no haya sido creada con una intención relacional ni que promueva la influencia de las decisiones de las audiencias); que deba resolver en su desplazamiento físico por la ciudad, la relación interactiva con todos los posibles factores externos a la propuesta de la obra-sistema (elementos que provienen del *entorno performativo* de la *puesta en acción*, como la agencia impredecible de la gente o de un animal; hasta las características cambiantes del espacio o del tiempo durante el transcurso de la actividad escénica).

Esquema 16. Esquema comparativo: programación ambiental y relacional.



Nota. Esquema comparativo dramaturgia ambiental – relacional. Autor: elaboración propia.

En cuanto a la voluntad de las audiencias (agencia) y a su importancia en el desarrollo de la *puesta en acción*, una dramaturgia *ambiental* considera este factor al mismo nivel que otros elementos que potencialmente puedan interrumpir/interferir el desarrollo de la propuesta, (como las condiciones climáticas, cambios en los trayectos o configuraciones del espacio, intervenciones sonoras, etc.). En este aspecto, una *programación dramatúrgica* con un enfoque *relacional* no solamente considerará la incidencia de la gente en el desarrollo de la propuesta a nivel performativo, sino que incluirá su posible agencia dentro de las estrategias relacionales que la obra pre-configurará. La diferencia radica principalmente en la importancia que se le otorga al factor humano: en una escena *ambiental*, la agencia de la gente es algo que “puede” eventualmente incidir en el transcurso de la propuesta. Por esta razón, se organizan estrategias de desglose de esta información probable para asegurar la continuidad de la experiencia escénica (aunque la obra no tenga una intención relacional, en una escena performativa las decisiones de la gente siempre pueden ser más o menos “conflictivas”, e incidir de manera “pasiva” en distintos ámbitos de la propuesta, —algo que los equipos creativos han de considerar previamente para saber cómo reaccionar en cada caso—). Sin embargo, el tratamiento que se le da a la dimensión relacional es de orden **casual** porque la experiencia diseñada no tiene como finalidad trabajar y organizar las relaciones de las personas presentes³³⁸; y la incidencia de la agencia de la gente es totalmente irrelevante a nivel de construcción de la estructura dispositiva y/o narrativa de la propuesta. Mientras que, en contraparte, en una programación **relacional** el factor humano es totalmente condicionante de la experiencia porque su presencia se asume como **causal**: la finalidad de la propuesta radica justamente en organizar las relaciones (y las decisiones) que se van a generar en el flujo interactivo entre obra-sistema, entorno “performativo” y audiencias.

En resumen, una dramaturgia *relacional*, no solo se pre-configura suponiendo que los elementos del entorno performativo van a alterar la *puesta en acción* de la *obra-sistema* de una u otra manera (y en distintos grados), sino que todo el sentido de la creación radica en posibilitar (y organizar) que esto suceda. Los materiales creativos de quien programa una experiencia escénica co-creativa, son en definitiva, las relaciones que emergerán en la *puesta en acción*; y el objetivo principal radica en posibilitar caminos de influjo recíprocos entre *obra-sistema* y audiencias.

³³⁸ En una dramaturgia ambiental, la participación de la audiencia es *casual* y solamente hay que preverla en función reducir márgenes posibles de errores o fallos producidos por su intervención no direccionada en el contexto de la *puesta en acción*.

En una dramaturgia de *finalidad* relacional, en la medida en que la agencia de la gente es un factor determinante de la construcción escénica, la **interacción co-creativa**³³⁹ (tanto a nivel general como específico) puede darse en un grado *interpretativo*, *cognitivo*, *funcional* (utilitario), *explícito*, *exploratorio*, *configurativo*, y/o *tectónico* (según cada propuesta). Estos tipos de interacción pueden solaparse y programarse para que surjan de manera direccionada, según las necesidades de la experiencia. Finalmente, para poder identificar una dramaturgia relacional y diferenciarla de una de clasificación ambiental, la principal distinción radica en la finalidad del gesto participativo: **en una dramaturgia relacional la misión creativa tiene que ver específicamente con crear y promover las relaciones entre obra-sistema y audiencias (y entre audiencias entre sí); así como también, direccionar su agencia según las necesidades de cada dispositivo co-creativo; mientras que en una dramaturgia ambiental la intervención de la gente se produce en un sentido casual, y no está previsto que influya a nivel de construcción del sentido del desarrollo de la propuesta.**

Finalmente, es importante destacar la existencia de ciertas prácticas teatrales performativas de condición «liminal» (Turner,1974; Diéguez, 2007), que no encajarían con la idea de una dramaturgia abierta ni permeable, pero que igualmente incluyen estrategias performativas a nivel de puesta en escena (y que, por tanto, tampoco calzarían con la definición aquí adoptada de dramaturgia convencional). Esta observación presupone la existencia de una sub-categoría de escenas performativas, asumidas como obras cerradas (*impermeables*) que no están en relación con sus *entornos o ambientes* (ni permiten que estos interfieran en la *puesta en acción*); pero que igualmente, pre-configuran estrategias de dimensión performativa a nivel interno dentro de la puesta en escena misma. Ejemplos de esto podrían ser propuestas como *Une partie de thenis* (s.f) del Teatro Simple de Jacques Jouet —mencionado anteriormente— o piezas como *Multicancha* (Teatro de Chile, 2010)³⁴⁰; donde la estrategia relacional se limita a crear dinámicas interactivas entre los ejecutantes (en este caso los mismo *performers*/actores de las propuestas).

³³⁹ Los distintos tipos de interacción co-creativa (generales y específicos) serán desarrollados en este mismo apartado, en los puntos F y G.

³⁴⁰ En el marco de este estudio, no resulta casual el hecho de que estos dos ejemplos configuren literalmente como juegos sus dinámicas de interacción relacional entre actores. Se profundizará más en la fundamentación lúdica de la programación relacional en el siguiente apartado 4.2 trasfondo lúdico de la interacción con las audiencias y co-creación corresponsable.

En estos ejemplos, la configuración escenario-platea sigue siendo convencional, en la medida en que las audiencias no están invitadas a “participar” ni están posibilitadas — desde la programación misma de la acción a ejecutar— a romper el código representacional de la “cuarta pared” e intervenir en la *puesta en acción* de las propuestas. En estos casos, lo co-creativo solo se instauraría a nivel **interno** dentro de los mismos equipos creativos que abren espacios para la co-creación performativa. A partir de esta observación, se sostiene que no **toda co-creación relacional necesariamente generará relaciones a nivel externo entre obra-sistema y entorno performativo; sino que también puede hacerlo, a nivel interno dentro de la obra-sistema misma sin necesidad de abrir canales interactivos de comunicación con el exterior (entorno performativo)**. En resumen, la finalidad relacional de una práctica escénica puede desarrollarse tanto a nivel externo (entre los equipos creativos y las audiencias) o a nivel interno³⁴¹ (entre los integrantes de los equipos creativos)³⁴².

C) Planteamiento situacional (situación construida)

Entendiendo una programación dramaturgica como ejercicio que organiza anticipadamente (y de manera general) la *puesta en acción* de una obra-sistema de naturaleza performativa; se asume que la pretensión creativa en ningún caso tendría que ver con pre-configurar el *acontecimiento escénico* en sí; si no que, simplemente se asociaría a un gesto de consciencia previa —desde el ejercicio de pre-configuración—, de los posibles márgenes impredecibles que puedan justamente “acontecer” en el contexto de la realización escénica; y con la creación de un **planteamiento situacional** dado (o **situación construida**) a modo de estímulo original para la *puesta en acción* co-creativa. Esta noción de pre-configuración del **planteamiento situacional** original, no tiene que ver con pretender controlar el *acontecimiento* en sí, —que filosóficamente se define como algo impredecible y disruptivo, que no se puede construir ni encauzar (Deleuze, Badiou, Laclau)— sino en posibilitar la

³⁴¹ Este tipo de formato “impermeable”, se asocia a la existencia de ciertas creaciones escénicas que no se vinculan a nivel interactivo con el *entorno performativo* (no requieren de la agencia de las audiencias para completarse, ni de otros elementos del ambiente de la puesta en acción) no se enfocan en diseñar estrategias de interacción con el exterior de la *obra-sistema*; pero igualmente configuran dinámicas relacionales performativas al interior de la estructura propuesta.

³⁴² Se propone esta clasificación solamente para evidenciar la consciencia sobre la existencia de este tipo de prácticas, pero para efectos de lectura de este texto, **en adelante la noción de dramaturgia relacional remitirá siempre a la idea de una propuesta escénica que configura las relaciones a nivel externo entre la obra-sistema y el entorno performativo**; y no a nivel interno de la presentación, entre los mismos integrantes de los elencos o equipos creativos.

condiciones para que en un contexto artístico —en este caso teatralizado— este pueda surgir «libremente» dentro de unos parámetros definidos previamente para la *puesta en acción* de una **situación construida**. En este sentido, lo que sí realmente se podría estructurar previamente es la **situación a co-construir** (o el planteamiento situacional presentado) que se ejecutará en el encuentro entre la propuesta (*obra-sistema*) y el *entorno performativo*.

En el caso particular de una **co-creación de finalidad relacional** (punto de interés de este estudio), lo que se propone configurar previamente en términos creativos, es el marco de reglas o los criterios que regularán la relación entre *obra-sistema* y *entorno performativo* (en este caso concreto, en función a la influencia de la agencia de la gente); esta relación en tanto es lo que se constituirá en tiempo presente como un *acontecimiento* vivo. En la medida en que se entiende el ejercicio de una *programación dramática* como el gesto de previsualizar y organizar los futuros posibles de la *puesta en acción*; es que se asume **el dispositivo escénico co-creativo** como la estructura que organizará la **experiencia co-creativa** conjunta a desarrollar; y que propone desde su génesis, un planteamiento situacional (**una situación construida**) que se desarrollará en el curso de la *puesta en acción*.

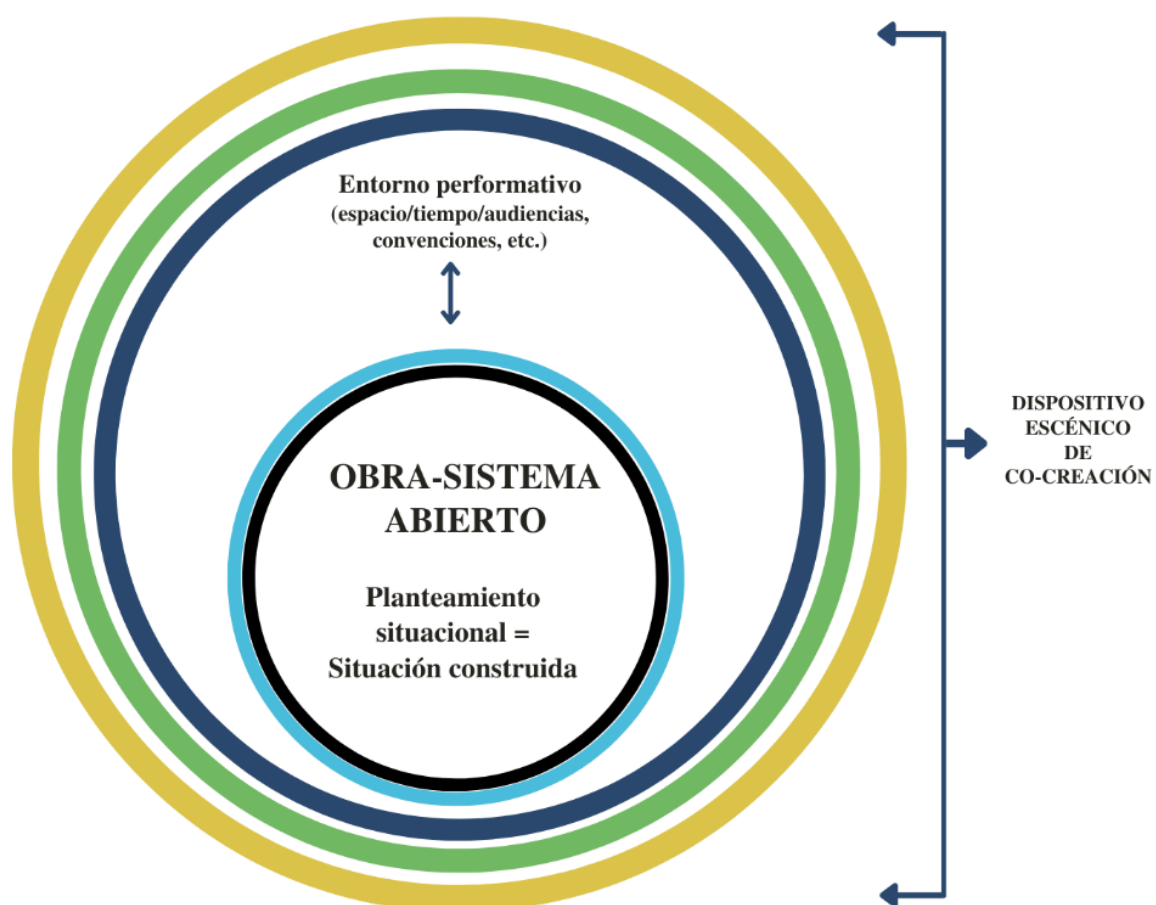
Por último, las **situaciones construidas** a su vez pueden tener distintos trasfondos situacionales que activarán códigos relacionales diversos. La dimensión performativa de cada planteamiento situacional puede tener un tono festivo, ceremonial, cívico-político o lúdico, entre otras posibilidades. Además, estos trasfondos situacionales pueden entremezclarse o ir variando en el transcurso de una misma experiencia. Un acontecimiento o evento que comienza en un tono ritual/ceremonial puede transformar su código relacional para acabar teniendo un matiz festivo. Los distintos códigos relacionales pueden aparecer de manera espontánea e inesperada en el curso de un planteamiento situacional determinado. O bien, pueden ser estrictamente delimitados (y direccionados) desde el comienzo de cada actividad u evento.

D) Dispositivo escénico co-creativo (DEC)

En términos prácticos lo que se debe “escribir/diseñar/configurar” es un soporte **dispositivo** que contenga la emergencia de las relaciones entre la propuesta artística y el ambiente de la *puesta en acción*.

Este contexto o marco de acción interactivo entre *obra-sistema* y *entorno performativo* se asume como un **dispositivo escénico co-creativo** (Esq. 17), que posibilitará la instalación de un **planteamiento situacional** —y, por ende, la emergencia de un *acontecimiento* de naturaleza *convivial*— que darán pie a una **experiencia escénica co-creativa**. El dispositivo escénico co-creativo se compone entonces de la *obra-sistema* entendida como la intencionalidad artística de presentar una situación construida; las estrategias de presentación y los códigos de las dinámicas de relación con el ambiente; y la previsión de los distintos elementos del *entorno performativo* que conformarán el tiempo/espacio de la *puesta en acción*.

Esquema 17. Dispositivo escénico co-creativo (DEC)



Nota. Esquema gráfico de componentes de un DEC (dispositivo escénico co-creativo). Autor: elaboración propia.

E) Niveles generales de influencia interactiva: dimensión performativa, dispositiva y narrativa.

En el contexto de un dispositivo escénico co-creativo (DEC), se proponen de manera general tres dimensiones de posible incidencia del *entorno performativo* sobre la *obra-sistema* (sea esta de naturaleza ambiental o relacional): un **nivel performativo**, un **nivel dispositivo** y un **nivel narrativo**.

- **Dimensión performativa:** tanto la escena co-creativa de enfoque relacional como la ambiental, comparten la dimensión performativa entendida como el nivel base (o grado cero) desde donde se construye conjuntamente la experiencia escénica. Indistinto de la manera en que se programe la interactividad con el entorno o con las audiencias, la dimensión performativa de la experiencia co-creativa siempre estaría “activa” durante el desarrollo de una *puesta en acción*. La diferencia radica en una cosa de enfoques: en una programación de tipo **ambiental**, se considera que la influencia del entorno (y por tanto, de la gente) puede afectar la propuesta solo en un sentido performativo, y desde la perspectiva de interactividad cognitiva³⁴³; en este tipo de programación las decisiones de la audiencia no alteran las propuestas a nivel pragmático y no dependen de la intervención de factores externos para desarrollarse exitosamente. En términos generales, la dimensión performativa de una propuesta co-creativa (*relacional o ambiental*) se asocia a toda clase de factores (orgánicos e inorgánicos) presentes en el ambiente de la *puesta en acción*; y a todos los eventos/acciones/sucesos que se den lugar en el espacio/tiempo compartido de la experiencia escénica, capaces de influir a nivel cognitivo/performativo en la construcción de la misma. La dimensión performativa de un DEC es algo que eventualmente nunca se podría pre-configurar ya que corresponde al plano de la vivencia única e irrepetible del presente. Lo que sí se puede hacer, es “más o menos” delimitar los márgenes de la *puesta en acción* en un sentido pragmático y conceptual, para poder prever los códigos y convenciones que van a regir la evolución de la situación a construir colectivamente.

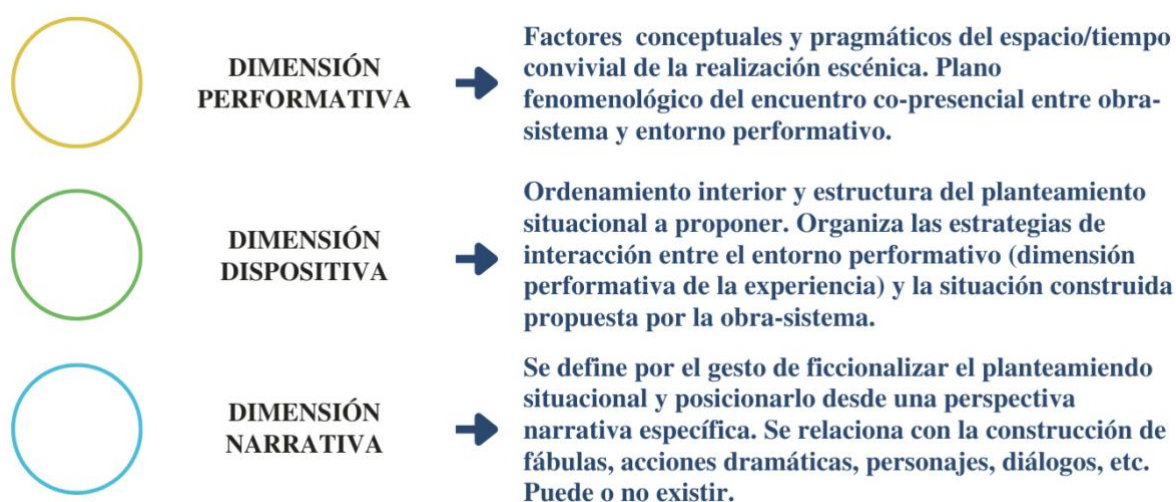
³⁴³ Como se ha mencionado previamente, en una escena *relacional* la interactividad con el entorno de la realización escénica también opera sobre la dimensión performativa, pero la diferencia radica en que el dispositivo permite que la agencia de la gente pueda (además) influir en el plano dispositivo y narrativo de la experiencia según cada caso; y la finalidad misma de la creación tiene que ver con posibilitar la influencia del elemento relacional sobre la propuesta y canales de expresión para la agencia de las audiencias.

En el caso de una escena ambiental, la predicción de la dimensión performativa de la *puesta en acción* se reduce a analizar las características físicas y abstractas que tendrá el espacio/tiempo a compartir; mientras que en la programación de una escena relacional se pueden además configurar reglas e instrucciones que determinen las relaciones entre obra-sistema y audiencias, en la dirección requerida por el dispositivo para desarrollarse efectivamente.

- **Dimensión dispositiva:** tiene relación con la estructura de la **situación construida (planteamiento situacional)** a proponer, y el ordenamiento interior de los distintos elementos que la componen. De manera general, la dimensión dispositiva de un DEC, contempla el orden de los eventos a desarrollar durante la puesta en acción; las distintas capas de presentación/ficción consideradas; la interrelación de los componentes internos de la obra-sistema a nivel conceptual y práctico; los factores ambientales previstos en el curso del acontecimiento; las estrategias de re-organización interna ante la emergencia de imprevistos; el funcionamiento de los mecanismos de interacción con las audiencias (en el caso de un dispositivo escénico relacional); la configuración de protocolos de acción; la construcción de las reglas internas de la experiencia; y la delimitación temporal y espacial de la propuesta creativa. A nivel de estructura interna, la dimensión dispositiva de una experiencia co-creativa puede ser estática o dinámica en distintos grados: en una escena ambiental, esta tendría siempre una connotación **estática** en la medida en que no está pensada para ser alterable por factores externos; sin embargo, en una escena relacional la estructura interna del dispositivo sí puede sufrir alteraciones, en cuanto la agencia de las audiencias puede proponer cambios y modificaciones en la lógicas de ejecución y compleción de la *puesta en acción*. En este sentido, en una escena relacional la dimensión dispositiva puede ser alterada en distintos grados generales de interacción co-creativa (funcional o explícita) según el rango de incidencia que la programación dramática estipule previamente en cada caso.
- **Dimensión narrativa:** nivel de construcción argumental que *fictionaliza* la **situación construida** en tiempo presente. Esta dimensión puede darse tanto en una dramaturgia/escena *relacional* como en una propuesta de naturaleza *ambiental*. Se caracteriza por proponer una estructura narrativa de carácter ficcional que requiere de un ordenamiento interior propio (diferente al de la dimensión dispositiva general de la realización escénica a desarrollar).

En este plano entraría todo lo relacionado con la construcción y proposición de una fábula determinada; la instalación de una o varias acciones dramáticas o tramas; la creación de personajes o roles; la constitución de arcos de evolución argumental; y la configuración de diálogos asociados a la capa ficticia de la experiencia escénica (añadida a la del encuentro fenomenológico). Una experiencia de co-creación escénica (ambiental o relacional) puede prescindir de la constitución de una dimensión narrativa, según sea el caso. Una escena ambiental no configuraría desde su diseño ningún tipo de modificación a nivel narrativo por parte del *entorno performativo*; mientras en la escena relacional, la agencia de la gente estaría posibilitada de modificar y/o incidir en la dimensión narrativa/ficcional de la experiencia.

Esquema 18. Dimensiones de la *obra-sistema*.



Nota. Dimensiones de la obra-sistema abierta: performativa, dispositiva y narrativa. Autor: elaboración propia.

F) Grados generales de interacción co-creativa: cognitiva, funcional y explícita.

La interactividad en tanto, se estipula como un fenómeno transversal de la co-creación *ambiental y relacional*, en la medida en que, en ambos enfoques de programación, el entorno puede incidir sobre las distintas dimensiones de la *puesta en acción* del planteamiento situacional (a nivel *performativo, narrativo y/o dispositivo*).

Definidos estos tres espacios de posible incidencia; se proponen tres maneras diferentes de entender cómo se manifiesta en cada una de ellas, la interactividad con el *entorno performativo* y con las audiencias de la obra-sistema (en un sentido general): la interacción co-creativa **cognitiva, funcional y/o explícita** (Salen & Zimmerman, 2004).

- 1) El grado de interactividad co-creativa **cognitiva (o participación interpretativa)** se vincula a la dimensión mental, psicológica y emocional de los procesos interactivos entre una persona y un determinado sistema (en este caso, escénico). Se trataría entonces de un tipo de interacción que siempre incide de manera simbólica o conceptual en las distintas dimensiones de la experiencia escénica. La interacción mental/simbólica puede asociarse también a todos los procesos complejos de relaciones que se dan en el contexto de un evento “vivo” como por ejemplo las significaciones individuales y colectivas que se producen en actividades ceremoniales, políticas, festivas, rituales o deportivas. La interacción cognitiva no se manifiesta de manera tangible o material, puesto que es un proceso de interactividad que solo sucede a nivel mental, entre la persona y el sistema.
- 2) **El grado de interacción funcional (o de participación utilitaria)** se asocia a un tipo de interactividad funcional/operacional que tiene que ver particularmente con las formas de relación físicas y tangibles entre un sistema interactivo y las personas (o el *entorno performativo* en general). Aplicado a una *escena co-creativa*, se trata de una forma de participación utilitaria que puede incluso llegar a tener un cariz instrumental. Por ejemplo, en una ceremonia religiosa (aquí considerada como una forma co-creativa *ambiental*), la participación de quienes cargan estatuas de santos correspondería a un grado de interacción totalmente utilitario/funcional; otro caso podría darse en el marco de una obra de teatro callejera (itinerante) donde un actor del elenco pida a un transeúnte que se mueva para poder avanzar. En términos generales, (se trate o no de una programación de intención *relacional o ambiental*); la interactividad funcional corresponde a todas las acciones físicas que las personas hacen a raíz de su interacción con la propuesta escénica, como caminar hacia un determinado lugar (siguiendo una procesión teatral por ejemplo, en una escena ambiental); o apretando botones de un mando en el contexto de una obra de finalidad relacional (como sucede en *Pendiente de voto* o en *The Boomerang Kid*). Desde el punto de vista de la programación, la interacción co-creativa funcional se asocia a un grado de control puede instrumentalizar la participación de la gente, puesto que no necesariamente se trata de acciones que están

en relación directa con el contexto interactivo que el sistema propone. La interacción funcional siempre se expresa de manera física, y remite a acciones concretas donde la gente interactúa de manera material con las propuestas. En resumen, tiene que ver con la interacción directa entre una persona y los componentes materiales del sistema.

- 3) **El grado de interacción explícito (o la participación dentro de opciones y procedimientos diseñados)** remite a las estrategias de elección que un determinado sistema interactivo permite ejecutar, a las personas que interactúan con él. En este sentido, la interacción explícita es la forma de interactividad más “obvia” puesto que se trata de sujetos ejerciendo decisiones, tomando acciones, siguiendo (o no) las reglas que propone el sistema e interactuando de manera directa con todos los procedimientos específicos del contexto interactivo. Tiene que ver con todo tipo de acciones que un sujeto lleva a cabo interactuando directamente con el sistema y a partir del contexto que este propone para la misma.

En resumen, estos grados **generales** de interacciones co-creativas pueden manifestarse en cualquier tipo de dispositivo escénico co-creativo (tenga o no una finalidad de construcción relacional). Ahora bien, se asume que el grado cognitivo sería transversal a cualquier práctica escénica, indistinto si tiene o no una naturaleza performativa.

G) Grados de interactividad específicos: función interpretativa, exploratoria, configurativa y tectónica.

A estos tres grados **generales** anteriormente señalados (que pueden operar de manera amplia en cualquier escena co-creativa), se añaden cuatro categorías relativas a las ideas de Aarseth (1997) —sobre la función de los usuarios de un texto *ergódico*—, que su uso en este contexto remite particularmente a las prácticas relacionales (y especialmente a aquellas que necesitan un compromiso **corresponsable** y que sus audiencias tomen decisiones que completen las experiencias a nivel simbólico o pragmático). Las funciones de uso para un texto *ergódico* desarrolladas por Aarseth, aplicadas al contexto de una *escena co-creativa*, se proponen de la siguiente manera:

- **Función interpretativa:** tiene que ver con todas las decisiones mentales que toma la audiencia, en relación con la significación de la situación a co-construir. Esta función, es transversal tanto de un ejercicio de recepción escénico convencional/tradicional como de uno performativo/relacional; y se trata de un ejercicio que siempre estaría operando durante la *puesta en acción* en los procesos mentales de las audiencias.
- **Función exploratoria:** se asocia a los dispositivos co-creativos que permiten marcos de elección a sus audiencias que están totalmente pre-diseñados. Las audiencias solo tienen la posibilidad de recorrer/transitar/explorar las opciones que el sistema ha programado.
- **Función configurativa:** se relaciona con un tipo de interactividad de incidencia más alta sobre la construcción de la experiencia compartida, en la medida en que la voluntad y el rango de agencia de las audiencias tiene un rol de co-producción literal y no siempre está totalmente pre-diseñado; en este sentido, la construcción dispositiva permite la emergencia de nuevas posibilidades de elección, no siempre previstas por quien diseñó la programación del dispositivo. Por ejemplo, se trataría de audiencias capacitadas de cambiar trayectos de sentido narrativos, proponer nuevas opciones o caminos, o diseñar alternativas distintas de construir la propuesta.
- **Función tectónica:** se relaciona con un tipo de interactividad total que sitúa a las audiencias en calidad de co-autores de la programación, en cuanto estos pueden proponer modificaciones en la estructura dispositiva de la experiencia; en sus reglas y en su funcionamiento a nivel general.

En síntesis, la principal diferencia entre el nivel **exploratorio** y el nivel **configurativo** tiene que ver con las facultades que otorga la programación dramática a la influencia de la **agencia** de la gente en una propuesta co-creativa determinada: ya no se trataría solo de permitir que la audiencia decida entre una o varias opciones pre-diseñadas; sino darles el espacio para que aparezcan y propongan sus propias opciones a través de sus propios deseos, intereses y motivaciones. Y el nivel **tectónico**, remite a un ejercicio específico de co-autoría co-creativa donde la audiencia además de coproducir el acontecimiento escénico tiene la posibilidad de literalmente modificar la programación dramática de la experiencia.

H) Rangos de adaptabilidad de la obra-sistema.

Respecto a la capacidad que puede llegar a tener un sistema de adaptarse y modificarse a los estímulos de su ambiente; la condición adaptativa/no adaptativa de una *escena co-creativa*, se asocia en el contexto de una programación dramática específicamente a la capacidad de tiene una obra-sistema (tenga o no una finalidad relacional) de **adaptarse** y reconfigurarse en tiempo real a partir de los estímulos del *entorno performativo* de la *puesta en acción*. En este aspecto, tanto una dramaturgia ambiental como una dramaturgia relacional **siempre pueden considerarse como prácticas escénicas adaptativas**. La diferencia se expresa en función de la capacidad específica de adaptación que tendría cada una de las distintas dimensiones (*performativa, narrativa y dispositiva*) que conforman un dispositivo co-creativo.

Respecto a esto última idea, en una **dramaturgia ambiental**, la capacidad adaptativa de la obra-sistema se limita solo a su dimensión performativa, en la medida en que la configuración previa de la propuesta no permite que el entorno modifique aspectos estructurales de la *puesta en acción* (narrativos y/o dispositivos) y tampoco depende en ningún sentido de un estímulo externo para completarse. Su condición de adaptabilidad radica solamente en la capacidad que tiene la obra-sistema como ente “vivo” de adaptarse a las condiciones de un *entorno performativo* dado. Un ejemplo de esto último, podrían ser ciertos tipos de teatro de calle o de intervenciones escénicas urbanas, que si bien igualmente se ven “modificadas” por la emergencia real de su dimensión performativa (un perro que se cruza, un semáforo que demora mucho tiempo en cambiar, un aguacero que cae de la nada, un espectador que distrae a un artista, etc.), no se ven alteradas a nivel dispositivo o narrativo por la influencia de elementos del entorno; y el curso de la realización escénica no depende de factores externos que puedan hacer impredecible el desenlace de la *puesta en acción*. La propuesta quizás puede alargarse o acortarse temporalmente y requerir que los ejecutantes improvisen dentro de la estructura (y en este plano, entenderse como “adaptativa”); pero la influencia del entorno o las decisiones de la gente no van a modificar en ningún caso la estructura dispositiva o argumental del planteamiento situacional de la obra-sistema y esta se desarrollará de principio a fin como fue originalmente planteada. En estos casos, la interactividad igualmente se manifiesta, pero operaría siempre solo desde el plano experiencial/*presentacional* del encuentro entre el *entorno performativo* y la propuesta escénica (*obra-sistema*): la acción co-creativa de la obra no tendría posibilidad de modificar la experiencia.

En contraparte, en el caso particular de una dramaturgia *relacional*, la adaptabilidad no solo puede manifestarse a nivel *presentacional*; sino también en la dimensión estructural (dispositiva) y/o argumental (narrativa) de la experiencia, según sea el caso, en la medida en que la programación permite que estímulos externos (en este caso la misma gente) co-construyan de manera pragmática la estructura interna de la obra- sistema (el planteamiento situacional). A partir de esta diferenciación crucial sobre las distintas dimensiones de incidencia del *entorno performativo* sobre una programación dramática abierta, permeable y adaptativa; se distinguen (al menos) dos maneras diferentes de entender la maleabilidad que puede ejercer el ambiente sobre un **planteamiento situacional dado**, en función la dimensión del DEC (*performativa, narrativa o dispositiva*) que se vea afectada por el influjo del entorno y/o de la agencia de las audiencias:

- **Situación construida adaptativa (solo a nivel performativo):** en estos casos, la situación siempre encuentra una forma de seguir su curso, tal y como ha sido pre-configurada; si bien, los factores externos del *entorno performativo* son previamente considerados, estos no tienen la potestad de cambiar ni la propuesta narrativa ni dispositiva del evento. En este contexto, este tipo de relación con quienes observan/participan de la *puesta en acción*, podría asociarse a otro tipo de performatividades colectivas como por ejemplo a actividades religiosas (como misas o celebraciones de fechas importantes) o a eventos políticos (como mítines o referéndums). En estos ejemplos de situaciones construidas (sin finalidades artísticas), la gente reconoce en el código relacional predominante que tiene que seguir unos protocolos determinados y que su participación no implica cambios en el planteamiento situacional original propuesto a nivel dispositivo y/o narrativo. Sin embargo, igualmente se instala una triangulación interactiva a nivel performativo (cognitivo) entre el emisor —la situación construida— y quien la recibe (el *entorno performativo* y las audiencias); o pueden incluso producirse instancias de participación funcional o utilitaria, según sea el caso (como pedirle a un transeúnte que afirme un telón que se ha caído o a un participante de una votación política que traslade una caja de un lado a otro). En función a la influencia interactiva entre el ambiente de la *puesta en acción* y obra-sistema, se estipula que una **situación construida adaptativa a nivel performativo** se identificaría de manera general con las características de una dramaturgia de naturaleza ambiental, en la medida en que este enfoque de programación no permite alteraciones pragmáticas sobre las propuestas a nivel narrativo/dispositivo y la agencia de la gente no se establece como

factor determinante de la construcción argumental/dispositiva de la experiencia (las personas se usan de manera causal y se consideran estrategias para reaccionar a su posible intervención; pero esta última no se direcciona ni aporta a la construcción estructural de la experiencia).

- En contraparte, una **situación construida adaptativa (a nivel tridimensional)**, considera desde la pre-configuración del planteamiento situacional original, la intervención de elementos del *entorno performativo*; y promueve especialmente, una participación especial por parte de las audiencias (**paradigma practicable**) donde su agencia aporte a la construcción de la dimensión performativa de la experiencia de la *puesta en acción*; pero también, a la co-creación de los planos narrativos y/o dispositivos de la escena a construir conjuntamente. En este marco de influencia tridimensional, la interactividad con las audiencias, puede manifestarse en todos los grados generales de interacción co-creativa posibles: a nivel cognitivo, funcional y/o explícito según los objetivos de cada propuesta escénica; y en la medida en que las decisiones de la gente van a incidir sobre la dimensión performativa, dispositiva y/o narrativa de la experiencia escénica a construir, también pueden expresarse distintos grados específicos de interacción co-creativa (interpretativos, exploratorios, configurativos y tectónicos) según sea el caso.

En resumen, el criterio de lo **adaptativo** tiene estricta relación con los permisos y márgenes que otorga quien programa la experiencia; para que el ambiente de la *puesta en acción* (y la agencia de las audiencias en el caso de los enfoques relacionales), puedan adaptar/modificar la estructura interna (dispositiva y/o narrativa) de la situación construida que propone la *obra-sistema*. Esta adaptación puede generarse tanto a nivel simbólico (a partir de una interactividad cognitiva y en ciertos casos funcional/utilitaria) como pragmático (en función de una interacción funcional y/o explícita) sobre la experiencia escénica que las y los diseñadores proponen. En este sentido último, **la escena relacional se entiende siempre como adaptativa a nivel tridimensional, en cuanto no solo se programa de manera permeable al influjo de las relaciones con el ambiente, sino que todo el sentido de la propuesta se sustenta en permitir la emergencia de una relación interactiva entre la obra-sistema y la agencia de las audiencias; y en consentir que esta última, pueda influir en un DEC en todas sus posibles dimensiones de incidencia (performativa, narrativa y/o dispositiva).**

Dicho de otro modo, su condición de adaptabilidad está sujeta a la intención creativa que necesita que un elemento puntual del *entorno performativo* —en este caso la agencia de la gente— tenga la potestad de adaptar la propuesta en sus distintas dimensiones (*performativa, narrativa, y/o dispositiva*). En el contexto de una dramaturgia relacional que presupone que la influencia del accionar de la audiencia va a incidir en distintos niveles en la *obra-sistema*, se define que una experiencia adaptativa tendría que contemplar sí o sí un nivel de participación por parte de la audiencia en calidad **practicable** (Bianchini & Verhagen, 2016) donde el compromiso de la gente y su accionar, aporten en la construcción de la propuesta a nivel práctico; siempre entendida como una experiencia procesual. A partir de estas definiciones base, en adelante se profundiza —y da prioridad en el ejercicio de fundamentación—, a la descripción de las características formales del foco de interés principal de esta investigación: las experiencias **escénicas co-creativas de orden relacional**.

I) Estructura interna de la obra-sistema relacional: situación construida dinámica y/o estática.

En el contexto particular de un dispositivo co-creativo *relacional* (que se adapta tridimensionalmente a nivel performativo, dispositivo y/o narrativo a la agencia de la audiencia), este siempre tiene como misión programar los niveles de interactividad que la *puesta en acción* permitirá; según las expectativas y requisitos de cada propuesta. En este sentido, el foco máximo está puesto en la generación de relaciones humanas; y en la construcción de mecanismos de comunicación procesual entre las decisiones de las audiencias sobre la *obra-sistema*. La *programación dramática* de una escena relacional se ocupa entonces, de establecer las características de la interactividad con las audiencias, permitiendo intercambios generales de naturaleza **cognitivo, funcional y/o explícito** (Salen & Zimmerman, 2004); e interacciones específicas (relativas a la incidencia de la agencia de la gente sobre las propuestas) de tipo **interpretativo, exploratorio, configurativo y tectónico**, que afectarán la dimensión *performativa, narrativa y/o dispositiva* de cada experiencia, según el caso. En estos contextos escénicos particulares, la posible adaptabilidad que pueda tener un **planteamiento situacional** dado está directamente vinculada a la finalidad relacional de la propuesta a desarrollar, donde la influencia de la agencia humana es un factor determinante para la evolución de la *puesta en acción*.

En este sentido, la audiencia toma un valor particular en la medida en que su mera presencia ya aporta significados y contenidos simbólicos a la dimensión performativa de la experiencia conjunta; pero al mismo tiempo, su acción pragmática está previamente contemplada como un elemento fundamental a considerar al momento del diseño de las reglas interactivas de la experiencia escénica a co-crear.

Ahora bien, desde el punto de vista de la programación del planteamiento situacional (o situación construida) de una **escena relacional**, hay un segundo parámetro a considerar: si la estructura interna de la obra-sistema configurada es de naturaleza **dinámica o estática**. En el marco de esta propuesta, la estructura interna remite a la dimensión dispositiva (la configuración de la experiencia a desarrollar) y a la eventual dimensión narrativa de la propuesta. El parámetro en cuestión atañe a todos aquellos elementos de la *puesta en acción* que sí pueden ser pre-configurados (que componen el planteamiento situacional) y no a aquellas condiciones o factores de dimensión performativa /cognitiva/ experiencial que no podrían ser estrictamente pre-diseñados.

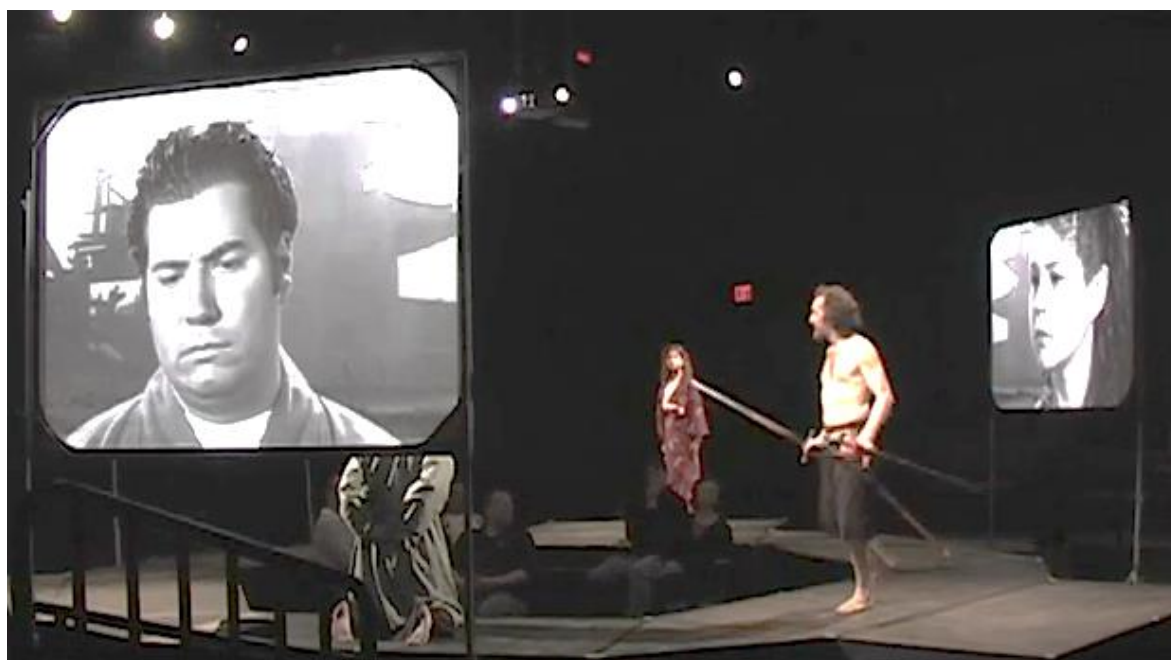
Este criterio de maleabilidad se relaciona con el diseño previo de la experiencia y con el grado de conocimiento de quien programa sobre el posible desarrollo de la *puesta en acción*. Desde un punto de vista formal, el uso de estos parámetros (estáticos-dinámicos) sería especialmente útil para el ejercicio de pre-configurar dispositivos escénicos co-creativos de orden relacional, en la medida en que este tipo de propuestas consienten alteraciones directas sobre las propuestas y admiten la posibilidad de reajustes a nivel estructural o narrativo. En este aspecto, una propuesta escénica relacional, en su condición adaptativa tridimensional, siempre estaría pre-dispuesta a la posibilidad de dinamismos y re-configuraciones narrativas, performativas y/o estructurales, en el devenir mismo de la *puesta en acción*.

Ahora bien, en este contexto particular, la construcción escénica co-creativa puede considerarse **dinámica y/o estática, dependiendo de cómo esté configurada la incidencia interactiva de las audiencias sobre la estructura narrativa y/o dispositiva de una determinada propuesta**. En este sentido, una experiencia escénica relacional puede considerarse **estática y/o dinámica** tanto en el plano dispositivo (en la estructura interna de las acciones a ejecutar) como en el plano narrativo (en el orden y las características específicas del plano ficcional). Esta segunda circunstancia puede darse si se prevé que el actuar de la audiencia no altere la organización estructural de la experiencia, pero sí la organización secuencial y argumental a nivel ficcional.

Ejemplo de esto último, sería el caso de propuestas como *The Boomerang Kid* (2007), donde la configuración dispositiva de la experiencia (la estructura de los hitos, los códigos interactivos, los espacios, la duración y los intercambios entre *obra-sistema* y *entorno performativo*) es de naturaleza **estática**. La construcción del argumento tendrá opuestamente un carácter **dinámico** en la medida en que la audiencia pueda alterar la construcción de la ficción propuesta a nivel de la historia.

Otro ejemplo que encajaría con esta descripción — **estructura narrativa dinámica, estructura dispositiva estática**— podría ser la obra *Rashomon* (2008) del colectivo *Chautauqua Interactive*. La escena propone un dispositivo de inmersión 360° donde los espectadores están al centro de la acción y las butacas son giratorias. Cuando la audiencia centra su foco de atención mayoritariamente en un personaje, se activa un sensor interactivo de movimiento que les indica a los actores cómo continuar la secuencia narrativa. La dramaturgia del espectáculo se va reorganizando en tiempo real según el interés mostrado por los espectadores. En esta propuesta, la organización estructural de la experiencia a nivel dispositivo es **estática** (siempre se presenta de una misma manera, dura lo mismo y quien diseña controla los márgenes de la agencia de la gente de manera material); sin embargo, la estructuración de la dimensión narrativa (el orden argumental de la ficción propuesta) varía de forma **dinámica**, según las elecciones de la gente.

Figura 81. *Rashomon* (2008) de Chautauqua Interactive.



Nota. Escena de *Rashomon* (2008) de Chautauqua Interactive. Autor: Captura de Pantalla. Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=PH6O7uwLeMw&t=96s>

Este criterio **dinámico-estático** solo sería aplicable para el análisis y construcción de escenas adaptativas a nivel *tridimensional* (asociadas aquí a la co-creación escénica relacional) en la medida en que estas últimas posibilitan desde su génesis un tipo de interactividad capaz de modificar la propuesta en sentidos narrativos y/o estructurales. En este marco particular, una estructura de *puesta en acción* puede considerarse **estática** (tanto a nivel dispositivo como narrativo) si quien programa sabe exactamente cómo se organiza la secuencia de acciones y cómo se van a desarrollar; conoce el inicio y el fin del planteamiento situacional a proponer; y la estructuración se configura siempre de la misma manera. O sea, si la *puesta en acción* niega a la influencia interactiva del entorno (y la agencia de las audiencias) cualquier potestad de modificar los trayectos de sentido propuestos a nivel narrativo y/o dispositivo. Podrá en cambio considerarse una construcción **dinámica** si quien programa sabe cómo se organiza la secuencia de acciones, pero podría ignorar cuál es el inicio o el fin del planteamiento situacional a proponer o cómo este se va a desarrollar exactamente; la *puesta en acción* atribuye a la influencia interactiva del entorno (y la agencia de las audiencias) la potestad de modificar la experiencia en su dimensión performativa, narrativa y/o dispositiva en distintos grados de acción co-creativa.

J) Ficcionalización del planteamiento situacional (capa narrativa de la situación construida).

Respecto a la dimensión narrativa de un DEC, en el marco específico de una dramaturgia relacional, **este tipo de construcción añadida puede (o no) estar presente, en la medida en que la estructuración dispositiva de la experiencia puede requerir *ficcionalizar* la situación construida y las acciones a desarrollar en el estado de encuentro con las audiencias³⁴⁴ en orden de expresar su mensaje; o bien, este último, puede manifestarse de manera *presentacional* (en un código expositivo y/o informativo no representacional).** En otras palabras, en una escena relacional la acción co-creativa que propone un planteamiento situacional (la situación construida) puede estipularse desde un plano netamente performativo-dispositivo y presentarse de manera fenomenológica, o bien sumar una dimensión narrativa que represente, teatralizándola, la situación propuesta.

³⁴⁴ *Ficcionalizar* el estado de encuentro refiere a superponer al plano performativo del encuentro en tiempo real, una capa ficcional “extra”.

Desde un punto de vista dramático, en el primer caso la acción dramática está en el plano performativo (las personas en el contexto de la situación construida co-crean el desarrollo de la o las acciones propuestas). En el segundo, la acción dramática activa un segundo plano narrativo, en el que la situación construida es dotada de un contexto representacional y ficticio diferente al de la situación real de la puesta en acción. Según cada caso, **la construcción ficcional de la dimensión narrativa puede (o no) estar en una relación coherente con la dimensión performativa (diégesis)**. En este aspecto, desde la perspectiva de la dimensión performativa de la experiencia, —y particularmente de la percepción que tendrá la audiencia del acontecimiento escénico—, la situación construida convivialmente puede asumirse como ficcionalizada o presentacional, si se activa (o no) la dimensión narrativa de la *puesta en acción*.

En este sentido, el mensaje de parte de quien emite (quien programa la experiencia escénica) a quien la recibe (la audiencia) puede manifestarse de distintas maneras. A veces el **planteamiento situacional** a desarrollar propone una dimensión narrativo-ficticia específica y el mensaje se transmite directamente de manera expositiva/discursiva (ejecutantes y/o actores que proponen ficciones). Otras veces, el mensaje está implícito a nivel práctico en el planteamiento situacional a co-crear: la acción o las acciones a desarrollar conjuntamente contienen ya en sí el significado del mensaje de la propuesta. Esto no quiere indicar en ningún caso que la dimensión narrativa no sea importante, pero sí que puede pasar a segundo plano en la medida en que en este tipo de creaciones el mensaje directo o la fábula se manifiesta pragmáticamente en la vivencia directa de la *puesta en acción*, prescindiendo muchas veces de complementos discursivos o de la expresión expositiva del mismo.³⁴⁵

Esta idea puede expresarse a partir del siguiente ejemplo: en el contexto de una **programación dramática relacional**, el mensaje (o premisa general de la obra) tiene que ver con las condiciones laborales de las personas trabajadoras de las plantas de producción *Fast Fashion*. En un **planteamiento situacional “presentacional”**, el objetivo sería que este mensaje llegase a la gente de manera implícita en la experiencia vivencial de la *puesta en acción*. Por ende, quien programa tendría que buscar maneras de que esta temática sea incorporada por las audiencias a nivel vivencial, como por ejemplo desafiar a las audiencias a terminar una cierta cantidad de prendas en tiempo récord.

³⁴⁵ En el paradigma de la puesta en escena convencional del teatro de texto, esta última manera es la más utilizada para de transmitir mensajes o historias “desde” el escenario hacia las audiencias.

En cambio, en un **planteamiento situacional ficcionalizado**, —que aporta una segunda dimensión narrativa sobre la dimensión performativa de la *puesta en acción*—, el mensaje a transmitir no tiene que estar necesariamente implícito en las estrategias de interacción o en las actividades a desarrollar durante la realización escénica, pero puede configurarse de otras maneras, por ejemplo, construyendo una situación ficcional específica, diálogos particulares, roles y/o personajes, y arcos de evolución dramática. En estos casos, la situación construida es **diegética** si la dimensión performativa de la *puesta en acción* y la dimensión narrativa (la ficción propuesta), son coherentes.

Por último, el enfoque programado para la manifestación del planteamiento situacional, en la medida en que remite en cada formato (*presentacional* o ficcionalizado) a unos códigos específicos de relación entre la obra-sistema y las audiencias, siempre configuraría un tipo particular de **audiencia relacional**: en el primer caso, los equipos creativos no construyen contextos ficcionales para situar a las audiencias y su condición de participación en la experiencia co-creativa remite directamente a la dimensión performativa/fenomenológica del encuentro. Un ejemplo de enfoque *presentacional* podría ser la *puesta en acción* de *Comida* (2016) del colectivo *NyamNyam*, donde las audiencias simplemente se enfrentaban a la realización “libre” de una serie de acciones en torno a una mesa (con libros y comida); y los *performers*, no pretendían en ningún momento darles un rol particular a las personas involucradas, que contextualizase de manera ficcional el devenir de sus decisiones.

En cambio, en el segundo caso, la programación del dispositivo sitúa a las audiencias dentro de la *puesta en acción* desempeñando roles o funciones ficcionales (en concepto de personajes o de contextos ficticios que justifiquen sus acciones) dentro de la dimensión narrativa de la experiencia co-creativa. Este tipo de enfoque (ficcionalizado) se puede observar en todas las piezas citadas en el ejercicio de análisis comparativo escénico-lúdico de esta tesis, en la medida en que todas las propuestas superponen capas de construcción ficticia al estado de encuentro performativo con las audiencias. *The Boomerang Kid* (2007) pone a cada espectador en “la piel” de *You*, el protagonista; *Pendiente de voto* (2012) propone a las audiencias ser parte de la conformación de un parlamento de un territorio-Estado imaginario; *Gertudris Möhippa* (2016), directamente provee de personajes tridimensionales a cada una de las personas de la audiencia; y *GoK* (2017) sitúa a los participantes en el rol de “demiurgos de ecosistemas”, que tienen la misión de velar por la supervivencia de sus criaturas ante las distintas adversidades de la evolución.

K) Participación corresponsable: implicada y no implicada.

Respecto a los parámetros específicos de la participación de las audiencias dentro de una *programación dramatúrgica* de naturaleza **relacional**, en la medida en que la intervención de la audiencia está asociada a un ejercicio co-creativo de orden procesual, siempre se fomentaría de manera intencionada un paradigma de **participación practicable**. En este contexto específico, —y en términos generales—, un **dispositivo escénico co-creativo (relacional)** puede considerarse **corresponsable** si la intervención (simbólica y/o material) de la audiencia es imprescindible para que el planteamiento situacional de la propuesta tenga sentido. Dicho de otro modo, la idea de la **corresponsabilidad co-creativa** atañe a todo tipo de prácticas escénicas en las que **la participación de la gente (en distintos grados y dimensiones) es necesaria para completar el sentido (tanto pragmático cómo simbólico) de la experiencia a desarrollar conjuntamente.**

En este aspecto, la noción de **corresponsabilidad** estaría directamente ligada a la finalidad relacional de una obra-sistema que asume la presencia de las audiencias de manera **causal** y que configura su presencia posibilitando su incidencia en todas las dimensiones posibles de la experiencia escénica co-creativa. Esto serviría para diferenciar una práctica escénica corresponsable — asociada de manera general a un ejercicio de trasfondo relacional— de una escena ambiental (igualmente performativa) donde la participación de la audiencia sea sucedáneo de un formato de contemplación tradicional y prescindiera de todo tipo de flujo interactivo.

En síntesis, se identifica como **participación corresponsable** a un tipo de participación de naturaleza **practicable**, en que un DEC **específico de tipo relacional**, posibilita, direcciona y/o promueve la incidencia de la voluntad de la gente (agencia) a nivel *cognitivo, funcional o explícito*; y donde la acción interactiva de la audiencia — que puede desarrollarse en las distintas dimensiones de la *puesta en acción* a nivel *performativo, narrativo y/o dispositivo*— es fundamental para que la propuesta artística y la experiencia estética, tenga sentido. Ahora bien, teóricamente, toda práctica escénica relacional podría considerarse como una invitación simbólica a la **corresponsabilidad** de las audiencias sobre el devenir del *acontecimiento* escénico. Sin embargo, no todas las escenas que configuran relaciones no convencionales entre *obra-sistema* y *entorno performativo*, adoptan prácticamente una forma de **participación implicada** que responsabilice de manera directa a las personas por el desarrollo de la **puesta en acción y de la situación co-construida.**

Esta reflexión se basa en la idea de que la participación no tiene porqué significar *siempre* la manifestación de una agencia pura: el hecho de que se pueda participar de “algo”, no quiere decir necesariamente que se tenga la capacidad de modificar o alterar el sentido de la experiencia ni de decidir nada sobre ella. En este aspecto, la invitación a la **corresponsabilidad creativa** sobre una práctica escénica relacional puede tener al menos dos connotaciones distintas relativas a la noción de **implicación** por parte de las audiencias: la **corresponsabilidad implicada** y la **no implicada**. Este parámetro — que en el marco de esta tesis se considera siempre desde el punto de vista de quien programa una experiencia relacional—, plantea una diferenciación básica que destaca el carácter de excepcionalidad de los dispositivos co-creativos donde se le da un énfasis especial a la capacidad e influencia de la **agencia** de las personas involucradas, específicamente sobre la **dimensión pragmática de la puesta en acción**. A partir de esta distinción se proponen dos enfoques diferentes en cuanto a los rangos de involucramiento co-creativos por parte de las audiencias: la perspectiva **corresponsable implicada y no implicada**.

En el caso de una configuración relacional de **corresponsabilidad implicada**, la gente puede incidir a nivel pragmático (*funcional y/o explícito*) sobre aspectos concretos de la experiencia escénica, como la construcción del relato (dimensión narrativa) o la configuración estructural (dimensión dispositiva). En este sentido el planteamiento situacional original **depende** de la agencia de la gente. En cambio, en un enfoque de programación **corresponsable no implicada**, el planteamiento situacional —y por consecuencia el devenir de la situación a co-crear— no necesita que la gente tome decisiones argumentales o estructurales específicas para el desarrollo de la *puesta en acción*. En este sentido, una **corresponsabilidad no implicada** sería una forma de corresponsabilidad donde el ejercicio co-creativo relacional se manifestará exclusivamente en un nivel performativo-cognitivo, pero donde la *puesta en acción* no depende pragmáticamente a nivel narrativo o estructural de las decisiones que tomen las personas involucradas. La condición de **corresponsabilidad implicada** se definiría en cambio como un tipo de relación co-creativa particular, donde la experiencia escénica se completa a partir de la manifestación visible (material) de la agencia de la audiencia; y con su influencia co-creativa a nivel pragmático, en el plano narrativo o dispositivo de la *puesta en acción*.

Ahora bien, (y como se ha mencionado anteriormente) la noción de *implicación* en el contexto de este estudio siempre remite a la perspectiva de quien **diseña la experiencia** y a su intención de configurar un tipo de participación específica, y no a la condición subjetiva de la implicación desde la perspectiva de la audiencia.

Desde el punto de vista de quien vivencia una *puesta en acción*, la condición “implicada” se configura como un parámetro altamente subjetivo: sería posible, por ejemplo, siempre considerar “implicada” la participación "performativa"/cognitiva de la gente. Por esto, en este contexto se propone **la noción de implicación** para referirse específicamente a un tipo de **participación co-creativa y corresponsable** específica donde **(A) la agencia se manifiesta de manera visible (ya sea de forma corporal o verbal); (B) puede provocar alteraciones en el planteamiento situacional original a nivel narrativo y/o dispositivo; (C) su intervención es imprescindible para completar la experiencia en un sentido pragmático, y no solo performativo/cognitivo y/o simbólico.**

La **corresponsabilidad implicada** se asocia a una forma de participación —exclusiva de un tipo muy particular de dispositivo escénico co-creativo relacional—, que hace una invitación explícita a sus audiencias evidenciando que su intervención es **indispensable** para completar el sentido creativo de la propuesta a nivel **argumental y/o estructural**. Este enfoque particular se denomina en el contexto de esta propuesta de tesis como **dispositivo escénico implicado (DEI)** y se asocia a todo tipo de prácticas escénicas corresponsables donde la **interactividad funcional y/o explícita de la audiencia (además de la cognitiva/performativa) influye directamente en la co-creación del plano dispositivo y narrativo de la experiencia**. Estas formas de interacción son **totalmente necesarias para la ejecución satisfactoria de la propuesta**. En este sentido, los **dispositivos escénicos implicados (DEI)** promueven un tipo de trasfondo participativo específico, en la medida en que tanto emisores (artistas) como receptores (audiencias) son pragmáticamente responsables en distintos grados del desarrollo y evolución del acontecimiento escénico a nivel argumental o estructural.

En contraparte, la **corresponsabilidad no implicada** remite a un tipo de dispositivo escénico co-creativo, (que, aunque tenga una intención creativa relacional) **no permite que la agencia de la audiencia modifique la experiencia en términos argumentales o estructurales**. Aun así, la programación de la *puesta en acción* igualmente pre-configura estrategias para la posible incidencia cognitiva y/o funcional de las audiencias. En el contexto de una programación dramaturgica relacional, este tipo de participación **no implicada** también podría relacionarse con el paradigma de participación de una escena ambiental, donde las decisiones de la gente solo pueden alterar la experiencia (en un sentido casual) a nivel de significados o simbolismos, como sucede, por ejemplo, en ciertas formas escénicas performativas (como algunos tipos particulares de teatro de calle, de teatro performativo o de teatro en espacios no convencionales).

Sin embargo, la principal diferencia entre ambas categorías (la **corresponsabilidad no implicada** en un dispositivo co-creativo relacional y la **participación “simbólica”** en un dispositivo escénico ambiental) tiene que ver básicamente con que en el primero, la finalidad de la creación artística tiene un enfoque relacional y la participación se programa en un sentido **causal**; mientras que en la segunda, la intervención o participación de las audiencias es **casual** y por ende, si bien está considerada de antemano como posible elemento irruptor, en ningún caso la finalidad creativa es diseñar o configurar la agencia de las y los espectadores. No obstante, aunque la **corresponsabilidad no implicada** sí considere previamente la agencia de las audiencias desde una perspectiva *causal* (relacional); esta solo diseña y configura la incidencia de las decisiones de la gente desde una dimensión conceptual —permitiendo que sus voluntades hagan una diferencia en el contexto de la experiencia escénica en el plano performativo—, pero nunca posibilitando que su intervención modifique la experiencia escénica en un sentido estructural (en su dimensión dispositiva) o argumental (en su dimensión narrativa).

La necesidad de crear esta diferenciación y buscarle una definición específica a la idea de la **corresponsabilidad no implicada** en la escena relacional, surge a raíz del ejercicio de búsqueda de los casos de estudio a analizar en el ejercicio comparativo del marco escénico-lúdico. En el intento por acotar los criterios de selección, fue posible observar una gran cantidad de ejemplos de propuestas escénicas performativas que, pese a tener una finalidad relacional y una tasa elevada de inmersividad, no permiten que la manifestación de las decisiones de la audiencia modifique la experiencia a nivel narrativo o estructural.

Dicho de otro modo, se trataría de un tipo de práctica relacional que, aunque no permita un nivel de interactividad activo/pragmático sobre el dispositivo a nivel argumental o estructural, configura y crea una red de relaciones interactivas conceptuales entre la propuesta y las audiencias que tiene una incidencia directa a nivel cognitivo en el plano performativo de la experiencia. Una forma de explicitar esta idea de **corresponsabilidad no implicada** es citando el caso de la pieza *Urban Nature* (2021) del colectivo alemán Rimini Protokoll. Esta propuesta escénica, definida por los autores como una película transitable, según los parámetros expuestos por esta investigación correspondería a una creación relacional en la medida en que la participación de la gente constituye en sí misma una finalidad creativa (y no una condición anecdótica), que se organiza de manera **causal** para cumplir los objetivos del planteamiento situacional presentado.

En términos formales *Urban Nature* es una instalación escénica transitable con una dimensión narrativa concreta (alude a la construcción y vivencia en una gran ciudad) que las audiencias pueden recorrer en grupos reducidos de personas. Los grupos ingresan físicamente al dispositivo escénico que es una imitación a gran escala de distintos espacios urbanos (una cárcel, un parque, el bar de un aeropuerto, entre otros) y se van intercalando de manera sincrónica para que, cuando un grupo esté sentado en el bar del aeropuerto, otro esté sentado en un banco de un parque.

La configuración espacial de la instalación permite que un grupo relacione simbólicamente a otro con la narrativa que propone el planteamiento situacional concreto de cada espacio. Por ejemplo, mientras un grupo está en una mesa de reuniones de una corporación, se puede ver por las ventanas de vidrio como otras personas (de otro grupo) están trabajando en un taller dentro de la cárcel. El recorrido del circuito propuesto es exploratorio pero unidireccional: no es posible retornar (modo *tour* obligado de *Ikea*); las audiencias no pueden alterar la experiencia a nivel estructural (cambiar órdenes secuenciales o dispositivas) ni modificar los contenidos ficcionales de las situaciones concretas que propone cada espacio; o alterar nada dentro de la instalación en general.

A pesar de estas acotaciones, la programación dramatúrgica se entiende como relacional (y no ambiental) en cuanto toda la finalidad de la propuesta se basa en que personas activen relaciones simbólicas entre sí, en el contexto de una gran instalación escénica que propone distintos planteamientos situacionales. En este sentido, se habrían configurado intencionadamente los márgenes de emergencia —y las cargas simbólicas posibles— que se activan de manera impredecible con la presencia de la gente.

Ahora bien, aunque el ejercicio de programación no invite a la corresponsabilidad a nivel narrativo o dispositivo; si se instaura como una experiencia relacional de condición practicable en la medida en que el contexto co-creativo es procesual; y el espacio ficcional requiere necesariamente de la activación a nivel cognitivo/ performativo de las audiencias para que la situación construida adquiriera sentido.

Figura 82. *Urban Nature* (2021) de Rimini Protokol (Espacio).



Nota. Audiencias de *Urban Nature* de Rimini Protokoll en distintos espacios de la instalación. Autor: © CCCB, 2021, Martí E. Berenguer. Fuente: <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/urban-nature/234908#gallery-13>

En esta categorización específica de construcción relacional (corresponsable pero no implicada), la programación considera y promueve relaciones simbólicas que se manifestarán a nivel cognitivo o funcional en la dimensión performativa de la experiencia. En este sentido la obra-sistema es permeable a las acciones de las audiencias, sin embargo, la creación no tiene como objetivo proponer una interactividad en un sentido configurativo o tectónico que pueda alterar las reglas o la estructura de la experiencia conjunta (o modificarla a nivel espacial); ni permitir que las audiencias alteren de manera pragmática los trayectos de sentido propuestos por la eventual dimensión narrativa del planteamiento situacional. Dentro de esta clasificación, podrían encajar también cierto tipo de experiencias escénicas performativas de dimensión relacional de connotación “estática” y exploratoria, (*Audiotours* teatralizados) donde las audiencias no pueden alterar los recorridos pregrabados ni las propuestas narrativas, y aunque puedan elegir sus propios caminos, eso no incide de manera pragmática en la construcción de la experiencia co-creada. Ejemplo de esto último, es el caso de *Remote X* (2013) – también de Rimini Protokoll— o de cierto tipo de instalaciones escénicas inmersivas o sensoriales que posibilitan una forma no convencional de relación entre obra-sistema y audiencia, sin haber sido diseñadas para que las personas puedan alterar el dispositivo de la *puesta en acción* o las tramas presentadas.

Figura 83. *Urban Nature* (2021) de Rimini Protokol (Audiencias).



Nota. Un grupo de espectadores de *Urban Nature* sentados bancos de un “parque” de la ciudad, observando en sus pantallas, el registro audiovisual del grupo que paso antes que ellos. Autor: © CCCB, 2021, Martí E. Berenguer. Fuente: <https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/urban-nature/234908#gallery-13>

Existen numerosos casos de dispositivos escénicos relacionales e inmersivos que encajan con la condición de **corresponsabilidad no implicada**. Un caso emblemático podría ser *Sleep No More* (2003) del colectivo británico *PunchDrunk*. Este dispositivo escénico configura la intervención de los espectadores en un grado de co-creación exploratorio que no incide a nivel pragmático (argumental o estructural) en la construcción de la experiencia. En *Sleep no More*, los espectadores pueden recorrer varios pisos de un hotel observando diferentes escenas que suceden en distintas habitaciones. Los actores están en bucles de repetición y la gente tiene la posibilidad de decidir en qué orden van a asimilar la información que propone la experiencia o a qué actor seguir a nivel de interactividad interpretativa; pero no pueden interferir en las escenas de ninguna manera ni co-crear situaciones que modifiquen la propuesta. En este sentido, la misma organización explícita que no se trata de una obra “interactiva” en cuanto no permite que el influjo de las acciones del público altere la estructura argumental o dispositiva.

Ahora bien, desde el punto de vista de la programación, toda la finalidad de la pieza es relacional en cuanto lo que se configura es un dispositivo para que la gente elija en qué sentido recorrer la propuesta; pero su incidencia solo afecta la experiencia escénica desde una dimensión cognitiva. Si bien la gente puede elegir el orden en que la narración se construye en sus recorridos personales, no pueden alterar la estructura argumental pre-diseñada. Ni tampoco modificar las reglas o el funcionamiento dispositivo de la propuesta.

Básicamente, lo que hacen es recorrer una instalación escénica con actores que repiten en *oop* unas mismas secuencias de escenas y tienen la capacidad de elegir el orden en que van a recorrer el espacio. A pesar de que la experiencia se configura —a nivel de recepción— de manera individual en cada persona (según las elecciones que haya hecho), el dispositivo no permite ningún tipo de influencia directa por parte de las audiencias que pueda modificar el planteamiento situacional o proponer alteraciones de la historia o de la estructura del dispositivo (incluso se explícita en las reglas de la actividad que la gente no debe hablar ni tocar a los ejecutantes en ningún momento). Se entiende aquí que la corresponsabilidad tiene una dimensión performativa (no implicada) en cuanto todo el sentido de la experiencia es de orden relacional y recae en la posibilidad de facilitarle a los espectadores una forma no convencional de recorrer la historia; pero la propuesta no depende de ellos a nivel estructural o argumental para desarrollarse.

Figura 84. *Sleep No More* (2003) de *PunchDrunk*.



Nota. Un grupo de espectadores enmascarados de *Sleep No More* (2003) observan una escena de la pieza. Autor: © Sleep No More. <https://www.punchdrunk.com/project/sleep-no-more/>

En este último caso en particular, la agencia de las audiencias no altera la propuesta en un sentido práctico. El éxito del formato radica en posibilitar una manera de observación no convencional, donde si bien las audiencias pueden construir a nivel de recepción su propia secuencia narrativa; no pueden alterar el dispositivo en otro plano que no sea el performativo.

Es en este sentido entonces, que una escena **corresponsable no implicada** se puede asociar a ciertas construcciones específicas de teatro inmersivo que, aunque “sumerjan” a los espectadores en la escena, no permiten espacios para que estos co-creen de manera pragmática (función configurativa) el planteamiento situacional de la propuesta ni permiten a la audiencia modificar la dimensión narrativa y/o dispositiva diseñada; ni menos que cambien las reglas de la programación de la experiencia (función tectónica).

Respecto a los enfoques escénicos inmersivos, la noción de **corresponsabilidad no implicada** puede también asociarse a todo tipo de prácticas escénicas relacionales donde la experiencia se vive literalmente en primera persona, pero aun así el dispositivo no permite modificaciones argumentales o estructurales de la *puesta en acción*. Ejemplos de esto son piezas como *66 minutes in Damascus* (2012) del autor y director libanés Lucien Bourjeily donde la audiencia representa a unos turistas secuestrados por oficiales sirios que buscan entre ellos a un periodista de oposición infiltrado. O propuestas como la de la escritora y dramaturga Mariah MacCarthy y el colectivo *Caps Locks Theatre*, en su pieza *Mrs. Mayfield's Fifth-Grade Class of '93 20-Year Reunion* (2013) donde todos los espectadores son invitados a celebrar una fiesta de reencuentro en calidad de ex compañeros del colegio; y el hilo conductor del planteamiento situacional es guiado por un grupo de actores que se confunden entre la audiencia. O propuestas como *Usted está aquí* (2013) de las creadoras argentinas Natalia Chami y Romina Sak, donde la audiencia es invitada a recorrer una serie de situaciones inconexas e imprevistas dentro de un espacio no convencional (*Site Specific*), y a ocupar distintos roles dentro de las situaciones ficticias que los actores van proponiendo. En este caso, al igual que en la propuesta de McCarthy, aunque la gente tenga la libertad durante el recorrido, de interactuar con las situaciones (a nivel interpretativo y exploratorio), no tiene la posibilidad de cambiar la estructura de la secuencia dispositiva ni alterar a nivel argumental la propuesta; puesto que han sido originalmente programadas para devenir siempre de una misma manera y sus estructuras narrativas y dispositivas son de naturaleza estática.

Figura 85. *66 minutes in Damascus* (2012) de Lucien Bourjeily



Nota. Un oficial sirio de *66 minutes in Damascus* (2012) a la espera de recibir a los participantes. Autor: Desconocido. Fuente: <http://totaltheatre.org.uk/wp-content/uploads/2012/09/lucien-bourjeily-66-minutes.jpg>

Figura 86. *Mrs. Mayfield's Fifth-Grade Class of '93...* (2013) de Caps Locks Theatre.



Nota. Momento de *Mrs. Mayfield's Fifth-Grade Class of '93 20-Year Reunion* (2013). Toda la gente llevaba una pegatina con su nombre (actores y no actores); una marca verde indicaba si estaban dispuestos a interactuar y una roja, si no querían hacerlo. Fuente: <https://capslocktheatre.com/past-productions/mrs-mayfields-fifth-grade-class-of-93-20-year-reunion/>

Para ejemplificar esta categoría de **corresponsabilidad no implicada**, sirven también casos que no encajan necesariamente con la noción de una escena netamente inmersiva, (como los expuestos anteriormente) como sucede, por ejemplo, en la propuesta de la directora Chilena Paula Aros Gho con su pieza *Correo* (2016). En esta experiencia, el planteamiento situacional presenta a cuatro expertos del género epistolar que revisan cartas de personajes de la historia universal y que, durante el curso de la *puesta en acción*, posicionan a la audiencia en el contexto de una conferencia epistolar y proponen un ejercicio conjunto de auto escritura personal. El equipo artístico procura, tras cada función, que el correo nacional envíe un año después cada carta a su respectivo destinatario.

Figura 87. *Correo* (2016) de Paula Aros Gho.



Nota. Un grupo de espectadores de *Correo* (2016) reciben indicaciones de uno de los personajes de la propuesta. Autor: © Marta García, 2018. Fuente: <https://www.paulaarosgho.cl/portfolio-items/correo/>

En esta pieza la intención creativa es relacional, pero la programación dramatúrgica no permite que la agencia de las audiencias modifique la propuesta a nivel pragmático estructural (siempre se repite una misma secuencialidad dispositiva y una misma lógica de *puesta en acción*); ni tampoco a nivel ficcional (aunque los ejecutantes cambian el contenido de algunas cartas que se recitan según el país o localidad en la que se presenten; la audiencia no puede alterar ni aportar a la propuesta en un sentido narrativo).

La única manera en que la agencia de la gente está considerada como parte sustancial de la propuesta, es en función de su intervención a nivel funcional a través de la ejecución de la acción de escribir una carta en el contexto de la ficción propuesta por los ejecutantes (se produciría en este caso, un tipo de interactividad de orden utilitario y exploratorio que influye netamente en la dimensión performativa de la propuesta: la gente puede aceptar ejecutar o no, una instrucción pre-diseñada). Sin embargo, si absolutamente toda la gente de la audiencia se negase a realizar esta acción, la propuesta escénica podría igualmente desarrollarse, sin desarmar la coherencia narrativa ni el sentido dispositivo de la experiencia en un sentido estrictamente teatral. En este aspecto, es una obra que configura la intervención de la audiencia en un plano netamente performativo /cognitivo, —y que integra al público desde una perspectiva mayoritariamente simbólica— que no afecta la estructura del planteamiento situacional a nivel argumental o dispositivo.

Otro ejemplo útil para entender la diferencia entre este tipo de **corresponsabilidad no implicada** y una construcción dispositiva **corresponsable implicada**—que requiere de una implicación activa a nivel funcional y/o explícito por parte de la gente—, es la propuesta de Roger Bernat (FFF) *Numax-Fagor-plus* (2014) con dramaturgia de Roberto Fratini. En esta creación en particular, el dispositivo requiere que la audiencia tome ciertos roles específicos y ejecute una serie de interacciones funcionales concretas que aportan a la construcción dispositiva y narrativa de la experiencia. En este caso, —y en contraposición a los ejemplos anteriormente mencionados— el mecanismo de interacción (a pesar de ser totalmente exploratorio) propone una estrategia radical donde el dispositivo escénico está diseñado para activarse a partir de acciones físicas concretas por parte de las audiencias, (interacciones *funcionales* y *explícitas*). Lo mismo pasa con otras propuestas de Bernat — donde igualmente operaría un trasfondo creativo de *corresponsabilidad implicada*— en piezas como *Domini públic* (2008) o *La consagración de la primavera* (2008) donde al no contar con actores o *performers*, la acción del planteamiento situacional depende totalmente a nivel dispositivo (estructural), —y también narrativo en el caso de la primera pieza—, de las decisiones que tome la audiencia.

Ahora bien, es sumamente importante destacar que la noción general de **corresponsabilidad implicada** que aquí se plantea, tiene que ver exclusivamente con un acuerdo tácito entre audiencias y artistas que hacen consciente un compromiso activo sobre la construcción co-creativa del acontecimiento escénico.

En este aspecto, se concluye que quedarían fuera todo tipo de prácticas relacionales donde la audiencia no tenga la capacidad de aportar co-creativamente al desarrollo de la *puesta en acción* en su disposición estructural o argumental; o aquellas experiencias performativas donde las relaciones humanas se produzcan de manera involuntaria o inconsciente, como sucede en muchas experiencias escénicas performativas que utilizan espacios públicos; y donde la improvisación con los transeúntes sucede en calidad de participantes “involuntariamente” involucrados.

En estos últimos casos excepcionales, lo relacional no necesariamente tiene que asociarse siempre a un tipo de propuesta donde la audiencia “interviene o co-crea” corresponsablemente; ya que se trata de propuestas particulares creadas con un enfoque relacional (que configura relaciones humanas a nivel causal) pero donde **no** siempre hay canales de interacción directos entre equipos creativos y participantes en calidad de audiencias. Un ejemplo de esto sería el caso de la propuesta de *The Frame* (2018) del colectivo *Eléctrico 28*, donde las audiencias observan cómo los artistas se relacionan con el *entorno performativo* del espacio público, vinculándose con la intervención impredecible de los transeúntes. Esta propuesta podría caer en la misma categoría paradójica de escena performativa “impermeable” pero a la vez relacional, de piezas anteriormente mencionadas como *Multicancha* (2010) o las obras de Jacques Jouet.

Figura 88. *The Frame* (2010) de Colectivo Eléctrico 28.

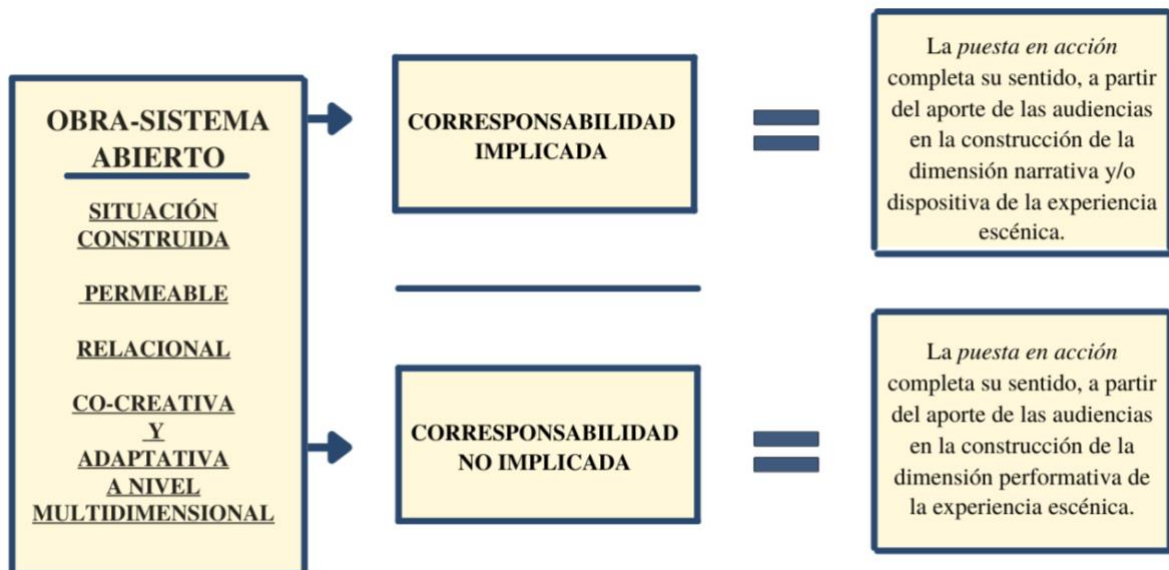


Nota. Momento de *The Frame* (2018). Imágenes del tráiler de la pieza. Autor: Captura de pantalla de presentación de la propuesta en calle, realizada por el colectivo Eléctrico 28. Fuente: https://vimeo.com/678636680?embedded=true&source=video_title&owner=89111735

Sin embargo, en este caso en particular, aunque no haya un canal interactivo de intención relacional entre audiencia y *obra-sistema* (en este ejemplo, los mismos ejecutantes de la pieza); y la expectación se estipule de manera tradicional (frontal a la acción “escénica”); toda la propuesta creativa se produce a partir de la relación impredecible con el entorno performativo (la calle y los transeúntes en condición de audiencias no informadas).

En cuanto a la comparación con las funciones interactivas de la literatura *ergódica* (Aarseth,1997) las propuestas escénicas co-creativas de **corresponsabilidad no implicada**, corresponderían de manera general, a un tipo de interacción **exploratoria** donde la gente tiene la opción de recorrer la configuración pre-diseñada y de navegar la propuesta de manera “libre”, pero no puede alterar la propuesta ni proponer nuevas opciones (función *configurativa y/o tectónica*). Se considera en efecto, un espacio para el desarrollo de la agencia de la gente, pero esta se limita a explorar y decidir cómo transitar o navegar la experiencia presentada. Mientras que las experiencias escénicas de **corresponsabilidad implicada**, —a pesar de poder generar sus relaciones con las audiencias en un sentido exploratorio—, se asociarían también a un tipo de interacción de condición **configurativa y/o tectónica**.

Esquema 19. Corresponsabilidad implicada y no implicada.



Nota. Esquema gráfico de comparativo: corresponsabilidad implicada/no implicada. Autor: elaboración propia.

A modo de conclusión, una de las maneras más sencillas de identificar si la experiencia escénica co-creativa relacional en cuestión propone una **corresponsabilidad implicada (o no)**, es analizar el grado de compromiso que el dispositivo requiere por parte de la audiencia, para que se pueda desarrollar la propuesta escénica. Desde la perspectiva de la programación, la experiencia corresponsable **es implicada si requiere a nivel pragmático de una intervención directa de la gente (funcional y explícita; y además configurativa y/o tectónica) que modifique el plano argumental o la configuración dispositiva de la experiencia para su correcto desarrollo;** y desde la perspectiva de la recepción, se asociaría a un tipo de propuestas escénicas donde la audiencia es consciente que sus decisiones son significativas para la construcción de la experiencia en curso y que van a significar cambios estructurales o narrativos en la *puesta en acción*.

4.2 Trasfondo lúdico de la interacción con las audiencias y co-creación corresponsable.

Una vez expuesto el marco conceptual general en el que se inserta la noción de **programación dramatúrgica** (y la propuesta de conexión con la TGS); se procede a desarrollar y explicar el trasfondo desde la teoría lúdica (*Game Studies*) de una práctica escénica co-creativa relacional **corresponsable** (en su condición **implicada y no implicada**) y las asociaciones directas entre la programación de una audiencia—que incide en distintos grados de **interacción co-creativa** (generales y específicos) sobre las diferentes dimensiones dispositivas de una determinada *puesta en acción*—, y las características formales de la participación de connotación lúdica (en un juego o en un contexto *ludificado*).

4.2.1 Fundamentación desde el marco conceptual lúdico: correlaciones entre sistemas escénicos co-creativos, sistemas de juego, y sistemas ludificados.

A partir de las conclusiones preliminares arrojadas tras el análisis teórico general, (y la aplicación del marco escénico-lúdico sobre los casos de estudio); es posible confirmar una relación conceptual directa entre los principales postulados de la teoría lúdica, el *Game Design* y el diseño motivacional (*Gamification*); con la construcción particular de prácticas escénicas co-creativas que configuran un tipo de interactividad corresponsable con sus

audiencias que puede (o no) configurarse de forma implicada (respondiendo así, una de las preguntas principales de esta investigación). En este sentido último, se define que la **escena de co-creación corresponsable**, tendría una dimensión de connotación lúdica a partir de los siguientes puntos de vista específicos:

- 1) **Desde la perspectiva del trasfondo situacional (contexto) de la experiencia co-creativa y su dimensión de significación lúdica.** Se considera que cualquier escena co-creativa puede asociarse de manera general a un trasfondo lúdico relativo al plano del convivio, tenga o no una finalidad relacional. Sin embargo, en caso de tenerla, esta asociación se vuelve visible en la medida en que es necesario el uso de códigos específicos (relativos a participación lúdica) para configurar la interactividad entre *obra-sistema* y audiencias. A partir de la aplicación del marco escénico-lúdico, se infiere que la connotación lúdica del contexto de una situación construida (de finalidad relacional) siempre podría asociarse (ya sea de manera **predominante o secundaria**) a un trasfondo situacional de dimensión *lúdica*. En este sentido, una situación construida no tiene por qué configurar un trasfondo **predominante** explícitamente lúdico: podría perfectamente corresponder de manera primaria, a otros trasfondos situacionales³⁴⁶. Ahora bien, sin importar que se manifieste de manera primaria o secundaria, **el trasfondo lúdico siempre estaría implícito** en la configuración de una práctica escénica co-creativa *corresponsable* en la medida en que la programación relacional del dispositivo, siempre construiría la interactividad con las audiencias en los códigos de la participación lúdica, indistinto de la forma de corresponsabilidad (implicada/no implicada) que se pretenda configurar.
- 2) **Desde la perspectiva de la construcción total del dispositivo escénico entendido como un sistema de motivación asimilable a la construcción de un juego o de un sistema ludificado.** En este sentido, la connotación lúdica de una experiencia escénica corresponsable, se vincula con una intencionalidad desde la programación de organizar dispositivamente las relaciones, deseos, acciones y motivaciones de las personas involucradas en distintos grados y niveles, de la misma manera en que un/a programadora o diseñador/a de un juego o de un sistema *ludificado*, debe generar estrategias para gestionar la interactividad y organizar la motivación de sus jugadores/as y/o usuarios/as.

³⁴⁶ Ejemplo de ello, podrían ser propuestas como *Please, continue (Hamlet)* (2011) o *Pendiente de voto* de Roger Bernat (FFF).

3) **Desde la perspectiva de la configuración de la participación corresponsable (no implicada e implicada) relativa a la condición lúdica de la interacción, que puede asociarse a un tipo de participación en un contexto de juego más “libre” y espontánea (*Paidia*); o a una forma involucramiento más reglado e “implicado” (*Ludus*).** Desde el punto de vista de quien participa, la interacción de connotación lúdica puede remitir (al menos) a dos maneras distintas de abordar la experiencia escénica co-creativa: la vivencia puede asumirse desde una dimensión reglada, estrictamente asociable al acto de “jugar un juego” (*Ludus*) y configurar la participación de la gente en un rol “jugador” (en un sentido de experiencia de juego “formal”); o bien, constituirse como vivencia donde el dispositivo permita la emergencia de comportamientos de naturaleza lúdica y de una forma de jugar “libre” y espontánea (*Paidia*) no condicionada. En este sentido, la audiencia de una escena *corresponsable* siempre podría vivenciar la condición lúdica subjetiva de su experiencia participativa, desde una dimensión relativa a un contexto de juego; dicha vivencia podría haber sido configurada desde la programación según las necesidades de la situación a co-crear, desde una perspectiva de participación más sistémica y reglada (*Ludus*) o más “libre” y espontánea (*Paidia*).

A partir de estos tres puntos de vista, se procede a fundamentar de manera general la **dimensión lúdica de la interacción con las audiencias en una escena co-creativa**, y particularmente de aquellos formatos que promueven una participación relacional **corresponsable** entre la obra-sistema y la audiencia, tal como sucede en la construcción de las interacciones de un sistema lúdico o de un sistema *ludificado*.

A) Desde la perspectiva de la relación conceptual entre teatro y juego³⁴⁷.

En cuanto a las relaciones estudiadas entre el teatro (entendido como práctica genérica) y la constitución de experiencias asociadas a los juegos; se puede asumir la dimensión lúdica de una escena co-creativa relacional y corresponsable, a partir de una serie de correspondencias generales. A continuación, se desarrollan algunas de las correlaciones más significativas extraídas desde el marco conceptual lúdico de esta tesis:

³⁴⁷ Estas correlaciones se desarrollan principalmente a partir de las definiciones revisadas en el estado de la cuestión (apartado 1.6.3 de contextualización desde la relación teatro-juego); y en las secciones 2.3 Dimensión dramática, donde se profundiza en las definiciones conceptuales mencionadas.

En primera instancia, todas las correlaciones de orden etimológico entre juego y teatro (Corominas, 1987) o los vocablos relativos a la noción de *Ludus* (De Vann, 2008), pueden asociarse de manera literal al contexto de una práctica escénica relacional, en la medida en que la interactividad de quienes participan está regulada desde un paradigma de interacción lúdico, (que contempla la intervención en un sentido material). Quienes participan pueden tanto “actuar” (*To Play*) como “jugar”; y la situación a co-crear (asumida como la “obra” a desarrollar”) podría entenderse textualmente como un juego (a *Theater Play*) según estén estipuladas las reglas de interacción corresponsables en cada propuesta dispositiva. En este sentido, la idea de un participante (en calidad de audiencia) o de los mismos equipos creativos que juegan/actúan a “ser otros”, puede entenderse de manera literal, en cuanto la construcción dispositiva se relaciona directamente con los códigos relacionales de la interacción lúdica. En esta óptica, las prácticas escénicas corresponsables, pueden entenderse como dispositivos que permiten mucho “juego” y “holgura” (Gadamer, 1999) en cuanto quienes programan la experiencia, permiten espacios de intervención directa por parte de quienes participan en la construcción de la situación co-crear; y también, como formatos creativamente expandidos y maleables, que al igual que los juegos pueden construirse y desarrollarse de infinitas maneras (Paredes, 2003).

Desde un punto de vista histórico, existe una correlación entre la experiencia co-creativa corresponsable y la condición lúdica de las prácticas teatrales primitivas —particularmente griegas— (González, 2017) caracterizadas por el devenir de una experiencia conjunta, donde la situación se desarrollaba de manera colectiva y *convivial* (Dubatti, 2015) e involucraba a un grupo de personas en el desarrollo de una acción conjunta en tiempo real, que se desarrollaba dentro de unos códigos festivos, simbólicos, lúdicos o rituales.

En cuanto a la dimensión ficcional de una experiencia lúdica y una teatral; una de las analogías más importantes entre juego y teatro tiene que ver con la idea del «juego de alteridades del círculo mágico» (Huizinga, 2007) o a la «entrada en juego: in-lusio» (Caillois, 1986). Respecto a esto, tanto la escena co-creativa corresponsable y los juegos —entendidos ambos como **espacios conceptuales específicos capaces de producir experiencias colectivas**—, comparten la condición de ser construcciones ficcionales ajenas al cotidiano o a la “realidad”, que necesitan de un ejercicio manifiesto por parte de sus participantes de “aceptación” de la entrada a la «ilusión» (Caillois, 1986), a través de un gesto de inmersión consciente.

En este sentido, una situación construida co-creativa se puede interpretar como “un juego” en distintos planos: ya sea de manera literal, en la medida en que la configuración de la interacción con la propuesta proponga una corresponsabilidad implicada (o sea, que la interacción material de las audiencias modifique de forma tangible la dimensión narrativa y/o dispositiva de la experiencia; y quien participa puede asimilar su experiencia a la vivencia que tiene una persona en calidad de jugador/a). O bien, en un plano performativo, en cuanto el teatro o cualquier práctica teatral, puede entenderse como un gran «juego social» (Sánchez, 2018) donde todas las personas participantes aceptan unas reglas particulares de acción.

Respecto a esto, —y desde el punto de vista fenomenológico de la experiencia de co-creación corresponsable—, la construcción conjunta de la situación construida siempre tendría una connotación lúdica, en cuanto todo aquel que presta su cuerpo físico (Guenoun, 2018), —ya sea como parte de la audiencia o del equipo creativo—, es de cierta manera responsable por movilizar de manera física la evolución de la vivencia en cuestión (sea la construcción de un juego o de una escena de co-creación donde las audiencias son responsables junto al equipo creativo por el progreso de la experiencia).

Por otro lado, la aceptación del «estado ilusorio» (Suits, 1990) por parte de las audiencias, (característica del teatro convencional), es aplicable igualmente en el contexto de una escena co-creativa corresponsable, en la medida en que quienes participan igualmente aceptan unas reglas dictadas por los equipos creativos; y donde el trasfondo lúdico de la interacción con la obra-sistema, funciona como un marco seguro (o como un refugio) para las acciones de quienes participan. En este aspecto, la percepción generalizada de la convención teatral asociada a un contexto de producción lúdica—donde lo que se dice o hace, pertenece a una dimensión “diferente” a la de la realidad—; resulta útil para la configuración de cualquier co-creación escénica, donde este “marco seguro” permite al espectador sentirse protegido por la convención artística; resguardado dentro de la ficción propuesta; y consciente de que las consecuencias de sus acciones solo repercutirán en el contexto ficticio de la experiencia co-creativa.

Respecto a la dimensión interactiva de la participación lúdica, resulta particularmente importante destacar que “jugar” se constituye como uno de los lenguajes más básicos de interacción (Adams, 2006); y se establecería como un código transgeneracional — de fácil comprensión— que facilitaría la misión de construir experiencias escénicas corresponsables (y especialmente, de aquellas de connotación implicada, donde el devenir de la situación a co-crear es una responsabilidad pragmática directa de equipos artísticos y audiencias).

En este sentido último, las escenas que configuran audiencias que “juegan”, fomentarían una manera de desactivar los códigos dispositivos convencionales de la relación tradicional audiencia-obra (Soler, 2018). Respecto a las asociaciones particulares sobre la noción de «**juego dramático**» —ya sea desde su definición en un sentido amplio (Pavis,1998) o su connotación práctico-pedagógica (García-Huidobro, 2020)—, se establecen una serie de puntos en común con las escenas de co-creación corresponsable; por ejemplo el carácter procesual que caracteriza a ambos tipos de experiencia; la condición espacialmente liberada del «juego dramático» respecto a la obligatoriedad del escenario como espacio convencional, —que permite ampliar las posibilidades de producción de la situación co-creativa fuera de la convención tradicional—la dimensión impredecible y azarosa, donde la improvisación es una herramienta fundamental para la correcta evolución de la experiencia a co-crear; la noción del rol del artista (o de los equipos creativos) entendidos en calidad de facilitadores o guías de la experiencia; y por último, la comprensión de ambos tipos de contextos creativos como eventos de construcción colectiva que difuminan las barreras entre audiencia y obra; y entre realidad y ficción.

En cuanto a la condición de **improductividad** (Guénoun, 2015; Cuesta, 2015) asociada a las experiencias lúdicas y teatrales, en el marco de una escena corresponsable la improductividad del juego como contexto de acción puede ser favorable ya que puede servir para potenciar el compromiso interactivo de las audiencias con el desarrollo de la situación a co-crear: el involucramiento de las personas suele en suma encontrar menos obstáculos, si la actividad propuesta no tiene consecuencias “graves o serias” en el plano de lo “real”. De este carácter de improductividad, deriva el principal interés por la actividad lúdica como elemento rompedor de convenciones: el juego permite algo que otras actividades no permiten, y tiene que ver justamente con que el verbo y la acción de jugar designan sobre todo actividades «inútiles»: «play is above all an unproductive activity» (Goudinoux, 2016:258). Al tratarse de una actividad “improductiva”, la audiencia se libera de expectativas o de pretensiones artísticas, que le permiten fluir y liberarse en el devenir del acontecimiento escénico. Esto genera una doble paradoja que resulta interesante para los propósitos de este estudio: en un primer nivel, tenemos una situación escénica enmarcada en la convención artística de una práctica teatral que ya puede ser entendida como un juego, (pero serio); y en un segundo nivel, se trata específicamente de un tipo de práctica escénica muy particular que tiene como característica específica promover formas de participación corresponsables y que pueden asociarse a la interacción que define una participación en el contexto de un juego.

En cuanto a la condición imitativa del teatro, la correlación obvia remite generalmente a la sub- clasificación de *Mimicry* de Caillois, que facilitaría la programación de la capa narrativa (o ficcional) de una escena co-creativa — en caso de tenerla—; y que posibilita la asociación directa entre el *si mágico* Stanislavskiano (2009) con la idea de entrada al *círculo mágico* de Huizinga. Sin embargo, es importante señalar que las escenas co-creativas (de connotación corresponsable), en la medida en que organizan y disponen de la incidencia performativa de la participación de las audiencias, siempre estarían en capacidad de configurar otros trasfondos de interacción lúdica menos obvios, como por ejemplo, situaciones construidas donde se instauren lógicas de competencia entre los participantes (*Agon*) o bien, se promueva la sensación de riesgo y de vértigo (*Ilinx*) —ya sea en el plano simbólico de la evolución impredecible de la experiencia o en un sentido más literal, respecto a la implicación física de los cuerpos de quienes participan—.

B) Desde la perspectiva de la teoría lúdica (*Game Studies*) y los fundamentos del diseño lúdico (*Game Design*).

Desde un punto de vista conceptual, las principales correspondencias teóricas entre las prácticas escénicas relacionales y el trasfondo antropológico del juego, pueden asociarse a ideas relativas con su condición de motor de cultural (Huizinga Caillois, Gadamer); con su valor como mecanismo para promover la sociabilización; con su potencial de estrategia psicológica para potenciar la motivación de la gente (relativa al diseño motivacional como disciplina específica); con los contrastes y asociaciones relativas a su dimensión improductiva o fútil; con las características específicas del diseño de la participación lúdica; y con el contexto específico de la potestad “evasiva” o “creadora de realidades alternas” de la construcción de un juego, (directamente asociables al teatro y las artes escénicas).

Ahora bien, en un sentido particular —y en función a la definición más básica y universal de juego aportada por Huizinga (2007) y a las ideas de Caillois (1986)—, es posible definir una primera vinculación clave entre las **escenas co-creativas de finalidad relacional (donde la participación tiene una condición corresponsable) y los juegos y a las experiencias lúdicas**, como construcciones experienciales de dimensión performativa, que comparten las siguientes características en común:

- Se enmarcan en unos límites físicos y temporales concretos (es igual una partida de ajedrez con su tiempo/espacio limitado por sus reglas que una obra de Roger Bernat o *Blast Theory*, con su tiempo/espacio limitado por el festival/programador que pagó su espectáculo, o sea, por la convención artística).
- Ambos *estados de encuentro* compartidos se someten a ciertas reglas que son obligatorias (tanto en el juego como en la escena, la convención estética, política o cultural dictará los límites de esta obligatoriedad); y posibilitan en quienes participan la emergencia de «estados de flujo» Csikszentmihalyi (1990).
- Comparten un trasfondo “improductivo”; en cuanto no generan bienes ni elementos nuevos (salvo aquellos que puedan crearse dentro del contexto mismo de cada experiencia).
- “Terminan donde empiezan”: en una situación idéntica a la que había antes de que empezase la acción conjunta; y se consideran construcciones procesuales (Aarseth, 2003) y “autotélicas” (Sicart, 2014).
- Se completan en su dimensión performativa en la medida en que son ejecutadas/jugadas: **la experiencia co-creativa accede a su manifestación a través de quienes participan, de la misma forma que «el juego accede a su manifestación por medio de quien lo juega»** (Gadamer, 1999; Aldonati, 2017); serían por ende siempre inherentemente interactivas (Ermi & Mäyra, 2005; Schell, 2019).
- Se definen como la construcción compartida de una situación que se desarrolla de manera libre y voluntaria pero exige una forma especial de compromiso (Paredes, 2003).
- Se constituyen como espacios de interacción simbólica y pragmática, donde es posible experimentar la agencia individual y la libre elección, en distintos sentidos.
- Se caracterizan por ser una invitación abierta y voluntaria (Mcgonigal, 2011) a compartir un «set de reglas» (Goudinoux, 2016) en un mismo espacio/tiempo (aceptamos las reglas del póker o no jugamos; aceptamos las reglas del artista o no “jugamos”).
- Se asocian desde distintas perspectivas a la satisfacción, el entretenimiento y el placer.
- Finalmente, calzan con la idea de una acción que nos transporta a un espacio extra-cotidiano que se acompaña de la conciencia de «ser de otro modo diferente al de la vida corriente» (Huizinga, 2007: 34). Tanto en un juego como en una experiencia escénica co-creativa, — que la situación construida está o no *ficcionalizada*—, la gente involucrada se sitúa en un contexto situacional artístico de participación e intervención con la realidad, diferente a los códigos cotidianos del día a día.

Respecto las **subclasificaciones generales** del juego planteadas por Callois (1986), estas pueden operar de diversas maneras en el contexto de una **escena co-creativa corresponsable** (se configure o no, una forma de participación *implicada* por parte de sus audiencias):

- **En un sentido agonal (*Agon*):** los planteamientos de la dimensión *agónica* del juego (Huizinga, Caillois) se vinculan directamente con una práctica escénica co-creativa (y específicamente, con aquellas asociadas a la participación *corresponsable* en calidad *implicada*) en la medida en que la interactividad entre audiencias (o entre audiencia y *obra-sistema*) puede diseñarse de manera literal en una condición competitiva. Si bien, generalmente la escena contemporánea relacional configura la interacción con sus audiencias a nivel colaborativo, también podría perfectamente diseñarse a partir de lógicas de competitivas que enfrentasen a las audiencias entre sí (o contra el equipo creativo).
- **En un sentido mimético (*Mimicry*):** el trasfondo mimético de una co-creación puede asociarse a las reglas de *ficcionalización* del *estado de encuentro* (convivio). En la mayoría de los ejemplos observados de escenas co-creativas (sean o no corresponsables) se configuran contextos ficticios para situar a las audiencias en roles particulares que cumplen funciones narrativas específicas dentro de cada *puesta en acción*.
- **En un sentido azaroso (*Alea*):** las prácticas co-creativas relacionales, comparten con los juegos la dimensión impredecible de la evolución de la situación a desarrollarse. En este sentido, —y en particular, aquellas co-creaciones corresponsables (sean o no implicadas) se promueve el uso del azar y de técnicas de improvisación, para reforzar la sensación de vivencia de un acontecimiento escénico que está realmente “vivo” y que nadie sabe a ciencia cierta —ni siquiera los equipos creativos— como va a evolucionar.
- **En un sentido “riesgoso” (*Ilinx*):** En las interacciones *corresponsables* la relación entre vértigo y experiencia escénica, (además de poder darse en función al sentido original del término propuesto por Caillois); también puede interpretarse a nivel teórico en relación al «intersticio» (Eco, 1979) característico de este tipo de propuestas, donde la audiencia tiene incidencia. Esta potestad interactiva, desplazaría la noción original del vértigo físico hacia una dimensión simbólica del “riesgo” asociado al devenir desconocido de la situación (tanto para equipos creativos como para audiencias).

Desde la perspectiva del *Game Design*, se define que cualquier escena de co-creación corresponsable podría componerse —en un sentido amplio— a partir de los cuatro elementos básicos para la configuración de cualquier sistema de juego (Schell, 2019); **mecánicas**, (asumidas como los procedimientos internos y las reglas que organizan la experiencia en un sentido dispositivo); **estéticas** (relativas a la construcción de la recepción sensorial de la experiencia); **tecnología** (entendida como el medio y soporte donde las estéticas y las reglas toman lugar); y por último, **historia** (comprendida como los trayectos narrativos que va o no, a proponer la experiencia escénica). Las analogías entre una **escena de co-creación corresponsable** y un juego (de entorno virtual), se podrían ilustrar de manera directa actualizando las dimensiones propuestas por Aarseth (2003) y contextualizándolas al campo escénico, como se expone a continuación en la siguiente tabla comparativa:

Tabla 2. Comparativa entre juego (en entorno virtual) y una escena co-creativa (corresponsable).

	JUEGO (EN ENTORNO VIRTUAL)	ESCENA CO-CREATIVA (CORRESPONSABLE)
<i>Game-Play</i>	Las acciones de los jugadores, sus motivos y estrategias de juego. También puede referir a las relaciones sociales entre jugadores y a las comunicaciones (dentro y fuera de personaje).	Dimensión interactiva de la experiencia (construcción de los códigos relacionales entre obra-sistema y audiencia (y quienes la conforman); y configuración del sentido implicado de la corresponsabilidad (en caso de ser necesario para la evolución de la <i>puesta en acción</i>).
<i>Game-Structure</i>	Las reglas y la simulación de estas.	Dimensión dispositiva de la experiencia (delimitación de las reglas que estructurarán la <i>puesta en acción</i>)
<i>Game-World.</i>	El contenido ficcional, los niveles de diseño, los espacios, las texturas, etc.	Dimensión narrativa de la experiencia (construcción del plano ficcional del <i>estado de encuentro</i>)

Nota. Esquema comparativo - juego de entorno virtual (Aarseth, 2003) y escena de co-creación corresponsable. Autor: elaboración propia

A partir de la comparación anterior, se estima que la construcción de la capa narrativa en un juego o en una escena co-creativa relacional, técnicamente siempre estaría presente en ambas formas de construcción de experiencias. Tal cómo se ha planteado anteriormente — respecto a la *ficcionalización* del estado de encuentro de la experiencia escénica co-creativa—, la historia o la dimensión narrativa de una determinada propuesta, puede remitir directamente al plano *presentacional* de la acción conjunta (sin necesidad de construir ficciones superpuestas a la acción performativa *convivial* de condición irrepresentable).

En este sentido último, la comprensión de la capa narrativa como algo que “siempre estaría presente” tanto en un juego como en un DEC relacional, se fundamenta a partir de las ideas de Fullerton (2014) o de Nallar (2015) que sostienen *que todo juego siempre estaría contando una historia en la medida en que proponen conflictos a resolver*. Por ende, estos ya estarían movilizand la acción “dramática” de la experiencia desde su dimensión *presentacional*. Esto último, plantea una manera particular de entender la dimensión lúdica de la intervención de la audiencias, en aquellos formatos escénicos específicos (DEI) que requieren una implicación pragmática sobre la construcción dispositiva o narrativa de la *puesta en acción*. En estos casos particulares, los espectadores pueden ser asumidos como “protagonistas” —en el sentido etimológico del término— en cuanto la experiencia co-creativa configura conflictos que se manifiestan en distintos planos de la experiencia; y que las audiencias deben solucionar para movilizar de manera practicable, la acción “dramática” de la situación co-creativa a desarrollar conjuntamente.

Respecto a la definición de la **agencia**, en el marco de esta propuesta este concepto de aborda desde dos perspectivas diferentes: por una parte, en un sentido amplio cuando aparece referido a la capacidad de elección que puede tener una persona en un contexto determinado (en este caso, en una escena de co-creación relacional corresponsable donde los dispositivos requieren de la expresión de la agencia de la audiencia para justificar la existencia de la puesta en acción); y por otra parte, en un sentido específicamente lúdico, relativo a su definición en el ámbito de los *Game Studies* (Murray, 1997) que define la **agencia lúdica** como un tipo de acción particular (producto de una decisión contextualizada) que persigue la consecución de objetivos específicos; que se lleva a cabo de una manera concreta y eficiente; y cuyo ejercicio implica algún grado de satisfacción.

Esta segunda acepción del término se asociaría más al tipo de agencia que pone en práctica una audiencia implicada en calidad jugadora de una escena *jugable*³⁴⁸; mientras que la agencia, en un sentido general, se asocia a la capacidad de elección que ofrece un dispositivo corresponsable *ludificado* que igualmente requiere de una interactividad cognitiva, funcional y/o explícita por parte de sus audiencias (y por ende, de la expresión física de sus decisiones) pero que no configura objetivos particulares, misiones, desafíos y recompensas en el contexto de la co-creación.

En cuanto a la noción de “**libre elección**”, ambos contextos (diseño de juegos y co-creación escénica relacional corresponsable) comparten el desafío de lograr construir sistemas que posibiliten la “agencia verdadera” (Tanenbaum, 2008) de quienes participan, sin sacrificar la coherencia narrativa o la calidad de las propuestas. En este sentido, la noción de “libre acción” relativa a la idea de la agencia que posibilita un dispositivo escénico co-creativo, un sistema *gamificado/ludificado* o un juego, se puede asociar directamente con la imagen de una audiencia “empoderada”, emancipada en su interacción —y en la expresión de su voluntad— de la condición “pasiva” que remite convencionalmente a su condición de “público”.

En cuanto a las relaciones entre juegos “pervasivos” y prácticas escénicas relacionales, hay variados ejemplos de teorías que profundizan en estas vinculaciones —mencionadas en los estudios de referencia con propuestas como la de Elena Pérez (2016) o Sophy Smith (2014, 2018)— que indagan desde distintas perspectivas las similitudes entre ambos formatos de construcción de experiencias. En función de la hibridación multidisciplinar contemporánea y de la disolución de las fronteras entre vida cotidiana y juegos que caracteriza esta época (McGonigal, 2011; Deterding et al, 2014; Bogost, 2007; entre otros); en función, también, de las características básicas que definen a los juegos “pervasivos” con su posibilidad de ampliar las distintas dimensiones de su acción (en el plano temporal, espacial o social), resultaría altamente complejo encontrar diferencias objetivas entre una experiencia escénica co-creativa corresponsable (sea o no implicada) y una experiencia de juego “pervasivo”. Otro elemento fundamental de correlación entre los principios generales del *Game Design* (Escribano, 2020) y la construcción de escenas finalidad relacional son las metodologías de diseño que priorizan la experiencia de quienes van a participar de la vivencia.

³⁴⁸ Ambas definiciones propias (escenas *jugables* y *ludificadas*) son desarrolladas más adelante en el contexto de la explicación detallada la corresponsabilidad implicada: interacciones co-creativas jugables y ludificadas.

Respecto a esto, la perspectiva de construcción que más se relaciona con las prácticas escénicas relacionales tendría que ver con enfoques de programación de experiencias lúdicas como el *Emotion Engineering* de Bura o el *Playcenter Approach* de Fullerton; la noción de *meta de diseño* de Nallar. Respecto a esto último, en la medida en que una escena co-creativa requiera de una intervención *corresponsable* por parte de sus audiencias, la programación tras el diseño dispositivo siempre estaría forzada (de una u otra manera) a generar estrategias para motivar el involucramiento de quienes participan en el desarrollo conjunto de la experiencia (tal y como debe hacer un juego o un sistema *gamificado*). En este sentido, la consideración previa por la experiencia de quienes van a participar ha de ser un elemento fundamental en el diseño de las estrategias relacionales del dispositivo escénico; tal y como sucede en los enfoques de diseño lúdico mencionados, centrados especialmente en la experiencia estética que recibirán los jugadores.

En este sentido último, la programación de una escena co-creativa que priorice desde el diseño la vivencia que tendrá la audiencia, se aleja de los fundamentos del diseño procedural (Sicart, 2011; Carubba, L., 2021) en cuanto esta última niega el aporte de los jugadores en el diseño de la experiencia lúdica y asume la construcción de un juego como un objeto acabado sin considerar su dimensión performativa. La perspectiva de la programación dramática de una práctica corresponsable, se asimilaría más a un enfoque de diseño de **juego creativo** (Sicart, 2011) en la medida en que este asumen a los jugadores como un aporte trascendental a la compleción de la construcción de la experiencia lúdica a partir de su intervención en la dimensión performativa de la realización misma del juego; de la misma manera que el diseño de una escena corresponsable se completa a partir de la intervención manifiesta de la voluntad de las audiencias en el contexto del desarrollo de la *puesta en acción*. En cuanto al rol de quien diseña o configura la experiencia escénica y un juego, — desde el punto de vista de la programación dramática—, el ejercicio de quien diseña un DEC relacional y corresponsable, se asimila mucho a la operación creativa de un *Game Designer*. Ambas tareas se relacionan con:

- a) La delimitación dispositiva (y la configuración anticipada) de una experiencia de dimensión performativa.
- b) La construcción de un sistema de motivación que mantenga un compromiso activo (por parte de los participantes) con la experiencia en curso.
- c) La configuración de mecánicas, dinámicas y estéticas.

- d) La creación de una estructura interactiva que permita para la interacción directa de quienes participan; sin poner en riesgo la coherencia interior del sistema propuesto (a nivel simbólico, narrativo y/o dispositivo).

Quien diseña un juego o quien desarrolla un sistema *ludificado* no solo debe configurar a nivel ficcional y temático su propuesta, sino también construir la dimensión relacional que determinará las reglas de interacción de la experiencia.

En cuanto a las asociaciones directas con la construcción del *Gameplay*, la primera y más relevante tiene que ver con la noción de *Gameplay* asumida en su dimensión performativa de decisiones que se toman en tiempo real (Schell, 2019), o sea, en su condición de *jugabilidad* en tiempo presente. En este sentido, tanto la escena co-creativa como un sistema *ludificado* o un juego asumen que la constitución de la experiencia de juego se completará a partir de las decisiones que tomen quienes participen durante el desarrollo de la acción misma. Desde el punto de vista del *Game Design*, la consideración previa del tipo de *Gameplay* que permitirá la experiencia escénica, puede dictaminar referencialmente los niveles de dinamismo/estabilidad de la *obra-sistema*. Mientras más abierta sea la posibilidad de emergencia de contenidos inesperados (o no totalmente pre-configurados), más atractivo puede ser el diseño de la jugabilidad de una experiencia lúdica.

En la medida en que una experiencia co-creativa permita un *Gameplay* emergente “interesante” y potencie la aparición de acciones estratégicas nuevas por parte de las audiencias, es posible fomentar la eficacia del diseño del sistema lúdico. Aplicando al contexto escénico co-creativo las recomendaciones de Schell (2019) para crear un “buen” *Gameplay* emergente, sería fundamental, en primera instancia, crear más *acciones básicas* para los participantes (puesto que, a partir de la interacción con estas, aparecen nuevas *acciones estratégicas* y por ende, la emergencia de información nueva); dotar a los objetos y recursos que tengan los participantes de múltiples propósitos y funciones (así se puede ampliar el rango creativo de sus usos por parte de las audiencias); y finalmente, —en el caso particular de las escenas donde las audiencias están en rol jugador— permitir que los objetivos de la propuesta puedan conseguirse por diferentes caminos (así cada persona, puede explorar su propia vía para resolver la experiencia).

Respecto a las similitudes entre participantes de una escena co-creativa (*corresponsable*) y participantes de un juego o de un sistema *ludificado*, es importante destacar que ambas configuraciones dispositivas siempre requieren de personas que interactúen lúdicamente con el sistema en calidad de “jugadores” (en un sistema lúdico) o

“usuarios, participantes o consumidores” (en un sistema *ludificado*). En cualquiera de los dos casos, pueden identificarse a partir de clasificaciones básicas según el tipo de experiencia de interacción lúdica que se quiera fomentar; por ejemplo, haciendo relaciones con las tipologías de Bartle (1996) de perfiles de jugadores **socializadores, asesinos, conquistadores o exploradores**; o con los verbos o acciones que se quieran promover particularmente en el contexto de la *puesta en acción*, como por ejemplo, podría hacerse a partir de la propuesta de **verbos lúdicos** de Jo Kim (2012) que son **competir, colaborar, expresar o explorar**; a partir de las categorías de **jugadores, sociabilizadores, free spirits, achievers, philanthropists** de Marczewski (2015) creadas en función de los objetivos previstos para la interacción; o bien, de las intenciones extrínsecas de la experiencia (relativas a su condición de convención escénica artística, antes que de un juego) que pueden asociarse por ejemplo, al perfil de un participante **disruptor** (de todos los propuestos por el autor, el que más podría tener sentido en un contexto escénico co-creativo) quien, además de negarse a la experiencia, buscará maneras de boicotearla. O, por último, de la configuración de **jugadores creativos** (Aranda et al, 2015) que dispongan de espacios para cuestionar y reconfigurar las reglas del dispositivo.

Por último, es muy importante considerar desde la programación de la experiencia a diseñar, que cada persona que formará parte de la puesta en acción tendrá una individualidad que caracterice sus gustos, intereses y motivaciones. En este sentido (y teniendo siempre en consideración que la experiencia lúdica se nutre de la interacción directa con quienes participan) es imprescindible considerar factores de percepción, como las emociones que la propuesta pueda generar individualmente en cada persona. A diferencia de cuanto suele ocurrir en el teatro convencional, podría ser muy importante, para la escena co-creativa, estudiar anticipadamente a los públicos objetivos (Jiménez, 2000; Colomer, 2013) que formarán parte de la experiencia escénica a proponer.

En cuanto el diseño de una experiencia escénica co-creativa comparte con la construcción de un juego o de una experiencia *ludificada* un mismo *Framework* de mecánicas, dinámicas y estéticas, el modelo MDA de los *Game Designers* Robin Hunicke, Marc LeBlanc y Robert Zubek (2004) podría aplicarse sin problemas a un proceso de programación dramática *corresponsable*. Ambos tipos de experiencias co-creativas se enfocan mayoritariamente a la vivencia de quien va a consumir la experiencia final (*Playcenter Approach*), y pueden desarrollarse metodológicamente a partir de los principios del **diseño iterativo**.

En un sentido amplio, es plausible una analogía directa entre las tres dimensiones básica del MDA y la programación de un dispositivo escénico co-creativo (DEC) corresponsable de la siguiente manera:

Tabla 3. Analogías entre el *MDA framework* y un dispositivo escénico co-creativo.

	MDA FRAMEWORK Hunicke, LeBlanc & Zubeck (2004).	DEC (CORRESPONSABLE)
<i>Mecánicas</i>	Construcción de reglas del sistema de juego o de la experiencia/actividad <i>ludificada</i> . Esqueleto/estructura de la experiencia a desarrollar.	Delimitación de reglas e instrucciones para desarrollar la <i>puesta en acción</i> de la situación construida a desarrollar.
<i>Dinámicas</i>	Sistema de interrelaciones (diseño de la interacción entre las reglas y los participantes).	Sistema de interrelaciones (diseño de la interacción entre las reglas y los participantes durante la experiencia co-creativa).
<i>Estéticas</i>	Experiencia resultante (dimensión afectiva o emocional de la vivencia de quien participa)	Experiencia resultante (dimensión afectiva o emocional de la vivencia de quien participa en el marco del desarrollo de la <i>puesta en acción</i>)

Nota. Esquema comparativo – MDA aplicado a un dispositivo escénico co-creativo (DEC) corresponsable. Autor: elaboración propia

En la medida en que se utilice la metodología de creación del MDA para la programación dramaturgica de un DEC corresponsable, la premisa principal siempre debería ser la de construir todo el diseño de la experiencia co-creativa a partir de la **respuesta estética** que se espera producir en las audiencias que participen de la *puesta en acción*.

Una vez definida cuál es específicamente la experiencia/vivencia que se desea evocar en la audiencia objetivo, se definen las reglas y la estructura dispositiva que va a proponer la obra-sistema. Finalmente, se decide qué formatos de interacción (entre la propuesta y las audiencias) serán los más adecuados para cumplir con los objetivos previstos por el dispositivo para alcanzar **la meta de diseño** (Nallar, 2015) o **dimensión estética** del MDA—entendida siempre como la experiencia última que se quiere producir en la audiencia participante—.

La mayoría de los elementos básicos para la construcción del *GamePlay* (*Jugabilidad*), —según las definiciones de Brathwaite & Schreider (2009)— puede ser perfectamente aplicable a la construcción de una experiencia escénica co-creativa corresponsable:

- En primera instancia, en la medida en que la finalidad de la *corresponsabilidad* co-creativa es siempre relacional, puede ser de utilidad considerar la construcción de la interacción teniendo en cuenta los **deseos y necesidades** de las audiencias; y cómo estos se construyen y se definen en el contexto de la *puesta en acción*.
- Asimismo, puesto que la motivación de los jugadores es un aspecto fundamental a tener en cuenta en el nivel de la programación de experiencias (al igual que en el diseño de un juego o sistema *gamificado*) resulta imprescindible barajar también qué parte de esos deseos y necesidades hayan de estar relacionados con la creación de un buen **sistema de motivación** (Nallar, 2015), requisito de cualquier actividad lúdica.
- Es esencial también la construcción de **objetivos particulares**: se trata de dotar a las audiencias de espacios de interacción específicos que les permitan poner en práctica ejercicio de **toma de decisiones constante**, dirigidos a conseguir los objetivos en cuestión (Schell, 2019). En el contexto de un sistema lúdico, los objetivos deben ser **concretos, conseguibles y conllevar recompensas**. En una práctica escénica co-creativa y corresponsable, siempre sería imprescindible al menos que se cumplieran las dos condiciones primeras para que la audiencia pudiera contextualizar el objetivo de la experiencia a co-crear y para que al ver que es conseguible, se pueda motivar a involucrarse. Los objetivos pueden configurarse a **corto, mediano o largo plazo** según las necesidades de cada propuesta escénica (siendo los primeros, los más utilizados en el contexto de la creación relacional contemporánea, ya que generalmente se resuelven en el mismo espacio/tiempo de la *puesta en acción*).
- Para asegurar un buen *Gameplay* por parte de las audiencias, no solo sería necesario dotarlas de objetivos, sino también de **sentido de propósito**. Así cómo en un juego, quienes juegan deben entender perfectamente por qué están jugando (Nallar, 2015), en una escena co-creativa corresponsable (sobretudo si es implicada) la audiencia debe entender por qué se está involucrando e implicando en el desarrollo de la situación.

- Es imprescindible también que haya **reglas** que constituyan las lógicas que organizan la experiencia del sistema co-creativo en cuestión (Juul, 2005). En este aspecto, una escena co-creativa *corresponsable* y un sistema lúdico, comparten las características básicas de las reglas de un juego:

- A) siempre ponen límites a la acción de quien participa;
- B) son explícitas y no pueden malinterpretarse (o al menos, no debieran);
- C) se aplican a todas las personas que participan de la experiencia;
- D) En la mayoría de los casos son fijas, obligatorias y pueden estar sujetas a repetición.

Las reglas de una experiencia *corresponsable* pueden construirse a partir de diversas dimensiones según las necesidades de cada dispositivo según la taxonomía de Parlett (2005): desde su dimensión operacional o fundacional; desde la naturaleza del contexto oficial que las condicione; desde los códigos de conducta esperados; desde la construcción escrita y no escrita de las mismas (como advertencias específicas sobre el contexto particular de la acción, o bien posibilitando la creación de “reglas de la casa”). También, se pueden estipular a partir de la experiencia que se quiera fomentar en las audiencias (Pérez Latorre, 2010) posibilitando reglas asociadas a contextos donde la vivencia tenga que ver con recolectar cosas, con la acción de cazar o capturar, con construir o configurar elementos o escenarios (como sucede en *Game Of Kin*, 2017) o bien, historias (como el caso de *The boomerang Kid*, 2007); o fomente la destreza o habilidad física de sus participantes.

- Otros aspectos fundamentales de un buen *Gameplay* son una construcción temática eficiente capaz de otorgar un contexto de experiencia lo más universal y atractiva posible que permita que la audiencia pueda conectar emotivamente con la propuesta (Schell, 2019), y la construcción de un *Setting* (ambientación) bien diseñado (Nallar, 2015) que potencie justamente la proposición temática a desarrollar.
- La necesidad de conflicto se también, otro componente esencial de cualquier “buen juego” (Fullerton, 2014) y aplicado al contexto de la *co-creación corresponsable* de una experiencia escénica, es posible instalarlo en dos dimensiones diferentes de la *puesta en acción*: puede estar literalmente en la capa narrativa de la ficción propuesta; o bien, en el plano performativo, en cuando la misma actividad co-creativa se puede entender como

un conflicto que debe resolver quien participa (de la misma forma, que una actividad lúdica se constituye como un conflicto a resolver por quien juega). Sobre esto último, es importante destacar la analogía directa con las ideas de Romero (s/f) sobre que la mecánica misma de una actividad lúdica, contendría su potencial mensaje.

- También es importante considerar desde el diseño, la construcción de sistemas de progresión; y definir si la interacción lúdica con las audiencias va a requerir estructurar su participación a nivel de objetivos cerrados y desafíos puntuales que tienen que llevar a cabo (interacción *jugable*) o bien, permite a la misma audiencia prescindir de objetivos/desafíos y experimentar la situación co-creativa desde una perspectiva menos reglada y no tan direccionada (interacción *ludificada*). En cualquier caso, los sistemas de progresión dentro de la escena co-creativa serían indispensables (al igual que en un juego o en un sistema *ludificado*) para que el dispositivo organice y registre la evolución de la intervención de quienes participan (más allá de si es importante o no, que consigan ciertos desafíos o logros específicos en el marco de la experiencia). En este sentido, los sistemas de progresión siempre serían necesarios y no tienen por qué ser visibles para quienes participan: quien diseña las dinámicas de interacción con el público puede decidir que esa información sea solo útil para el mismo sistema de manera invisible; o bien, si la experiencia lo requiere, visible para que la misma gente pueda valorar su desempeño a partir de la visualización de su propio progreso (Schell, 2019).
- La generación de **recompensas** puede ser también muy necesaria según el tipo de interacción lúdica que el dispositivo corresponsable requiera implementar: en el caso de asignar a las audiencias un rol jugador (como sucede en *Game of Kin* o en *Gertrudis Möhippa*) puede resultar favorable un buen diseño de recompensas para motivar la participación directa de las personas. Pero en aquellos dispositivos que no buscan este tipo de interacción lúdica (como *Pendiente de voto* o *The Boomerang Kid*) puede no ser realmente necesario estipularlas en un sentido directo o individualizado. Lo mismo puede aplicarse al uso de **atributos o recursos** de juego que se otorgan a las audiencias, en la medida en que la utilidad de estos puede variar según las necesidades de cada dispositivo: en ciertos casos, estos son necesarios en cuanto se requiera dotar a las audiencias participantes de “habilidades especiales” o por ejemplo de ciertos “recursos específicos” que tengan que ver con las dinámicas de interacción de la experiencia co-creativa.

- Otro elemento importante, es la constitución de **límites físicos y conceptuales**, que tanto en un juego como en una DEC *corresponsable* se asocian a la dimensión mecánica del diseño lúdico (Schell, 2019), y que son de utilidad para que las audiencias puedan identificar los niveles emotivos de separación entre la experiencia y la realidad cotidiana (Fullerton, 2014). Esto condicionará también su desempeño e involucramiento en el marco de una *puesta en acción* co-creativa. En cuanto a los límites físicos, es indispensable que la experiencia escénica “tome” un lugar en el mundo que esté claramente definido para facilitar la experiencia de quienes participan; así como también, que estipule un marco temporal claro (Aarseth, 2003). Ambas delimitaciones, ayudarán a las audiencias a identificar los códigos sociales que enmarquen su interacción.
- Otro elemento importante, es la construcción de mecánicas asociadas al azar. En la medida en que este último está siempre muy presente en las prácticas performativas de co-creación, existen una serie de consideraciones (Brathwaite & Schreiber, 2009) que pueden mejorar la *jugabilidad* del diseño de las experiencias como por ejemplo: **retrasar o prevenir las resoluciones de juego** para tensionar las expectativas generales; construir una sensación de **competitividad flexible** entre los participantes (en el caso de estipularse una forma de interacción basada en la competencia) que le permita a los jugadores siempre creer que tienen chance de ganar; **potenciar la variedad de opciones** entre las cuales los participantes pueden elegir (como sucede en *The Boomerang Kid* que el guion tenía muchas combinaciones posibles de selección de alternativas); potenciar la **tensión dramática** en la construcción narrativa de la propuesta, aplicando equilibradamente el principio de incertidumbre y el de inevitabilidad (LeBlanc, 2006); o utilizar el azar para que la toma de decisiones dentro de la experiencia no se vuelva predecible. También es útil incorporar *elementos* de azar, como **cartas, dados o generadores de números aleatorios** que puedan ayudar a fomentar la imprevisibilidad de la evolución de la puesta en acción (cómo sucede por ejemplo en *Game of Kin*); o derechamente **ocultar información** a los distintos participantes para potenciar su experiencia de juego.
- Casi la totalidad de los autores relativos al diseño lúdico sostienen que utilizar estrategias del **diseño iterativo** es fundamental para potenciar y asegurar un *gameplay* eficiente en cualquier construcción de experiencia lúdica (Fullerton, Werbach, Schell, Nallar, Sicart, entre otros). En este sentido, la escena co-creativa al diseñarse en relación directa con

muchos de los principios base del *Game Desing*, siempre necesitaría someterse a procesos de testeo y de prueba constantes, para ir comprobando si las dinámicas, mecánicas y estéticas propuestas, están realmente funcionando. En este sentido, siempre sería necesario contemplar dentro del proceso de la *programación dramatúrgica* de una experiencia *corresponsable* (sobre todo si es implicada) instancias de muestras, aperturas y laboratorios abiertos que permitan a quienes diseñan la experiencia, comprobar con audiencias reales (y no especuladas), la eficacia práctica de las dinámicas de interacción propuestas; y revisar una y otra vez como están diseñadas, hasta conseguir la experiencia de juego deseada.

- Finalmente, resulta interesante destacar la comparación directa entre el aprendizaje propedéutico de las reglas (y del funcionamiento mismo del juego) que propone la mayoría de las construcciones lúdicas y las dinámicas utilizadas en la mayoría de las prácticas escénicas co-creativas para integrar la transmisión de las reglas en el momento mismo de la *puesta en acción*. Se vislumbra, en este aspecto, una analogía directa con el *enactivismo*: la absorción de normas por parte de las audiencias remite a una condición propedéutica donde la connotación enactiva del aprendizaje *in situ*— “hacer el camino al andar”— es análoga al ejercicio de aprender las reglas de un juego, justamente durante el ejercicio mismo de jugarlo.

C) Desde la perspectiva psicológica de la construcción lúdica (*Gamification*)

Desde una perspectiva estricta, la *gamificación/ludificación* aplicada a la creación de una práctica escénica teatral puede asumirse desde diversas perspectivas y en relación a distintos momentos del proceso creativo: se puede, por ejemplo, *ludificar* la publicidad de una obra de teatro y sus procesos comunicativos extrínsecos; o *ludificar* las dinámicas de interacción *in situ* entre equipos creativos y audiencias; o incluso, *ludificar* las mismas estructuras internas a nivel dramatúrgico para convertir la experiencia literalmente en un juego y a las audiencias en “jugadores” (según la definición estricta del término). En este sentido, si bien el teatro es una disciplina que puede asociarse inherentemente a una serie de parámetros lúdicos, no siempre tras cada propuesta escénica habría efectivamente una operación de *ludificación* de la experiencia. Para que esto suceda deben reunirse una serie de condiciones clave propias de la disciplina del diseño motivacional.

A efectos de esta propuesta teórica, se considera la utilidad de la *gamificación/ludificación* como técnica específica —o conjunto de estrategias— relativa al diseño motivacional que subyace a una determinada experiencia y a la aplicación de componentes lúdicos en contextos que no son entendidos estrictamente como “juegos” (Hunter & Werbach, 2015)—como una obra de teatro tradicionalmente entendida—. La *gamificación* resulta en suma tremendamente útil para la programación de escenas *co-creativas corresponsables*, que se ocupa principalmente de identificar los mecanismos necesarios para estimular la motivación de las personas y para diseñar sus rangos conductuales en el marco de la experiencia escénica. Es importante hacer hincapié una vez más en la idea de que la presencia de componentes lúdicos en un sistema o estructura no lo convierte necesariamente en un sistema de juego (Hunter, D; Werbach, K., 2015). A raíz de esta idea, la *gamificación* de una experiencia co-creativa puede entenderse tanto a nivel de *ludificación* del sistema escénico (utilización de componentes lúdicos aislados); como de composición integralmente lúdica de la experiencia (o sea, que la propuesta escénica opere y “se declare” como un juego). En este sentido último, se asume que generalmente, una programación escénica *corresponsable* (y especialmente aquellas de connotación *implicada*) compartiría con los principios de construcción de una estructura *gamificada*, algunos de sus objetivos principales: como el diseño de estructuras de motivación para implicar a quienes participan a través de su propia acción (ya sea en calidad de jugadores o de consumidores/usuarios); y la promoción de mejoras a nivel de aprendizaje, a partir de la toma de decisiones constante y la resolución de conflictos.

Por otra parte —y en línea con las ideas del Doctor García Panella (2021)— las tres dimensiones fundamentales del diseño motivacional (la comprensión de la diversión como factor de *Engagement*; la posibilidad de implementar mejoras a nivel educativo y de aprendizaje; y la gestión del cambio comportamental), podrían aplicarse en un sentido general en la construcción de una experiencia de corresponsabilidad implicada en cuanto la propuesta escénica puede utilizar el diseño motivacional y fomentar el compromiso de quienes participan a partir de la diversión que pueda producir la experiencia; a partir del potencial pedagógico de la temática a desarrollar; y a partir, según el caso, de la exigencia de promover ciertos cambios comportamentales y cierta concienciación de las audiencias (a un nivel experiencial y pragmático) respecto a unos tópicos particulares. En este aspecto, un sistema gamificado cualquiera y una experiencia co-creativa *corresponsable* implicada comparten también el hecho de que la misión implícita del diseño apunte invariablemente a provocar en quienes participan una **experiencia memorable**.

Respecto a la relación implícita que pueda tener una experiencia escénica co-creativa con un **Serious Game** (Abt, 1970) o con un **juego persuasivo** (Perloff, 2014) —y con un esfuerzo intencionado y “exitoso” por influir en el estado mental de otras personas (O’Keefe, 2002)— estas vinculaciones son siempre posibles en relación con los contextos particulares de cada creación. En un sentido general, la clasificación de un DEC *corresponsable* en alguna de estas categorías va a depender directamente de las intenciones de la programación; en el primer caso, se da una taxonomía altamente subjetiva en la medida en que cualquier obra de arte de connotación lúdica podría eventualmente considerarse un “juego serio”, según el punto de vista de la definición; y en el segundo caso se da una taxonomía más objetiva, en la medida en que el diseño tenga como intención última modificar la conducta de las audiencias o persuadirles para que hagan o dejen de hacer (o pensar) algo determinado en sus vidas cotidianas.

Respecto al proceso de diseño *gamificador* de la experiencia co-creativa, se puede partir de la base que uno de los elementos principales para construir la motivación de las audiencias se relaciona con **la diversión o la búsqueda del placer** asociada a las experiencias lúdicas. Si bien, a lo largo de este estudio, ambos parámetros se establecen como criterios subjetivos, desde el punto de vista de la programación dramatúrgica de una actividad de connotación escénica, siempre sería trascendental asumir que no se puede “asegurar” a nivel práctico, que la experiencia de la audiencia será placentera o divertida; pero sí se puede procurar que resulte en una vivencia positiva y agradable.

Ahora bien, que un juego sea “divertido” no asegura en ningún caso que vaya a comprometer o implicar a sus participantes con la acción en curso. Por eso es trascendental construir, además, un buen **sistema de motivación** (Nallar, 2015) que no solo dote de razones a las audiencias para involucrarse con la co-creación, sino también configure motivos para que éstas se mantengan continuamente en el flujo de la situación a construir. En este sentido, se propone determinar y analizar los posibles deseos básicos (Reiss, 2003) que cada persona pueda asociar a su actividad dentro del marco de la experiencia: **(aceptación, curiosidad, alimentación, familia, honor, idealismo, independencia, orden, actividad física, poder, romance, ahorro, contacto social, posición social, tranquilidad, venganza)**; o bien, provocar ciertas emociones particulares en quienes participan (Nallar, 2015) para producir las emociones que se quieren inducir en las audiencias (como el miedo por ejemplo, si la temática es de supervivencia “Zombie”); y conseguir esto, a partir de la estimulación de ciertas necesidades básicas (Maslow, 1940) que pueden servir para construir la motivación de en el contexto ficcional de una situación co-construida.

Por otra parte, es importante considerar que los contextos lúdicos siempre estarían asociados a la ejecución de una actividad que se supone deba producir placer, y en este sentido, resulta trascendental diseñar la motivación de quienes participan estimulando ciertos placeres de juego primarios (Hunicke, Leblanc & Zubek, 2004) (como, por ejemplo, fomentar el plano sensorial; la dimensión fantasiosa de la experiencia; la construcción dramática de la instancia; la invitación al desafío; el sentido de comunidad; los espacios para descubrir o explorar cosas; la posibilidad de expresión personal; o el placer en la condición de sumisión que tiene quien juega ante las reglas del demiurgo creador o del sistema).

Respecto a estas últimas ideas, —y en orden de intentar construir un diseño motivacional eficiente—la *gamificación* de la interacción con las audiencias corresponsables siempre debería contemplar la utilización de algunos componentes y elementos básicos de la disciplina:

- La identificación y configuración de la **tipología de sistema de motivación (intrínseco/extrínseco)** que se quiere implementar —enfocada especialmente en la construcción y promoción de la **motivación intrínseca** de la gente— (Werbach, 2013).
- La aplicación del modelo **RAMP** de Marczewski (2015) en el diseño de las interacciones con las audiencias teniendo en consideración las cuatro categorías que lo componen (*Relatedness, Autonomy, Mastery & Purpose*).
- La construcción de la *gamificación* del sistema escénico partiendo por configurar **la motivación intrínseca** de las audiencias que participan, y luego reforzando la motivación extrínseca (en caso de ser necesario) para asegurar el *Engagement* dentro del sistema (Zichermann, 2011).
- Diseñar la interacción con las audiencias promoviendo el uso de incentivos y desafíos; la estimulación de los deseos individuales y colectivos; la adquisición de recompensas por parte de quienes participan; y la implementación de algún tipo de sistema de *Feedback* —aunque funcione a nivel parcial y no cumpla con las características estrictas que tendría un sistema de progresión en el contexto de una estructura lúdica o de una estructura de juego—.

- Constituir la programación dramatúrgica de la experiencia a partir de la implementación conceptual de la **pirámide de elementos de gamificación** (Werbach, 2013) compuesta por **dinámicas** (entendidas como la estructura implícita del sistema *gamificado*); **mecánicas** (entendidas como aquellos mecanismos que permitirán las dinámicas que el sistema propone para que avance la acción); y **componentes de juego** (todos los elementos que gráficamente remiten a las mecánicas y dinámicas de la *gamificación* en sí). La aplicación de estos elementos puede manifestarse de manera aislada dando como resultado un sistema *gamificado* o un *Gameful Design*; o bien, constituyéndose de manera total como un juego o diseño *jugable* —*Playful Design*— (Deterding et al, 2011).
- La consideración (en caso de ser necesario) de utilizar sistemas de **PBL** (Werbach, 2013) para graficar la progresión de los participantes dentro de la experiencia co-creativa; o bien, de encontrar nuevas maneras para ilustrar la evolución las personas involucradas.
- Definir el formato de aplicación de las estrategias de *gamificación* (**enfoque externo, interno o cambio de comportamiento**) que resulta más útil para los propósitos de la propuesta escénica a desarrollar según los objetivos originales de cada dispositivo.
- Aplicación de los principios de la **teoría de la autodeterminación** (Deci & Ryan, 1985, 2004, 2008) en la construcción de las interacciones co-creativas entre audiencias y propuestas escénicas; integración de los **tres componentes básicos** para lograr hacer que algo sea intrínsecamente estimulante (competencia, autonomía, afinidad); y por último, en caso de ser necesario, la consideración de las fases del proceso de integración de la motivación extrínseca (**externa, introyectada, identificada e integrada**), en pos de fomentar la autonomía de las elecciones y de la capacidad de acción de las personas participantes.
- Estipulación – sobre todo en el diseño de interacciones implicadas de connotación *jugable* - de recompensas (**tangibles, intangibles, esperadas, inesperadas, contingentes o no**) para quienes participan.

- Tener en consideración, cuando se trabaja con la motivación y la persuasión, los deseos/necesidades de otras personas; la dimensión ética de la práctica *gamificadora* es particularmente importante en el contexto de la programación de una experiencia *corresponsable* (especialmente si esta es *implicada*). En este sentido último, es importante contemplar el **uso de retóricas persuasivas** (si las hay) —tanto desde la perspectiva de su implementación exclusivamente procedural (Bogost, 2007) o desde su integración a partir de la acción misma de quienes construyen a nivel sígnico los mensajes en su calidad de receptores de la experiencia de juego (Sicart, 2011); también, contemplar la naturaleza del ejercicio de **cambio conductual** (si el dispositivo lo promueve); así como también, el desarrollo de estrategias éticas para su desarrollo en el curso de la *puesta en acción*.
- Por último, contemplar como referencia modelos como el *6D Framework* (Hunter & Werbach, 2012) o la propuesta de Nallar (2015) a modo de guías para el proceso de *gamificación* de un sistema.

4.2.2 Dimensión lúdica de la interacción corresponsable con las audiencias.

A partir de las correlaciones directas entre la construcción de la interacción en contextos lúdicos y la configuración de experiencias escénicas *corresponsables*, se profundiza a continuación en las características particulares de la **corresponsabilidad implicada**; las diferentes perspectivas de la interacción lúdica por parte de las audiencias (en calidad *jugable* o *ludificada*); y la comprensión compartida de la escena co-creativa relacional, un juego y una experiencia *gamificada*, entendidas como **sistemas de motivación**. En función de esto último, se revisan algunos de los conceptos aplicados en el ejercicio comparativo del marco escénico-lúdico —provenientes desde el diseño de juegos (*Game Design*), el diseño motivacional (*Gamification*) y las herramientas para la construcción de guiones videolúdicos y LARPs—, que puedan ser de utilidad para la programación de dispositivos escénicos implicados (DEIs) y para el diseño de la motivación de las/os participantes potenciales de este tipo de experiencias escénicas puntuales (entendidas en el contexto de este estudio como audiencias “*implicadas*”)

A) Corresponsabilidad implicada: audiencias en “condición” de implicación.

Como se ha expresado anteriormente, la **condición implicada de la corresponsabilidad** se asocia a un tipo de interacción co-creativa (de dimensión lúdica) que promueve la manifestación material (*funcional y explícita*) de la agencia de las audiencias; y la necesidad de su incidencia directa en la construcción conjunta del sentido narrativo y/o dispositivo de la experiencia. Se propone este criterio para poder acotar la búsqueda de estudios de caso analizados en el ejercicio comparativo, poder objetivar el parámetro principal de esta investigación reduciéndolo a una interacción de calidad tangible y para delimitar una categoría de acciones en particular, pragmáticas y epistémicas (Kirsh & Maglio, 1994), que caracterizan estos contextos creativos de esencia practicable, donde la condición de la construcción escénica es co-constituida, performativa y procesual. En este campo, la implicación lúdica se asocia a la condición “implicada” de cualquier jugador “común”, en cuanto siempre sería necesaria una manifestación visible y física de la voluntad de decisión (agencia) de quien juega para completar el sentido de la experiencia.

En una escena **corresponsable implicada**, los dispositivos siempre completan sus sentidos a nivel pragmático a partir de que las audiencias pongan en ejercicio un tipo de acción practica (practicable durante la realización escénica co-creativa y relacional) que involucre la manifestación de una decisión (agencia) y de una acción material en un mismo movimiento (Bianchini & Verhagen, 2016). Se propone entonces el término **implicación**, para delimitar la condición característica de quienes participan específicamente en una práctica escénica co-creativa *corresponsable* de naturaleza *implicada*. Resulta importante destacar, que, en este contexto particular, la implicación podría abarcar a todas las personas que participan pragmáticamente de la construcción de la *puesta en acción*, en la medida en que todas están aportando al desarrollo de esta en diversas dimensiones (narrativas y/o dispositivas) aunque se manifiesten en distintos roles de producción. En cualquier caso, la implicación sería una condición necesaria para poder desarrollar este tipo de propuestas, tanto por parte de las audiencias que se involucran en los espacios de apertura del dispositivo como por parte de quienes lo proponen y ponen en marcha. Desde la perspectiva que asume la **corresponsabilidad implicada** como un **compromiso** adquirido por todas las personas involucradas en la creación de la situación construida; se entiende que la condición de implicación pone al mismo nivel de responsabilidad a todos quienes participen de la construcción del acontecimiento en tiempo presente y les transforma pragmáticamente en co-creadores de la experiencia conjunta (e incluso, en ciertos casos, en co-autores literales).

El sentido de “esfuerzo activo” por parte de la audiencia implicada tiene que ver con “traspasar” la responsabilidad de los equipos creativos sobre la construcción de la propuesta escénica y compartirla de manera equilibrada. Es fundamental entonces, que **los espectadores entiendan que su agencia es clave para construir la propuesta a nivel práctico; así como también, delimitar una suerte de acuerdo tácito entre equipo creativo y audiencia que presuponga una aceptación por parte de esta última de su responsabilidad co-creativa.** Dicho de otro modo, que la audiencia entienda (y acepte) que la evolución de la dimensión argumental o dispositiva de la experiencia escénica depende en cierto sentido de su propia capacidad de involucrarse con el desarrollo de la propuesta. Esto último es algo que todos los casos de estudio analizados en el ejercicio comparativo del marco escénico-lúdico hacen: involucran a sus audiencias en calidad de co-productores de la experiencia escénica desde el minuto cero (o incluso antes, en casos como *Gertrudis Möhippa*).

Desde una perspectiva observable, esta forma de participación escénica puntual — asociada a la construcción de **dispositivos escénicos implicados (DEI)** y a la configuración de **audiencias “implicadas”**—puede identificarse en cuanto una experiencia escénica co-creativa tenga las siguientes características:

- Es necesaria una forma de compromiso particular por parte de la mayoría de la gente que compone la audiencia (o la totalidad, según sea el caso) para llevar adelante la propuesta escénica co-creativa. De forma contraria, la experiencia no solo no tendría sentido alguno (desde una perspectiva simbólica), sino que pragmáticamente las dinámicas de interacción que estructuran la mecánica de la experiencia no podrían desarrollarse.
- La agencia de las personas (sus decisiones) se manifiesta de manera visible y material (expresión física), ha sido intencionadamente diseñada para que opere en un grado de **interacción co-creativa funcional y/o explícita** e incide pragmáticamente en la construcción estructural del dispositivo o en la propuesta argumental que propone.
- La *obra-sistema* es dinámica a nivel narrativo y/o dispositivo y posibilita distintos tipos de interacción co-creativa específica (**interpretativos, exploratorios, configurativos y tectónicos**) (Aarseth, 1997).

- Existe una invitación directa por parte de quien (o quienes) proponen la experiencia escénica a la *corresponsabilidad* en cuanto al devenir de la situación co-construida (o sea, hay una intencionalidad objetiva desde la programación dramaturgica de configurar una audiencia corresponsable a nivel práctico de lo que suceda).

En síntesis, para poder hablar de una **audiencia en calidad implicada**, el sentido total de la propuesta escénica debe estar configurado en torno a la influencia de la agencia de la gente sobre el devenir del planteamiento situacional propuesto, en tanto la experiencia no tendría sentido alguno sin la intervención pragmática de la audiencia sobre **la historia a construir** (dimensión narrativa) o sobre la **estructura general de las acciones** pragmáticas a desarrollar (dimensión dispositiva). En resumen, la **manifestación material** de la agencia de la audiencia tendría la capacidad de alterar la experiencia a nivel tridimensional (dimensión **performativa, narrativa y/o dispositiva**) y a partir de interacciones **funcionales y/o explícitas**, (además de cognitivas/interpretativas).

B) Dispositivos Escénicos Implicados (DEI).

Aquellos dispositivos que configuran este tipo particular de participación *corresponsable* y **audiencias implicadas** se denominan en el marco de esta tesis como **dispositivos escénicos implicados (DEI)**. En el contexto general de una programación dramaturgica, refieren a un tipo particular de dispositivo escénico co-creativo (DEC) —siempre de carácter relacional—, que promueve de manera directa un trasfondo de corresponsabilidad particular en el devenir del acontecimiento escénico.

En orden de poder diferenciar fácilmente un **dispositivo escénico co-creativo relacional** (DEC) genérico de un **dispositivo escénico implicado** (DEI), lo más sencillo es preguntarse si la experiencia escénica en cuestión ha sido construida para que su desarrollo **dependa a nivel dispositivo y/o argumental de la intervención pragmática (a nivel funcional y/o explícito), de la agencia de las audiencias**. En este sentido, todas las obras analizadas en el marco escénico-lúdico de esta investigación corresponderían a un tipo de dispositivos escénicos co-creativos que configuran **audiencias en calidad implicada**.

Desde la perspectiva de la audiencia, la principal diferencia entre una **participación corresponsable implicada** (característica de un DEI), con los tipos de participación que fomenta un DEC genérico (ya sea una escena ambiental donde la **participación tiene una connotación netamente simbólica y no está considerada su incidencia sobre la evolución de la puesta en acción**; o en una experiencia relacional no implicada, que aunque si configure relaciones a nivel cognitivo y simbólico, estas no sugieren ningún tipo de corresponsabilidad en niveles prácticos); es que en un DEI la audiencia es inducida en un contexto de **corresponsabilidad implicada** donde, desde el minuto cero o incluso con anterioridad, en el marco de la publicidad inherente a la experiencia escénica en cuestión, la gente entiende de manera general que va a tener que “hacer algo” y sus acciones tendrán **consecuencias**. Opuestamente, en los otros dos contextos anteriormente descritos, la *programación dramática* de la experiencia no compromete a las audiencias en ningún código de responsabilidad compartida respecto a la evolución de la propuesta escénica a nivel pragmático (argumental y/o dispositivo) ya que la experiencia escénica sucede de manera independiente a la agencia de la gente y los espectadores solo participan de ella a nivel performativo/cognitivo; o tienen la posibilidad de explorarla o transitarla, pero nunca de modificarla en un sentido práctico.

Ahora bien, desde el punto de vista de la *programación dramática*, en un (DEI) siempre se configuraría la interactividad con la audiencia desde una perspectiva materialmente *corresponsable*; a diferencia de un DEC relacional genérico, donde la intervención de la gente solo puede modificar la experiencia en su dimensión performativa, —como ocurre en *Sleep No More* (2001), donde los actores siguen en su *loop* de escenas, aunque nadie los esté mirando—; ni son creadas con la finalidad de que la gente pueda alterar las historias propuestas o las lógicas dispositivas de la *puesta en acción* —como en *Correo* (2016) o *Urban Nature*, (2021)—.

A partir de esta diferenciación respecto al punto de vista de quien diseña la propuesta, la categoría de dispositivo escénico co-creativo (DEC) puede utilizarse para referirse a cualquier práctica escénica performativa, ya sea relacional o ambiental, que prevea o dirija relaciones a nivel cognitivo. Pero la noción de DEI solo sería útil en un contexto de corresponsabilidad creativa específica que implique a las audiencias a nivel simbólico y práctico en la construcción de la **puesta en acción**. En este sentido último, en el marco de un DEI, la audiencia siempre sabe, de una u otra manera, que su intervención es crucial para el desarrollo de la propuesta a nivel de evolución de la ficción presentada o en términos de construcción dispositiva de la experiencia.

La invitación a la *corresponsabilidad implicada* se asume como una forma de involucramiento específico donde los espectadores han de sentirse de una u otra manera comprometidos en distintos grados con el devenir de la situación construida. El dispositivo co-creativo debe permitir la manifestación material de la agencia de las personas para que esta pueda efectivamente incidir de manera concreta en el desarrollo de la experiencia. Sin embargo, una cosa es extender teóricamente esta invitación desde la programación de la experiencia y otra saber de qué manera la implicación de la gente se manifiesta en la práctica.

A modo de resumen, la nomenclatura (DEI) define entonces un dispositivo escénico co-creativo relacional particular que tiene la finalidad específica de configurar una experiencia corresponsable donde la **audiencia tiene una dimensión implicada**. Desde la perspectiva de la programación dramática, la configuración de una escena de **corresponsabilidad implicada produciría un tipo de participación particular (audiencia implicada)** que requiere siempre la manifestación visible (corporeizada y material) de la voluntad de la gente y que, por tanto, configura una forma de compromiso especial con el desarrollo del acontecimiento en curso (distinto al que requieren otros tipos de dispositivos co-creativos corresponsables).

C) Connotación lúdica de la implicación: manifestación material de la agencia y corresponsabilidad co-creativa.

En cuanto a la relación particular entre la construcción de un juego o sistema *ludificado* con la programación de un dispositivo escénico implicado (DEI), esta última categoría se desarrolla a partir de la observación de una serie de conexiones coincidentes entre la condición de implicación que caracteriza a una persona que juega un juego; con el compromiso particular que presupone un tipo de experiencia escénica que requiere, para desarrollarse de manera eficiente, de la actancia literal de la audiencia; y de activar formas de interacción funcionales y/o explícitas siempre.

En este sentido, la relación entre un juego o actividad *ludificada* y un DEI es directa porque ambos fenómenos se construyen en la práctica, en la medida en que deben ejecutarse para que devengan en actividad: un juego no es un juego hasta que es efectivamente jugado. Análogamente, un DEI adquiere su sentido en la realización corresponsable de su ejecución entre equipos creativos y audiencias.

En el marco de esta propuesta teórica la expresión material de la agencia, teniendo en consideración que la noción remite a un parámetro profundamente subjetivo, se relacionaría con los grados de interacción co-creativa *funcional* y/o *explícita* que requieren una vía visible para su manifestación. Esta “expresión” visible, se define como cualquier acto corporal (sea a nivel de movimientos o del habla) que represente una decisión específica en el contexto de una práctica escénica co-creativa. A su vez, estas decisiones personales (que pueden manifestarse de manera individual o colectiva) —y que pueden responder a motivaciones pre-diseñadas (o no) por el dispositivo—, tienen la capacidad de influir a nivel material en el devenir de la *puesta en acción* en todas sus dimensiones dispositivas, según sea el caso. En función de esto último, **la dimensión lúdica de la implicación** se relaciona directamente con que la funcionalidad de la interacción entre un juego (o sistema *gamificado*) con sus participantes; es análoga a la que desarrolla una audiencia implicada en el contexto de un DEI. Este tipo de dispositivos, además de permitir y necesitar de la manifestación física de la agencia de la gente, dota a la intervención de las audiencias de un propósito y sentido a nivel performativo, narrativo y dispositivo. También permite ciertos rangos determinados para la emergencia de las motivaciones propias de cada persona (de la misma manera que lo hace un juego o un sistema *gamificado*).

Desde la perspectiva de quien diseña un juego, la interacción no tendría valor por sí sola, en la medida en que requiere de propósitos y, por ende, de motivaciones concretas que la promuevan (Costykian, 2002). Es en este sentido específico que un dispositivo escénico implicado (DEI) al igual que un juego o un sistema *gamificado*, debe configurar y prever esta dimensión particular de la motivación y la voluntad de la gente. Desde esta perspectiva, quien programa tiene obligatoriamente que encontrar maneras de configurar y organizar los deseos y motivaciones de la audiencia, estableciendo parámetros para delimitar cómo la agencia de la gente influye sobre el curso de la *puesta en acción*. Esta es una de las principales razones para relacionar la construcción de una audiencia implicada con la noción de **agencia lúdica**; (y para hacer una correlación directa entre un DEI con un juego o con un sistema *ludificado*): tanto quien diseña un juego, como quien *gamifica* una actividad o sistema, y como quien programa un DEI, deben pre-configurar la emergencia de la agencia de las personas y deben buscar estrategias para el *Engagement* efectivo de la gente. **Tanto la construcción de una escena co-creativa implicada (un DEI) como la construcción de un juego o la gamificación de un sistema conllevan la necesidad de organizar dispositivamente la motivación y la agencia de la gente.**

Por otra parte, la **agencia lúdica** también se asocia a la satisfacción que obtienen los participantes en la medida en que sus decisiones, vinculadas a motivaciones y objetivos personales, se desarrollan de manera autónoma y voluntaria. Se asocia asimismo a los posibles grados de placer que conllevaría que dichos objetivos se resuelvan. Profundizando en este concepto (**agencia lúdica**) y en las posibles comparaciones que pueden surgir respecto a este tipo particular de participación (la *corresponsabilidad implicada*) que exige un dispositivo escénico implicado (DEI), se adopta la conceptualización de Murray (1997) que, lejos de simplemente asociar la idea de agencia lúdica a la capacidad de tomar decisiones, asigna una prioridad absoluta a los objetivos y a las motivaciones de las decisiones a tomar. A raíz de este planteamiento, se propone una analogía con la construcción de un (DEI) en cuanto las relaciones que éste genera representan **un flujo de intercambio constante entre los intereses y motivaciones de las personas con la obra-sistema**. Este flujo emergerá siempre, de manera impredecible durante la evolución acontecimiento escénico.

A partir de estas últimas ideas, es posible afirmar que en el contexto co-creativo específico de un DEI, **la implicación de las audiencias tiene una connotación general de dimensión lúdica en la medida en que la agencia de los participantes debe manifestarse necesariamente de manera física**. Debe en suma existir un medio o canal para que se produzca el flujo interactivo que evidencie de manera visible la voluntad de la gente y sus decisiones sobre la experiencia en curso). Vista así, la experiencia escénica co-creativa se configura como **un terreno de intercambio para la emergencia de las motivaciones, deseos y objetivos personales de cada persona involucrada en la puesta en acción**; por último, **el juego mismo se propone como una estrategia de interacción que posibilita la creación de relaciones particulares entre obra-sistema y audiencias**.

En resumen, se propone una relación directa entre la connotación implicada de una participación que se da en el contexto de un juego o de una actividad *ludificada* y el compromiso particular que presupone una experiencia escénica co-creativa de *corresponsabilidad implicada* (característica de un DEI). Esta relación se basa en la observación puntual de ciertos parámetros comunes a ambos contextos, que se detallan a continuación:

- Tanto la participación de una **audiencia implicada** como la condición de implicación característica de una participación lúdica requieren de una manifestación material de la agencia de las personas.

Esto se basa en la correlación directa entre la idea de los juegos entendidos como sistemas capaces de organizar de manera constante las decisiones de quienes participan (Schell, 2019) y la connotación lúdica de la configuración de estas decisiones, asociada siempre a la capacidad de gestionar la motivación de la gente involucrada (Werbach, 2012). La expresión material de las decisiones de la gente es por ende un denominador común fundamental entre ambos contextos creativos (lúdico y escénico) en cuanto la agencia de las personas que participan de un dispositivo co-creativo o de un juego o un sistema *ludificado*, requiere inevitablemente de un canal de manifestación objetivo y tangible.

- Tanto en una experiencia lúdica como en una propuesta escénica de *corresponsabilidad implicada* hay presencia de conflictos correspondientes a la ejecución de la dimensión “performativa” de la *puesta en acción*; (y según sea el caso, también a la dimensión narrativa de la propuesta). Igualmente, en ambos tipos de experiencias se diseñan reglas; se direcciona y organiza la motivación de quienes van a participar; habría un trasfondo de imprevisibilidad (en un sentido amplio) relativo al desarrollo de la situación conjunta a co-crear; y por último, ambas instancias podrían interpretarse como actividades que proponen una forma de resolución de problemas a las que se puede acceder con una actitud lúdica (definición para la noción de *juego* de Schell, 2019).
- Otro elemento en común, es que se trata de un formato de actividad u evento, donde quien participa lo hace de manera voluntaria. Respecto a esto, en ambos contextos, la noción de participación implicada presupone la configuración de un tipo de participante entrenado o preparado para asumir la acción a desarrollar (Boissier, 2016) ya sea de manera previa al desarrollo de esta, o en el contexto mismo del curso de la actividad.
- Las personas que participan de un juego o de una experiencia escénica implicada tienen la posibilidad de involucrarse con la vivencia a distintos niveles desde una dimensión física, mental, afectiva y sensorial (Mandoki, 2006) o — según ha evidenciado el ejercicio de análisis comparativo del marco escénico-lúdico— mayoritariamente kinestésica, narrativa y compartida (Calleja, 2011).

- En ambos contextos de construcción (lúdico y escénico), la noción de *corresponsabilidad implicada* haría alusión a una experiencia que se construye de manera conjunta (entre sistema y participantes) y que solo existe en la medida en que es co-creada o jugada.
- Tanto un DEI como un juego presuponen teóricamente que quien participa debe alcanzar un nivel de implicación que permita la compleción total de la experiencia (Aarseth, 2003). Este criterio puede aplicarse en ambos casos en la medida en que la interacción lúdicamente implicada de quienes participan siempre está condicionada a un esfuerzo activo por hacer evolucionar la situación y llegar al final de la experiencia.
- La implicación lúdica no tiene que ver exclusivamente con la condición de jugador: un participante de una actividad de juego (o bien, de una actividad *ludificada*) puede no ser consciente de esta condición y aun así verse implicado de diversas maneras en la evolución de la acción (Montola, Stenros et al, 2009). En este sentido, esta característica sería otro denominador en común entre una audiencia implicada y una implicación de connotación lúdica; **en la medida en que la una audiencia co-creativa no requiere constituirse obligatoriamente en un rol “jugador” (*ludus*) para considerarse implicada.**
- Tanto un DEI como un juego, o un sistema *ludificado*, persiguen conseguir un nivel de *Engagement* específico (compromiso especial) por parte de quienes participan de la experiencia. La implicación es una condición crucial para la existencia de la experiencia misma: y la participación de la gente estaría directamente relacionada a cómo las interacciones lúdicas estarían funcionando en el contexto de cada experiencia y cómo han sido configuradas en cada caso en particular (Aarseth, 2003).

En función de estas últimas correlaciones generales, todo dispositivo escénico implicado (DEI) que se constituye como una invitación hacia la corresponsabilidad pragmática por parte de las audiencias, activa un tipo de compromiso especial, similar al de una participación lúdicamente implicada. En conclusión, en el contexto específico de una programación de un DEI, la interacción co-creativa de las **audiencias implicadas**, tendría siempre una connotación lúdica en cuanto:

- Los intereses, deseos y motivaciones de la gente son importantes para la construcción del acontecimiento escénico.
- El dispositivo permite a las audiencias la manifestación de sus impulsos, deseo y decisiones (agencia) a partir de una toma de decisiones constante y activa.
- El influjo de estas elecciones va a tener distintos grados de repercusión en el desarrollo de la co-creación escénica.
- Las audiencias tienen objetivos y motivaciones personales en el curso de su acción (indistinto de si estos objetivos o motivaciones han sido diseñadas por el dispositivo o si emergen de manera espontánea durante la co-creación).
- Se producen distintos grados de placer o satisfacción en cuanto los deseos y motivaciones de las audiencias se pueden ir resolviendo durante la *puesta en acción*.
- El dispositivo produce y permite un tipo de compromiso sensorial y afectivo particular.
- La manifestación material de la agencia de la gente es importante para la construcción y evolución de la experiencia.

Ahora bien, desde la perspectiva de la experiencia de la audiencia, una interacción lúdicamente implicada puede asociarse con cualquier forma de interacción social mediada por un código relacional de trasfondo lúdico: desde las interacciones más “libres” y espontáneas relativas a contextos festivos (que remiten a la idea de *Paidia* de Caillois, 1986), hasta las formas de participación reglada y sistematizada que caracterizan la condición de “jugador/a” desde el *Game Design*. En este sentido, cualquier práctica co-creativa relacional posibilitaría la dimensión lúdica de la interacción con las audiencias; sin embargo, en un DEI estas interacciones están pre-diseñadas —y direccionadas desde la programación— porque van a influir directamente en la estructura narrativa y/o dispositiva de la experiencia escénica a co-crear.

D) Tipos de participación lúdica: interacciones jugables y ludificadas.

En cuanto a las particularidades de la interactividad lúdica, se observa que, en la construcción de una escena co-creativa *corresponsable*, la participación de la gente tiene ciertas características asociables (en un sentido general) a los niveles de interacción requeridos por una experiencia de juego. En cuanto a esto, (y especialmente en aquellas escenas *corresponsables* de tipo *implicado*) el involucramiento de la audiencia guarda relaciones directas con ciertos elementos formales de la implicación lúdica (Callejas, Anyó) y con la condición de participación específica que conlleva el ejercicio de jugar un juego o experimentar una actividad de contexto lúdico.

Sobre este punto —y a partir de las conclusiones del análisis comparativo del marco escénico-lúdico—se propone una diferencia entre aquellas experiencias escénicas co-creativas que contemplan elementos de juego aislados (o sea, que están *ludificadas* desde la perspectiva de la *gamificación*), y donde la participación de las audiencias no es vertebrada por una condición estrictamente jugadora (en el sentido del *ludus* de Caillois); y aquellas que se configuran literalmente como juegos y que asignan a sus participantes una función literal de jugadores/as. Esta diferenciación distingue entonces entre dos formas de participación de dimensión lúdica diferentes, configurables y programables en el marco de una experiencia escénica que promueva la interacción corresponsable con las audiencias: **la interacción co-creativa ludificada** correspondiente a una escena *ludificada* y **la interacción co-creativa jugable** correspondiente a una escena jugable.

Esta distinción entre escenas *jugables* y *ludificadas*, se origina a partir de la observación del tratamiento que se le da a la interactividad con las audiencias en ciertos tipos de dispositivos escénicos co-creativos donde se promueve una forma de participación lúdica particular, en calidad de **jugador/a**. La división se justifica en cuanto la mayoría de los autores citados (Schell, Juul, Brathwaite, Schreiber, entre otros) comparten la convicción de que, para ser entendido como un juego, un evento debe imperativamente tener “jugadores”. Sin embargo, no siempre las escenas co-creativas relacionales configuran a sus audiencias según el sentido estricto de la definición de “jugador/a”; aunque igualmente generen y posibiliten contextos de interacciones de naturaleza lúdicas. Para poder justificar esta diferenciación, se toma como base una definición estricta respecto al rol de un/a jugador/a (Juul y Björk, 2012) que se establecería siempre en función a la existencia de una serie de elementos comunes que asumen a las/os jugadores como actantes que reúnen las siguientes cualidades:

- Capacidad de elección constante y progresiva, asumida como agencia continua.
- Preferencias estéticas particulares que determinen la aplicación de sus elecciones.
- Intencionalidades concretas que movilicen sus acciones y decisiones en el curso de la experiencia³⁴⁹.

Es posible entonces, comprobar a lo largo de este trabajo, que dichas características formales no siempre se cumplen del todo, en la medida en que la mayoría de los ejemplos de propuestas identificadas como escenas co-creativas de finalidad relacional, no articulan desde su programación dramática **intencionalidades puntuales que orienten la agencia de las personas que participan, hacia la compleción de objetivos particulares dentro de la experiencia a desarrollar**. Si bien, permiten espacios para que aparezca la libre voluntad de las personas, no todos los ejemplos configuran y direccionan cómo esta voluntad ha de manifestarse específicamente en el contexto de la experiencia co-creativa. Dicho de otra manera, no imponen objetivos de juego ni misiones. Por ende, las acciones no tienen consecuencias “determinadas”, no requieren de curvas de progresión y tampoco configuran recompensas. Por tanto, la intervención de la gente en estos casos, no se constituiría en el sentido estricto de la definición de la condición **de jugador/a**.

En este aspecto, la programación particular de las condiciones en que la **agencia lúdica** ha de **manifestarse** así como la **intencionalidad** en la acción interactiva de quienes participan, sería fundamental para constituir la condición “jugadora” de una interacción de dimensión lúdica. Sin estos dos elementos, no se podría hablar de una condición estricta de “jugador” (como la entienden Juul y Björk) ni de una interactividad construida con una intención lúdica (en el sentido del *Ludus* de Callois) que implica la instauración de una forma de juego más cerrada (y no tan espontánea o libre); sino que solo se trataría de un conjunto de reglas y mecánicas a la espera de interés y compromiso humano (Calleja, 2011). En relación con este último aspecto, es fundamental aclarar que la connotación del término “jugador” es utilizada en este contexto en relación con la definición del concepto, que es asociada desde la teoría del *Game Design* a las características formales de la interacción lúdica en el sentido estricto del *Ludus* de Caillois.

³⁴⁹Esta definición del concepto de jugador/a se desarrolla en detalle en los apartados 2.5.6 (experiencia y naturaleza de los/as jugadores) y 2.6.9 (tipologías de juegos y jugadores).

Según esta última afirmación, sería posible inferir que una experiencia de juego que promueva un tipo de interacción más “libre” y espontánea, (relativa a la idea de *Paidia*) no configuraría a sus participantes estrictamente como “jugadores”, puesto que, una experiencia de interacción en el sentido del *Ludus*, tendría como condición clave la instauración de una vivencia de juego reglada que responde a una lógica de sentido interno determinada; y a cumplir con ciertas formalidades en la construcción de la experiencia de juego. Sin embargo, resulta importante destacar que el sentido de la palabra “jugador” (asociada de manera estricta en el contexto de esta tesis a la connotación relativa al *Ludus*) puede también perfectamente referirse a interacciones en experiencias lúdicas de carácter no reglado y espontáneo (*Paidia*). Dicho de otra forma, tanto quienes juegan al *Monopoly* (1935) como quienes juegan “libremente” (digamos, no condicionados por una estructura lúdica como tal) en una “caja de arena”, pueden igualmente entenderse como “jugadores” en el sentido amplio de la definición; sin embargo, en el contexto de esta propuesta, la idea de “jugador” aplicada particularmente a la construcción de un tipo de interacción especial por parte de una audiencia escénica, siempre va a referir a una forma de participación específica, relativa a la definición formal del término desde el *Game Design*.

A partir de esta aclaración, se propone una analogía general de las clasificaciones generales de la actividad lúdica (*Paidia* y *Ludus*) propuestas por Caillois (1986) con dos maneras particulares de abordar la manifestación co-creativa por parte de las audiencias en una escena *corresponsable*: la interacción *ludificada* y la interacción *jugable*. Se definen entonces a continuación las características de estas formas de interacción lúdica en el contexto particular de las escenas co-creativas implicadas:

- En el caso de una **interacción ludificada**, el tipo de participación lúdica que se promueve siempre tendría una connotación *paidéica* en la medida en que el dispositivo no configura exigencias estrictas ni fomenta formas de intervención particulares por parte de sus audiencias. En este sentido, la interacción con la gente —que igualmente es importante para completar el sentido simbólico y pragmático de la experiencia— puede expresarse de manera “más libre”: en este caso la connotación lúdica de su participación se asociaría a formas de interacción “más” **espontáneas, no siempre regladas, orgánicas e instintivas** asociadas a la noción de *Paidia* de Caillois (1986). En el marco de esta propuesta, esta forma particular de interacción lúdica se vincula con un ejercicio de *gamificación/ludificación* de la propuesta escénica a desarrollar y con la programación de **escenas ludificadas**. Se trataría de propuestas escénicas *co-creativas* donde es posible

identificar elementos constituyentes fundamentales de un sistema lúdico (un juego), pero que no configuran la interacción relacional entre audiencia y *obra-sistema* desde una calidad de participación “jugadora” (en un sentido estricto de la definición). O sea, la gente “juega” libremente a construir el planteamiento situacional dado, y su agencia incide de manera azarosa y espontánea en la evolución de la experiencia co-creativa, sin consecuencias individuales, recompensas particulares ni objetivos específicos.

- Inversamente, en el caso de la **interacción jugable**, la participación por parte de las audiencias obedecería a estatuto “jugador” que remite a la noción de *Ludus* de Caillois, operativa en la construcción de ciertas experiencias de dimensión lúdica donde la intervención de la gente siempre conlleva acatar una serie de condicionantes de juego para su correcto desarrollo. Asimismo, la calidad de participación de las personas involucradas se puede asociar a la idea de un rol “jugador” en la medida en que se configuren objetivos a conseguir durante la experiencia, se planteen misiones, se construyan sistemas de *Feedback* específicos que sirven de parámetros de referencia para quienes participan respecto al desempeño de sus objetivos, se establece una curva de evolución para que quien juega sepa como avanza su progreso y se estipulan las recompensas específicas que conseguirá quien participa en función de su desempeño. Los dispositivos co-creativos implicados que propicien este tipo de interacción se definen como **escenas jugables**.

Por último, respecto a estas dos clasificaciones, se define de manera general que una audiencia en calidad *ludificada* (Paidia) — asociable a la construcción de una escena *ludificada*— puede originarse en el contexto genérico de una co-creación escénica *corresponsable* (sea o no implicada); sin embargo, una audiencia “jugadora” (relativa al *ludus*) y asociable a la construcción de una escena *jugable*; **solo podría darse en el contexto de una interacción corresponsable implicada (DEI)**. Se propone la siguiente tabla clasificatoria para ilustrar las diferencias propuestas entre las distintas formas de interacción lúdica:

Tabla 4. Tabla comparativa de ejemplos de escenas *ludificadas* y escenas *jugables*.

CO-CREACIÓN RELACIONAL: PROGRAMACIÓN CORRESPONSABLE		
CORRESPONSABILIDAD NO IMPLICADA (DEC)	FORMATO ESCÉNICO (dispositivo)	INTERACCIÓN LÚDICA (Predominante)
<i>Urban Nature</i> (2021)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Remote X</i> (2013)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Sleep no more</i> (2003)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Usted está aquí</i> (2013)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Correo</i> (2016)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Mrs. Mayfield...</i> (2013)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
CORRESPONSABILIDAD IMPLICADA (DEI)	FORMATO DISPOSITIVO	INTERACCIÓN LÚDICA
<i>Pendiente de voto</i> (2012)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Game of Kin</i> (2017)	Escena <i>jugable</i>	<i>Ludus / jugable</i>
<i>Gertrudis Möhippa</i> (2016)	Escena <i>jugable</i>	<i>Ludus / jugable</i>
<i>The Boomerang Kid</i> (2007)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Rashomon</i> (2008)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>
<i>Brain Explode!</i> (2011)	Escena <i>jugable</i>	<i>Ludus / jugable</i>
<i>Mata a la reina</i> (2012)	Escena <i>jugable</i>	<i>Ludus / jugable</i>
<i>La consagración...</i> (2008)	Escena <i>ludificada</i>	<i>Paidia / ludificada</i>

Nota. Tabla comparativa – formatos de interacción lúdica en la escena co-creativa. Autor: elaboración propia

Por otra parte, esta diferenciación propuesta entre escenas co-creativas *jugables* y *ludificadas*, responde también a que en estas últimas, no se cumplirían la mayoría de los puntos que diversos autores expuestos en el marco conceptual lúdico (Como Schell, Juul, McGonigal o Fullerton), consideran como imprescindibles para poder determinar algo como un “sistema lúdico o una **estructura lúdica**, (relativos a la identificación de una serie de elementos formales para la construcción de un juego). Dicho de otro modo, la mayoría de los casos observados (catalogados aquí como escenas corresponsables tanto implicadas como no implicadas), corresponden a experiencias escénicas co-creativas que podrían considerarse como sistemas ludificados, pero no como “juegos” en el sentido estricto del concepto.

Esto se justificaría en la medida en que, si bien se componen mayoritariamente de una serie de elementos aislados de construcción de un juego, no podrían considerarse estrictamente como tales al carecer de una estructura lúdica formal. En este sentido, aunque implementen una serie de elementos que Juul (2005) considera esenciales para la construcción de una experiencia de juego³⁵⁰, la configuración relacional del dispositivo no siempre configuraría objetivos específicos o motivaciones particulares dentro del contexto de la misma experiencia, para que las audiencias puedan generar un interés emocional particular y la necesidad de esforzarse voluntariamente por alcanzar ciertos resultados dentro de la evolución de la *puesta en acción*, y así constituir su participación desde una perspectiva de jugadores/as de la propuesta escénica. Este último principio se ve reflejado en aquellos autores que profundizan en la idea de la **estructura lúdica** (Nallar, 2015) entendida como una configuración singular de componentes específicos que siempre estaría asociada a nivel dispositivo a la construcción de un sistema de juego, y que se caracterizaría no tan solo por configurar objetivos, sistemas de progresión y recompensas; sino también por contemplar de manera previa y particular los deseos y necesidades de quienes van a participar de la experiencia.

Respecto a esto (y en el sentido estricto de la definición) solo un DEI **jugable**, con “jugadores” en sentido estricto y con un tipo de interacción lúdica reglada (el *Ludus* de Caillois), requeriría de la integración total en la programación dispositiva de la experiencia a co-crear de todos los componentes esenciales que dan forma a una **estructura lúdica**. En todas las otras formas de interacción lúdica y de prácticas escénicas co-creativas corresponsables no *jugables*, los diversos componentes que conforman una estructura lúdica pueden usarse de manera independiente y aislada, para *ludificar* el sistema escénico, (de la misma manera que la *gamificación* lo hace, a la hora de *ludificar* una actividad o sistema determinado).

Respecto a la “libre agencia” de las audiencias, tanto una escena *jugable* como una escena co-creativa *ludificada* permite siempre la elección libre por parte de las audiencias, y que estas decidan hasta qué punto involucrarse en el acontecimiento que se desarrolla en tiempo real. Sin embargo, ciertos tipos de propuestas *jugables* eventualmente requerirán que sus audiencias sepan de antemano a qué van, puesto que tendrán algún nivel condicionado de implicación física concreta.

³⁵⁰ Tales como la constitución de reglas; la estipulación de resultados posibles y consecuencias que pueden ser medidas de diversas maneras; y estas a su vez, pueden tener repercusiones positivas o negativas, según cada caso.

En este sentido último, lógicamente la interacción nunca puede ser forzada, y la gente siempre puede decidir, —como en cualquier juego—, tomar el rol que más le apetezca o incluso hacerse de lado, para descansar o lo que sea, si es necesario. Pero hay cierto tipo de experiencias co-creativas de naturaleza lúdica (no enmarcadas necesariamente en la convención teatral), que forzosamente requieren de una implicación total y constante en condición jugadora, como por ejemplo hacen los *Escape Rooms* o las casas de terror interactivas.

Por último, y en cuanto a la connotación prot-agonista, (Pavis, 1980, 2014; Caillois, 1958, 1986) de las audiencias —mencionada anteriormente con relación a la capacidad que tiene una audiencia implicada de movilizar la acción y hacer evolucionar materialmente el “conflicto” que propone un dispositivo co-creativo—, en el contexto particular de un DEI *jugable* esta definición toma una dimensión literal en cuanto quien participa ha sido dotado de objetivos y misiones particulares que debe desarrollar a lo largo de la experiencia; y sus acciones tienen consecuencias y significados específicos en el contexto de la co-creación.

E) Rangos de apertura co-creativa DEI: estructuras internas dinámicas o estáticas.

A partir de la definición de un dispositivo escénico co-creativo que configura una interacción con sus audiencias en calidad implicada, (conceptualizados en el contexto de esta tesis como DEIs), es posible afirmar que siempre se trataría de sistemas de connotación **adaptativa** (a nivel *performativo, narrativo y dispositivo*) en la medida en que su intencionalidad relacional no solo permite a la exposición de la *obra-sistema* a estímulos externos del entorno performativo; sino que también, promueve la influencia de la agencia de las audiencias en la construcción pragmática de la experiencia co-creativa.

Se define entonces, que, en un DEI (*jugable o ludificado*), siempre puede ser estático o dinámico a nivel de la construcción narrativa; y estático o dinámico a nivel de la configuración dispositiva de la propuesta (al igual que cualquier construcción escénica relacional). En este sentido, un mismo dispositivo implicado puede ser estático y a la vez dinámico en alguna de sus dimensiones de construcción; pero para considerarse “implicado”, debe al menos promover la incidencia pragmática de la gente (y por tanto el dinamismo estructural) en alguna de sus dimensiones posibles de intervención (ya sea en el plano narrativo/ficcional o en el plano estructural/dispositivo).

F) Ejemplos de DEIs contemporáneos *jugables* y *ludificados*.

A continuación, se presenta una tabla referencial con ejemplos de dispositivos escénicos que configuran la interacción con sus audiencias (desde una perspectiva **implicada**) y que promueven participaciones de tipo **jugable** o **ludificado**. También, se define la condición **maleable** de la estructura narrativa y dispositiva de cada propuesta (según los parámetros anteriormente descritos para definir estos criterios). Algunos ejemplos ya han sido mencionados en el análisis comparativo de marco escénico-lúdico (marcados con un asterisco), y otros se proponen como referencias nuevas para implementar la ilustración de la idea:

Tabla 5. Maleabilidad en dispositivos escénicos implicados.

Dispositivos escénicos implicados	Tipo de interacción Co-creativa	Dimensión narrativa (estructura de la ficción)	Dimensión dispositiva (estructura de la puesta en acción)
LUDIFICADOS:			
<i>Pendiente de voto</i> (2012) * Roger Bernat -Roberto Fratini (FFF). http://rogerbernat.info/en-gira/parlamento-titulo-de-trabajo-proyecto-2012/	<i>Ludificada (Paidia)</i> no “jugador”	Dinámica	Estática
<i>The Boomerang Kid</i> (2007) * Chris Econn. https://www.campuscircle.com/review.cfm?r=3617	<i>Ludificada (Paidia)</i> no “jugador”	Dinámica	Estática
<i>Numax-fagor Plus</i> (2014) Roger Bernat (FFF). https://rogerbernat.info/en-gira/numax-fagor-plus/	<i>Ludificada (Paidia)</i> no jugador	Estática	Híbrida
<i>Domini Public</i> (2008) Roger Bernat (FFF). http://rogerbernat.info/en-gira/domini-public/	<i>Ludificada (Paidia)</i> no “jugador”	Estática	Híbrida

• <i>La consagración de la primavera</i> (2008) Roger Bernat (FFF). https://rogerbernat.info/category/shows/la-consagracion-de-la-primavera/	Ludificada (Paidia) no “jugador”	Estática	Híbrida
• <i>Rashomon</i> (2008) Chautauqua Interactive. http://www.etc.cmu.edu/projects/chautauqua-festival/rashomon.html	Ludificada (Paidia) no jugador	Dinámica	Estática
JUGABLES:			
• <i>Game of Kin</i> (2017)* Laboratorio de pensamiento lúdico. https://laboratoriopensamientoludico.com/game-of-kin/	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Híbrida
• <i>Gertrudis Möhippa</i> (2016)* Dramaten Stockholm. https://nordiclarp.org/2016/06/15/gertrudes-mohippa-near-successful-crossover-larp-theater/?fbclid=IwAR2w17AoViHwTL_ZZ6-b2yvWXQF1pZVwxWe9Qd4cx_T2JaetclDwG_HY	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Híbrida
• <i>Harinera, te ganarás el pan con el sudor de tu frente</i> (2016) Andrea Páz – Mónica Rikic. https://cutt.ly/PRyGGWh	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática
• <i>Mata la reina</i> (2012) Colectivo Yoctobit https://yoctobit.wordpress.com/tag/mata-la-reina/	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática
• <i>Please, Continue (Hamlet)*</i> – Roger Bernat y Yan Duyvendak (FFF). http://rogerbernat.info/en-gira/please-continue-%E2%80%93proyecto-2011%E2%80%93/	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática

• <i>Dramaturgies del debate</i> (2015) – Agost Produccions- Roberto Fradini. http://www.agostproduccions.com/index.php?/espectadors/performances-del-debat/	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Híbrida*
• <i>Estado terminal</i> (2019) Colectivo Tarea urgente. https://www.tareaurgente.com/estado-terminal	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática
• <i>Flores a quien corresponda</i> (2021) La disvariada. https://www.facebook.com/watch/?v=158681679352071	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática
• <i>Can you see me now?</i> (2001) Blast Theory. https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática
• <i>Homewards Journey</i> (2012) Colectivo yoctobit. https://yoctobit.wordpress.com/homeward-journeys/	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática
• <i>Brain Explode!</i> (2011) Stephen Aubrey, Danny Bowes, and Richard Lovejoy. http://thatsoundscool.blogspot.com/2011/08/theater-brain-explode.html	Jugable (Ludus) rol “jugador”	Dinámica	Estática

Nota. Tabla comparativa – DEI: formatos de interacción lúdica y de estructuras internas. Autor: elaboración propia

Los ejemplos aquí mencionados corresponden a una serie de propuestas escénicas que encajan en la nomenclatura propuesta para un DEI; y representan maneras diferentes de abordar tanto la maleabilidad de las estructuras narrativas y dispositivas, como los grados de incidencia de las audiencias. En el caso de las categorías señaladas como “híbridas” se trata de propuestas donde los límites de la flexibilidad narrativa o dispositiva es relativa y depende de otros factores (como, por ejemplo, el ánimo de los creadores el día de la presentación).

A modo de ejemplificación, *Game Of Kin* (2017) calza en una categoría de estructura dispositiva **híbrida** porque el equipo creativo está dispuesto a negociar las reglas de la experiencia *in situ* y modificar la estructura de la *puesta en acción* en el momento, según las mismas propuestas de la gente. Aunque técnicamente se trataría de un dispositivo estático (los creadores siempre saben cómo se va a desarrollar la propuesta en términos generales y conocen la secuencia de hitos que configuran el proceso), puede optar a esta categoría híbrida en cuanto, a veces, el equipo creativo permite modificaciones **tectónicas** por parte de la audiencia.

Algo parecido sucede, por ejemplo, con *Dramaturgies del debate*³⁵¹ (2015) donde la audiencia puede alterar tanto la dimensión narrativa como la estructura dispositiva de la experiencia *in situ*, en la medida en que el equipo creativo a veces, decide “jugar” a que la gente elija el protocolo a desarrollar durante una determinada sesión. En el caso de las obras *ludificadas* de Roger Bernat (FFF), marcadas como híbridas a nivel de estructura de la *puesta en acción*, la clasificación aquí tiene una connotación más relativa, porque si bien el equipo creativo sabe cómo se desarrolla dispositivamente la experiencia, no conoce el detalle de la interacción que modificará en un sentido físico la acción co-creativa a nivel dispositivo, por tanto, igual puede considerarse también como una instancia de adaptabilidad dinámica a nivel estructural.

Por último, es importante destacar que, en el contexto particular de un **DEI**, el trasfondo lúdico de la situación co-creativa no depende solamente de que se pueda asociar objetivamente la construcción dispositiva de la escena a elementos formales de la construcción de un juego; sino también, de la dimensión lúdica de la interacción co-creativa predominante durante el curso de la *puesta en acción*.

³⁵¹ *Dramaturgies del debate* (2015) es una propuesta desarrollada por el colectivo *Agost Productions* en colaboración con el dramaturgo y teórico Roberto Fratini. En la entrevista a Miquel Valls (2020), este señala que son una serie de protocolos de debate para ser implementados con el público, de manera posterior a la exhibición de una determinada propuesta escénica. Los protocolos para activar (que son más de 60 a la fecha y se denominan con nombres de diversas ciudades españolas), siempre varían según las decisiones de las personas que permanezcan tras cada función. El equipo deja al público elegir el protocolo a desarrollar u otras veces, los plantean ellos mismos. Cada protocolo se instaura como una consigna a seguir en el marco de un contexto de reglas particular (que sugiere objetivos, roles y limita temporal/espacialmente la acción conjunta). Por ejemplo, el protocolo “Jerez” implica que el diálogo entre artistas y audiencias se desarrolle integrando insultos o groserías en las réplicas emitidas. En la mirada de autores como el mismo Fratini (2018), *Dramaturgies del debate* no podría considerarse como un “dispositivo escénico”; sino más bien como una sugerencia de cambio de protocolo aplicada al formato del foro que se daría en un *aftertalk* o encuentro entre público y artistas. Sin embargo, en función a la definición aquí desarrollada para experiencia escénica co-creativa de trasfondo teatralizado (o ficcionalizado), la propuesta (aún así, asumida como un *aftertalk* que ha sido programado dramaturgicamente) encaja con la noción empleada para definir la *puesta en acción* de una *obra-sistema*, entendida como una configuración de hitos previamente programados y organizados dispositivamente en el tiempo/espacio futuro; que contempla la realización de una experiencia co-creativa de dimensión escénica/lúdica (y que por tanto, puede entenderse a la vez, como un dispositivo).

En este sentido, la dimensión lúdica de una **audiencia implicada** no se definiría así porque el código (contexto) de la situación construida sea predominantemente “lúdico” (que puede o no ser así); sino porque el tipo de participación implicada que el DEI requiere para llevarse a cabo exige un tipo de interacción específica de connotación lúdica (ya se *jugable* o *ludificada*). O sea, no tiene que ver exclusivamente con la etiqueta situacional (lúdica, política, ceremonial, etc.) de una escena co-creativa, sino con las estrategias activas para configurar audiencias implicadas desde la perspectiva de la agencia lúdica (implicación lúdica).

G) Perfiles de “interactores” relacionales (complacientes, testigos, exploradores, protagonistas, jugadores y artífices).

A modo de resumen, en el contexto de **cualquier práctica escénica co-creativa (sea ambiental o relacional)** la interacción co-creativa opera en un sentido general influyendo en distintos grados posibles de intervención (a nivel *cognitivo, funcional* o *explícito*) y sobre las múltiples dimensiones del dispositivo (*performativa, narrativa* y *dispositiva*); adaptándose de manera particular a las necesidades de cada programación. Ahora bien, en aquellas escenas que se construyen con una finalidad relacional, — y que configuran estrategias de interacción **corresponsable**, sean o no *implicadas*— es posible aplicar la idea de la interacción co-creativa en un sentido más específico, particularmente relativo a la naturaleza particular y al alcance subjetivo de la agencia de las audiencias (y a su rol de co-creadoras del sentido simbólico y/o pragmático de la *puesta en acción*).

Este tipo de dispositivos promueve y posibilita distintas formas de interacciones co-creativas específicas (*interpretativas, exploratorias, configurativas* y *tectónicas*) que varían según la necesidad de cada programación. A lo largo de este trabajo se proponen y utilizan como parámetros de análisis siete formas de interacción co-creativa (generales y específicas) y seis perfiles de “interactores” (complaciente, testigo, explorador/a, protagonista, jugador/a y artífice), —inspirados a partir de las ideas de Salen y Zimmerman, (2004) y de Aarseth, (1997)— que pueden usarse para diseñar la interactividad con los entornos performativos y con las audiencias, en distintos formatos de co-creación escénica:

Criterios de interacción co-creativa general (ambiental y/o relacional)

- **Interacción co-creativa cognitiva:** interacción mental/simbólica/conceptual entre sujeto y sistema escénico.
- **Interacción co-creativa funcional/utilitaria:** interacción material (tangible) entre sujeto y los componentes físicos del sistema escénico (acciones físicas o verbales).
- **Interacción co-creativa explícita:** interacción material entre sujeto y sistema escénico, a partir de la capacidad de agencia y de una toma de decisiones coherentes al sentido del contexto propuesto (acciones físicas o verbales).

Criterios de interacción co-creativa específicos (dispositivos corresponsables – sean o no implicados)

- **Interacción co-creativa interpretativa:** proceso de selección interpretativo que hacen las audiencias en orden de dar sentido y significado al sistema escénico.
- **Interacción co-creativa exploratoria:** procesos de selección que hacen las audiencias, entre opciones pre-diseñadas por el sistema (totalmente previstas por la programación).
- **Interacción co-creativa configurativa:** las audiencias pueden reconfigurar y adaptar de las opciones pre-diseñadas que ofrece el sistema escénico, con la finalidad de crear alternativas nuevas (no previstas por la programación).
- **Interacción co-creativa tectónica:** proceso de modificación o alteración (por parte del sujeto) de la estructura de la programación de la experiencia que ofrece el sistema.

Como deja en evidencia el análisis comparativo del marco escénico-lúdico, estos distintos grados de interacción co-creativa (tanto generales como específicos) pueden operar de diversas maneras en un mismo dispositivo escénico, a veces conviviendo de forma predominante u otras veces solapándose unas con otras, en el curso de la *puesta en acción*. Teniendo esto último en consideración, la programación dirigida a obtener una **audiencia corresponsable** debe asumir que por mucho que se “invite” a la gente a participar” e “implicarse” con el devenir de la situación, no hay garantía de que ésta efectivamente lo hará.

Incluso en aquellas experiencias donde la audiencia está enterada previamente (de una u otra manera), de que su intervención es necesaria en diferentes grados para el desarrollo de la propuesta creativa, no hay forma de asegurar su intervención. En este sentido último, el ejercicio de programación relacional debe identificar de manera general los diversos tipos de “posibles participantes” que puede tener una experiencia escénica co-creativa relacional, para poder crear las estrategias necesarias que permitan la evolución de la *puesta en acción*. A partir de estas ideas, se afirma que en una escena co-creativa de finalidad relacional, (indiferente de las pretensiones originales que puede tener una determinada programación respecto a la relación con las audiencias) se pueden identificar diversos perfiles de “interactores” en función de la potestad de injerencia que **les sea** otorgada por cada dispositivo:

Nivel 0 – “Complaciente”: participante colaborador sin autonomía y “cómplice” del sistema. Este perfil se asocia principalmente a un tipo de **interacción co-creativa funcional/utilitaria** donde la programación estipula la intervención de la gente en un sentido **instrumental**. Se asocia a cierto tipo de participación donde la escena “usa” a la gente en calidad de “títeres humanos” o “figurantes” y estos no tienen espacios para ejercer su propia capacidad de decisión una vez empiezan a seguir instrucciones. No deciden entre opciones pre-diseñadas (y menos crean opciones nuevas): solamente prestan sus cuerpos a la escena y siguen instrucciones al pie de la letra. También, puede asociarse a otro tipo de participación “falseada” como la que promueven cierto tipo de dispositivos que configuran “palos blancos” para asegurar la continuidad de la propuesta, o sea, cuerpos direccionados que van a desarrollar instrucciones específicas desde la programación.

Nivel 1- “Testigo de la situación”³⁵²: participante colaborador con autonomía “auto limitada”. (La condición de autolimitación se relaciona con la idea de que en este tipo de contextos creativos siempre tendría la opción de involucrarse más, pero prefiere no hacerlo). Este perfil se asocia mayoritariamente con una interacción co-creativa general de influencia **cognitiva**; y con procesos de selección mentales que no se manifiestan de forma física

³⁵² La mayoría de los ejemplos observados permiten que las audiencias elijan su nivel de implicación con la situación co-creativa, posibilitando que personas que conforman la colectividad se mantengan en un rol de observador “tradicional”. Sin embargo, hay ciertos tipos de dispositivos escénicos implicados que necesitan que la totalidad de las personas que componen una audiencia tengan un rol protagonista o jugador. Esto es algo que siempre se puede definir previamente en la programación, de acuerdo con las necesidades especiales de cada propuesta.

(**interactividad interpretativa**). Es el tipo de espectador que se mantiene al margen de las estrategias relacionales que requieren de manifestaciones físicas y procesa la información de la *puesta en acción* principalmente a través de la observación. Es un co-productor simbólico de la situación (rol observador distante).

Nivel 2- “Explorador/a de la situación”: participante colaborador con autonomía limitada. Remite al tipo de participación donde la interacción co-creativa con las audiencias se estipula a nivel **cognitivo, funcional y/o explícito**; pero que la programación de la experiencia limita la agencia de las personas solo a explorar/recorrer la propuesta dentro de opciones que ya han sido pre-diseñadas por el sistema (**interacción exploratoria**). Es un co-productor simbólico y material de la situación.

Nivel 3- “Protagonista de la situación”: participante colaborador autónomo (no condicionado por el sistema). Remite a un tipo de participación donde la interacción co-creativa con las audiencias se estipula a nivel **cognitivo, funcional y/o explícito**; pero donde la programación de la experiencia permite que la personas, no solo puedan recorrer/explorar opciones prediseñadas (**interactividad exploratoria**) sino que también puedan intervenir en calidad de co-productores autónomos (**con iniciativa propia no condicionada**) reconfigurando esas opciones para promover nuevas alternativas (**interactividad configurativa**). Es un co-productor simbólico y material de la situación.

Nivel 4- “Jugador/a de la situación”: participante colaborador autónomo (condicionado por el sistema). Remite a un tipo de participación donde la interacción co-creativa se estipula a nivel **cognitivo, funcional y/o explícito**; pero donde la programación de la experiencia permite que la personas, no solo puedan recorrer/explorar opciones prediseñadas (**interactividad exploratoria**) sino que también puedan intervenir en calidad de co-productores autónomos (**con iniciativa propia condicionada**) reconfigurando esas opciones para promover nuevas alternativas (**interactividad configurativa**). Es un co-productor simbólico y material de la situación. La diferencia con el **protagonista** es que la agencia del jugador está condicionada por el desarrollo de objetivos y misiones contextualizadas, pre-definidas por el sistema.

Nivel 5- “Artífice de la situación”: participante colaborador autónomo en calidad de co-autor/a del dispositivo escénico. Remite a un tipo de participación donde la interacción co-creativa se estipula a nivel **cognitivo, funcional y/o explícito**; pero, además, se configura en un sentido **tectónico** donde las personas pueden re-programar la experiencia co-creativa al mismo nivel que los equipos artísticos (cuestionar reglas, secuencias, formatos, códigos y todo tipo asuntos tanto materiales como abstractos de la construcción del dispositivo). Es un co-productor **arquitecto**, con autoría simbólica y material de la situación.

En el contexto de un DEI, (dispositivo escénico implicado) —que necesita explícitamente que la agencia de la gente interfiera en la construcción escénica a nivel argumental o estructural—, los parámetros de implicación requeridos se estipulan y configuran previamente desde la programación dramatúrgica del planteamiento situacional a desarrollar. En este sentido, quien programa un DEI puede saber de antemano³⁵³ qué tipo de “interactores” necesita para activar la interacción en el marco de la *puesta en acción* y cuál va a ser el nivel máximo de incidencia que el dispositivo va a permitir. También debería preguntarse si la experiencia puede desarrollarse igualmente configurando audiencias híbridas (compuestas con más de un perfil de participación activo) o si requiere que todas las personas involucradas se impliquen en la situación en un mismo tipo de perfil. Para ilustrar estas ideas, se proponen algunos ejemplos:

Respecto a la idea de una audiencia “híbrida”, —y a la elección previa de los perfiles necesarios para la correcta evolución de las propuestas—, en el caso de la obra *Brain Explode!* (2007) (mencionada anteriormente), la estrategia general de interacción co-creativa es **funcional y explícita**, y el rango específico de capacidad de agencia de la gente se configura como **exploratorio y configurativo**; sin embargo, la programación requiere solamente de la participación de dos perfiles particulares (**de tipo jugadores y exploradores**) para activar las dinámicas de la propuesta. En este sentido, la experiencia posibilita una experiencia de participación híbrida, en la medida en que el dispositivo permite a aquellas personas que no quieren tomar un rol “activo” dentro de la situación, mantenerse al margen (en este caso particular) en calidad de testigos/observadores.

³⁵³ Sin embargo, es importante recalcar, que quien diseña nunca puede saber en la práctica, cómo las audiencias se van a posicionar realmente dentro de estas posibles nomenclaturas; por mucho que el diseño designe “cajones” específicos para establecer las reglas de interacción.

Un ejemplo contrario, sería el caso de *Gertrudis Möhippa* (2016) donde la programación de la experiencia delimita de antemano la necesidad de que la **totalidad** de las personas involucradas tomen un rol “jugador” (estrictamente entendido). En este sentido, la pieza no funciona con espectadores “testigos”, ya que toda la gente que participa debe involucrarse en la situación co-creativa en calidad de jugadores. Por otro lado, respecto a los niveles de incidencia permitidos por la programación de la experiencia co-creativa, quien diseña siempre puede estipular de antemano el límite máximo de influencia que las audiencias podrán tener sobre la construcción de la *puesta en acción*. En la mayoría de los ejemplos observados, el nivel máximo de incidencia que permiten las programaciones analizadas se reduce a intervenciones de grado **configurativo**, siendo muy pocos los ejemplos que estipulan desde la voluntad creativa de los equipos artísticos, la permisión de interacciones de grado **tectónico**³⁵⁴.

H) Formatos de mediación e impacto interactivo.

Por último, se definen dos categorías puntuales que determinan ciertos formatos de interacción posibles; y el impacto de incidencia de una interacción desde la audiencia dentro del curso de la *puesta en acción*. Respecto a la primera categoría se definen los siguientes **formatos de mediación interactiva**, (dos individuales y dos colectivos):

- **Individual directo** (la persona se involucra físicamente de manera directa con la situación co-creativa, sin intermediarios).
- **Individual mediatizado** (la persona se involucra físicamente con la situación de manera indirecta a través de actores o elementos tecnológicos en el rol de interfaz).
- **Colectivo “enjambre”** (la interacción requiere a la audiencia funcionando como un colectivo organizado de manera colaborativa y sin destacar individualidades).
- **Colectivo “cardumen”³⁵⁵** (la situación requiere a la audiencia funcionando dividida en grupos, con voceros o líderes de opinión que organicen y representen al resto).

³⁵⁴ En el marco del análisis comparativo de los estudios de caso, el único ejemplo que encajaría con esta idea corresponde a la pieza *GoK* (2017) que abiertamente anticipa a las audiencias la posibilidad de reconfigurar (incluso) las reglas e instrucciones de la experiencia a co-crear.

³⁵⁵ La elección de esta palabra hace referencia a su definición de diccionario, que según la RAE designa un banco o conjunto de peces, o una multitud o abundancia de cosas; y al sentido simbólico que tendría el término asociado a una colectividad de seres (en este caso peces) que se mueven y avanzan siguiendo a un (o unos), líderes determinados.

Las modalidades expuestas, pueden definirse como formatos únicos que van a determinar el código relacional de la interacción entre audiencias y equipos creativos; o bien, convivir, solaparse o mutar dentro de una misma experiencia co-creativa. Por último, se definen **tres rangos particulares de impacto interactivo**, que también pueden definirse como límites únicos de incidencia de la audiencia dentro de una co-creación o manifestarse de manera simultánea o alternada; y producirse indistintamente del formato de mediación establecido para la interacción:

- **Impacto anecdótico** (interacción que no produce cambios importantes en la situación-relativo a una interactividad co-creativa exploratoria).
- **Impacto crítico** (interacción que produce cambios considerables en la situación- relativa a una interactividad co-creativa configurativa).
- **Impacto transformador** (interacción que cambia radicalmente el curso de la situación-relativa a una interactividad tectónica³⁵⁶).

4.3 Propuesta metodológica para una programación dramatúrgica implicada.

A partir del análisis general de toda la investigación y de la observación teórica del análisis comparativo escénico-lúdico; se presentan a modo de ejemplo dos proyectos prácticos desarrollados en el marco de este estudio —entre los años 2017 y 2022— en los que se aplicaron diversos conceptos y herramientas extraídas desde el *Game Design* y el diseño motivacional (*Gamification*). Los dispositivos escénicos presentados a continuación surgieron en el marco del laboratorio de creación escénico “Ars Dramática”(2017) —creado como vertiente práctica de esta investigación—; y fueron presentadas como **experiencias escénicas co-creativas** en distintos contextos (formales e informales) tanto en Chile como en España. Estos ejemplos se comparten de manera sintética³⁵⁷ a partir de sus respectivas reseñas para detallar la aplicación de algunas de las principales conceptualizaciones teóricas que propone esta tesis; y como muestra de una posibilidad de aplicación práctica.

³⁵⁶ Lo tectónico en este contexto, remite también a la idea de algo que moviliza “las placas” y reestructura desde las bases una determinada situación o sistema, tal y como podría hacerlo un movimiento sísmico (Fratini, 2022).

³⁵⁷ Se profundiza en el funcionamiento de *Coliseo* (2017- a la fecha) y *Los asesores* (2019) en el ANEXO B; se agrega además, a modo información complementaria, el historial de ejercicios de *puesta en acción* realizados en el contexto de laboratorio escénico de *Ars dramática* (en paralelo a esta investigación teórica) en el ANEXO A.

Una vez expuestos estos procesos creativos escénicos, se presenta **una propuesta metodológica provisoria** (para la creación de experiencias escénicas **implicadas**), basada en una **selección final de recursos generales y específicos** desde los campos del **Game Design**, del **diseño motivacional (Gamification)**; de la **construcción de videojuegos y LARPs**; y también ciertos conceptos de autoría propia surgidos a raíz de todo este proceso de investigación.

4.3.1 Ejemplos de DEI propios (Ars Dramática):

A modo de ejemplificación y puesta en práctica de los conceptos analizados en esta tesis, en el marco del laboratorio escénico de *Ars Dramática* (creado para efectos de esta investigación) se desarrollaron desde el año 2017 a la fecha, una serie de ejercicios de puesta en acción para experimentar la aplicación práctica de las ideas presentadas en esta tesis. A continuación, se presentan dos de los más significativos, que sirven para ejemplificar particularmente dos tipos de construcción de la interacción co-creativa, diferentes:

A) Ejercicio de puesta en acción 1: Coliseo (2017- a la fecha)

*Coliseo*³⁵⁸ es dispositivo escénico implicado (DEI) donde la programación relacional de la experiencia produce una interacción co-creativa predominantemente *jugable*. La experiencia escénica se define como una plataforma de dramaturgia viva en formato de juego competitivo que tiene por objetivo la construcción de una (o varias) escenas teatrales en tiempo real. *La puesta en acción* se compone por una serie de protocolos (7 con exactitud)—desarrollados a partir de un proceso de diseño iterativo entre el año 2017 y el año 2020—, y cada sesión es diferente en relación con el protocolo elegido para desarrollar (que puede ser seleccionado por la audiencia o de manera aleatoria). Además, la propuesta tiene dos formatos de presentación: un modo “dramático” donde se eligen entre tres o cinco actores previamente que jugarán en estos roles y tendrán que actuar las escenas a construir.

³⁵⁸ El título de la propuesta remite al imaginario coloquial asociado al juicio de las audiencias y de las élites, en las resoluciones de los encuentros de los gladiadores, en la arena de un coliseo. En una trasposición simple, en este dispositivo co-creativo, los “actores” son los gladiadores expuestos a diferentes pruebas y adversarios (que pueden ser otros actores o bien personas del público, según el caso); y luego, las resoluciones son tomadas a veces de manera “democrática” (y la mayoría de las veces de forma arbitraria) por las personas de la audiencia que tienen posiciones de poder (como el rol mismo del “coliseo” que decide en modo “juez” o la butaca crítica).

Y también, un modo “drástico” donde la misma audiencia debe ocupar estos lugares (lo mismo ocurre con los roles de los músicos que a veces se ha jugado que la misma audiencia deba ocupar estos lugares). Cada sesión se estipula usualmente contrarreloj, así como también, las misiones creativas que tendrán que desarrollar las personas presentes.

Figura 89. *Coliseo* (2017) de Ars Dramática.



Nota. Sesión de prueba – 2017 / Barcelona. Autor: Nathaly Dubi Cano. Fuente: cedida por la fotógrafa.

En un sentido de dinámica general, la audiencia siempre ocupa unos roles pre-diseñados, aunque estos pueden variar de sesión a sesión e ir cambiando constantemente (o incluso, no aparecer si el azar así lo dictamina). Los roles se reparten entre los presentes según la modalidad de la sesión: si es “drástica”, se repartirán entre la audiencia; si es “dramática” contará con profesionales escénicos que los ocupen a lo largo de la experiencia. Estos roles son: “butaca crítica” o críticos artísticos; “público benevolente” o amigos del elenco; “actores” o “músicos” (en la versión “drástica” del juego donde estos roles pueden ser usados por personas de la audiencia sin entrenamiento actoral o musical previo); productores ejecutivos y/o programadores teatrales; diseñadores escénicos; vestuaristas e iluminadores. El único rol que es inapelable es el del “coliseo”, compuesto por quienes deciden, al final de cada sesión de juego, quien “gana o pierde” según el contexto de reglas de cada protocolo. El coliseo, presupone una función “metateatral” que se instaura en los entresijos de la acción de juego. También, en ciertos protocolos (donde justamente se busca destacar el carácter subjetivo de la toma de decisiones) se designa de entre la audiencia un árbitro que decide o resuelve ciertas situaciones puntuales dentro de la creación de la experiencia.

Figura 90. Coliseo (2017) de Ars Dramática. Tablero general de juego.



Nota. Ejemplo Tablero sesión de juego – Etapa I y Revancha. Autor: Constanza Blanco – Otto Wolsfki. Fuente: Aporte personal.

Generalmente, se invita a un dramaturgo/a y un director/a local para que ocupen estos roles creativos. Podría pasar igualmente, que en una sesión sea la misma audiencia la que tome estas misiones (de crear las dramaturgias y dirigir a los actores) en caso de salir el protocolo que así lo indica, (indistinto de si los dramaturgos/as y directoras/es locales hayan igualmente llegado a la sesión). La puesta en escena se configura como la *puesta en acción* de un juego de mimesis, competencia y azar.

Los protocolos existentes se configuran a partir de una lógica de turnos y se utilizan mecánicas de azar para resolver conflictos y hacer evolucionar los distintos desafíos. Además de esto, cada rol o grupo en particular, tiene cartas con poderes y comodines que pueden usar durante la sesión según los objetivos que les ha dado el protocolo. Por ejemplo, en el protocolo “secreto”, todas las personas participantes tienen objetivos secretos que van a condicionar sus decisiones; o en el protocolo “todo o nada” que promueve la competencia directa y descarnada entre los distintos roles, (o sea pueden “ganar los iluminadores, o puede “ganar” el programador si su objetivo era echar al elenco, o puede ganar el dramaturgo/a si su objetivo era boicotear al director, etc.). Respecto al texto, este se configura como un manual de instrucciones diferente para cada sesión de juego, que se basa en una misma estructura base constituida a partir de una secuencia de turnos.

Figura 91. Coliseo (2017) de Ars Dramática.



Nota. Actor Ángel Stober en “turno de acción del elenco” –. Autor: Constanza Blanco. Fuente: Aporte personal.

En este tipo de protocolo, los objetivos de juego pueden dejar de tener relación con construir escenas teatrales para remitir a objetivos meta-teatrales como “demandar al teatro por malas condiciones laborales” o “arruinar la reputación de un actor/actriz en particular”. Las distintas combinaciones de las 54 cartas que componen el juego (entre poderes, tiradas de salvación, comodines, revanchas, boicots y desafíos) pueden producir diversas experiencias de juego y modificar los objetivos de las personas que participan. En este sentido, cada sesión es una *puesta en acción* única y el dispositivo se transforma cada vez, según el protocolo elegido. A la vez, se constituye como una apuesta de configuración tectónica, porque ofrece la posibilidad in situ de la modificación de reglas, y objetivos de la experiencia (dándose el caso, en ciertas sesiones, donde la audiencia misma ha decidido cambiar por completo los objetivos de juego o boicotear los protocolos, proponiendo ideas totalmente nuevas).

En términos prácticos, tras años de laboratorio investigando sobre este proyecto, la programación dramática de *Coliseo* se limita a una estructura general por fases que consta a grandes rasgos de las siguientes etapas (que pueden verse alteradas según el protocolo que se elija):

A) preparación: selección de roles, adquisición de objetivos secretos y protocolo a jugar (elegido al azar o inventado por los presentes).

B) construcción: tiempo de dramaturgia (para crear la historia); tiempo de iluminación/escenografía/vestuario (para componerla); tiempo de dirección (para dirigir a actores, músicos y operarios); tiempo de actuación (actores pueden organizarse y hacer preguntas).

C) obra-juego (dividida en 4 etapas subdivididas en turnos) Etapa 1: turno 1: acción (elenco actúa); turno 2: público (opina); turno 3 (butaca crítica opina); turno 4 (coliseo puntúa según los parámetros definidos por el protocolo o por la misma gente al inicio del juego); Etapa 2: turno 1: revancha de dramaturgia (re- escribe); turno 2: revancha de dirección/team escenografía, vestuario, iluminación (re-componen); turno 3: revancha de elenco (re- organizan); turno 4: revancha del público (re-dirigen la escena).

Figura 92. Coliseo (2017) de Ars Dramática.



Nota. Tres cartas a modo de ejemplo: un poder de los actores, un desafío para la dramaturgia y un comodín para el público. Autor: Constanza Blanco – Otto Wolsfki. Fuente: Aporte personal.

En las revanchas todas las personas que participan pueden usar sus cartas de poderes, tiradas de salvación y comodines para lograr sus objetivos específicos de sesión de juego. El orden de los turnos se designa al azar, lanzando una moneda al aire o inventando otros juegos arbitrarios en el momento. Finalmente, en la Etapa 3, se resuelve otra vez la escena y el elenco otra vez ejecuta la acción; el público opina; la butaca crítica manifiesta sus ideas y, por último, el coliseo designa a las personas o equipos ganadores de la sesión. A veces, los protocolos organizan el juego de manera individual; y otras veces separan por equipos.

En ciertos protocolos el público juega “contra” el sistema; y en otros protocolos el público se divide para jugar por equipos o bien, todos juegan “contra” todos. En un sentido práctico, el dispositivo no tiene una estructura totalmente fija: siempre se designa un árbitro de juego (que puede ser parte del equipo creativo o bien elegido desde la audiencia) que tiene poder total sobre todas las decisiones a desarrollar. La mayoría de las veces, este rol es entregado a propósito a gente de la audiencia, justamente con la finalidad de ampliar el riesgo de la iniciativa y forzar los límites de la experiencia. La figura del árbitro es crucial para poder asegurar formas de interactividad tectónica en el marco de la construcción de la situación co-creativa. Todos los demás roles aún encajarían con formas de participación de orden configurativo, más limitados a seguir las instrucciones del juego o a decidir entre opciones ya pre-determinadas.

Figura 93. *Coliseo* (2017) de Ars Dramática.



Nota. Sesión de prueba – 2018. Dramaturgo Benjamín Aguayo y Arbitro de sesión, Antonio Zisis, reciben indicaciones del público. Santiago de Chile. Depto. De Teatro de la Universidad de Chile. Autor: Marion Riquelme. Fuente: Cedida por la fotógrafa.

En algunas sesiones se ha probado utilizar otra figura de control interno del dispositivo (el “*deus ex machina*”) que correspondería a la pantalla de proyecciones que establece el orden de los turnos y fases. Usualmente, este rol es operado por alguien del equipo que desde la mesa técnica da indicaciones y organiza el desarrollo del juego en tiempo real (para permitir las modificaciones surgidas desde la gente).

Sin embargo, también se ha probado algunas veces que estas voces estén totalmente automatizadas y no permitan cambios en la estructura general de la secuencia de hitos.

En el contexto de esta tesis, para intentar transmitir mejor el funcionamiento de esta propuesta de dispositivo, se adjuntan en los anexos algunos ejemplos de las rutas dramáticas utilizadas en contextos de sesiones diferentes: en el marco de sesiones de laboratorio (entendidas como un testeos con *feedback* por parte de las audiencias); en sesiones en modo “funciones” con público (en el contexto de un festival de teatro); y también, en el contexto de ejercicios desarrollados de manera virtual (donde el elenco estaba en Barcelona, el director en Chile, la dramaturga en Argentina y la audiencia en todas partes). Estos tres documentos se utilizan a modo de ejemplo para observar cómo la estructura de la programación se abre o cierra en función del contexto en el que sucede la puesta en acción (siendo el formato virtual el más “cerrado” y el de laboratorio presencial, el que más permite reestructuraciones tectónicas). En cuanto al historial del proyecto³⁵⁹, el proyecto comenzó a desarrollarse formalmente en el marco de esta investigación teórica, (aunque los primeros prototipos empezaron a probarse el año 2015). En el año 2018, este proyecto fue elegido dentro del marco de la segunda convocatoria del programa de dirección escénica del LAB ESCÉNICO de FITAM (Santiago a Mil junto al Goethe Institut Chile en co-producción con espacios como el *Münchner Kammerspiele*, *Schaubühne* de Berlín o la *Theaterakademie August Everding* en Munich) y contó con un proceso de tutoría realizado por diversos artistas tanto chilenos como alemanes. La apertura de proceso formal se realizó en el marco de la presentación de proyectos del LAB escénico en la versión 2019 del festival de teatro internacional “Santiago a mil” y en el año 2021 fue parte de la programación online del mismo festival de teatro. Desde su creación se ha presentado ininterrumpidamente en distintos contextos (formales e informales) con elencos rotativos y artistas invitados, en formato presencial y virtual. La propuesta está pensada para modificarse de manera continua y evolucionar según las ideas de quienes participen cada vez; a la fecha, sigue sumando protocolos, reglas y cartas de juego.

³⁵⁹ Durante estos años ha sido presentado y contado con el apoyo de diversas entidades (Fundación Teatro a Mil Chile, Goethe Institut, Centro Cultural Azul Violeta, Taller siglo XX, *Women Playwrights International Conference* (WPIC Chile 2018), Espacio Checoslovaquia, Centro Cultural Estación Mapocho, Departamento de Teatro de la Universidad de Chile) y la Sala Fénix de Barcelona. Diversos artistas escénicos (en Chile y España) han aportado en los laboratorios de construcción (como Gonzalo Dalgalarando, Marta Rodríguez, Roberto Poblete, Carolina Díaz, Josefina Cerda, Ángel Stober, María Carolina Quintana, Erro Grupo, Andrea Paz, Antonio Zisis, Paloma Toral, Roger Bernat, Benjamín Aguayo, Tomás Henríquez, Javier Ibarra Letelier, Cristóbal Bravo, Rodrigo Florechaes, Raúl Riquelme, Rafael Novoa, entre otros); y también diversos músicos y artistas gráficos (como Otto Wolfski encargado de todo el diseño visual de la propuesta).

B) Ejercicio de puesta en acción 2: *Los asesores* (2019).

Los asesores es un dispositivo escénico implicado (DEI) donde la programación relacional de la experiencia produce una interacción co-creativa predominantemente *ludificada*. El planteamiento situacional de la *puesta en acción* propone una asamblea en la que los habitantes de *Mundo-País* presencian el despertar de “los asesores”: cuatro excéntricos consejeros geopolíticos criogenizados, que cada 50 años, son despertados por una I.A llamada Aurora, para hacer una revisión del estado de las cosas.

El conflicto comienza, cuando son alertados por la “emisaria contemporánea” (una humana que habita el tiempo presente) de la condición crítica de *Mundo-país*. Aurora, confirma esta información, pero ellos deciden igualmente reiniciar el mismo programa por otros 50 años (sin actualizarlo ni hacerle cambios con relación al nuevo contexto), para irse a dormir de nuevo. Aurora no les deja hacerlo y el sistema colapsa, obligando a los asesores a encontrar una solución *in situ*, junto a todas las personas habitantes de *Mundo-País*. A partir de aquí, los personajes idearán las más insólitas “salidas” junto a la audiencia, para poder reiniciar el sistema y lograr su cometido: desentenderse, dejar puesto el “piloto automático” y volver a dormir por otros 50 años más.

Figura 94. *Los Asesores* (2019) de Ars Dramática.



Nota. Escena del “protocolo de revisión” estado de *Mundo-País*. Temporada estreno – agosto 2019, Santiago, Chile. Autor: Dario Varela. Fuente: Aporte personal.

Respecto a las dinámicas de interacción, la audiencia puede manifestar su opinión a lo largo de la pieza de manera directa o indirecta: al inicio de la obra, (antes de ingresar en sala) se les pregunta a las personas ¿qué acciones hacen en su cotidiano para hacer del mundo un lugar mejor? y sus respuestas son depositadas en un buzón al comienzo de la *puesta en acción*, que luego los personajes leerán e integrarán en sus discursos; también en medio de la obra, los personajes dialogarán en ciertos momentos improvisados con las audiencias, pidiendo opiniones puntuales sobre temas aleatorios o abriendo espacios para el debate; y al final, la gente tiene que votar usando un sistema de señales de luces (con sus propias linternas de sus celulares³⁶⁰) si creen que el sistema tiene que autodestruirse (y por consecuencia acabar con *Mundo-País*) o si piensan que es posible salvarlo y reconstruir la sociedad instalando un nuevo programa de funcionamiento. Tras el recuento, la obra puede tener dos finales diferentes: *Mundo-país* se destruye o sobrevive (si la gente manifiesta el ánimo de encontrar maneras de salvarlo).

Figura 95. *Los asesores* (2019) de Ars Dramática.



Nota. Personajes discuten sobre el devenir de *Mundo-País* a partir de las ideas escritas por la audiencia. Autor: Darío Varela. Fuente: Cedida por el autor.

³⁶⁰ El equipo técnico entrega objetos luminosos a las personas que no tengan en sus móviles, para asegurar que todas las personas presentes pueden ser parte de la dinámica.

La estructura a nivel narrativo es **dinámica**, porque pueden cambiar los finales; sin embargo, a nivel dispositivo la obra tendría una connotación **estática**, puesto que siempre sigue una estructura lineal muy pautada que permite espacios muy controlados para la improvisación de las audiencias y de los actores. Estos tienen mayoritariamente que replicar textos aprendidos, pero luego tienen espacios para improvisar según el contexto de cada situación o las reacciones de la audiencia. La I.A (Aurora) que “organiza” la asamblea es interpretada en vivo y tiene la capacidad de reaccionar en tiempo real a las interacciones de los personajes y de las audiencias a lo largo del desarrollo de la *puesta en acción*.

Al final de la obra, Aurora siempre renuncia a su rol (literalmente se va de “vacaciones”) y deja que el sistema de análisis falle, obligando a las entidades humanas a resolver el desenlace por medios no tecnológicos. Desde el punto de vista de la dirección, el montaje es totalmente brechtiano en la medida en que deja en evidencia desde el primer momento toda la maquinaria teatral de la propuesta para reforzar el mensaje de la pieza que intenta evitar la búsqueda de responsables externos sobre todo tipo de acciones: los actores se visten de sus personajes mientras la gente aún está entrando a sala y buscando sus butacas; la mesa técnica que da vida a la I.A que controla el sistema está a la vista y al finalizar (independientemente del desenlace elegido), siempre se limpia todo el escenario durante la escena final, para que el espacio quede absolutamente vacío.

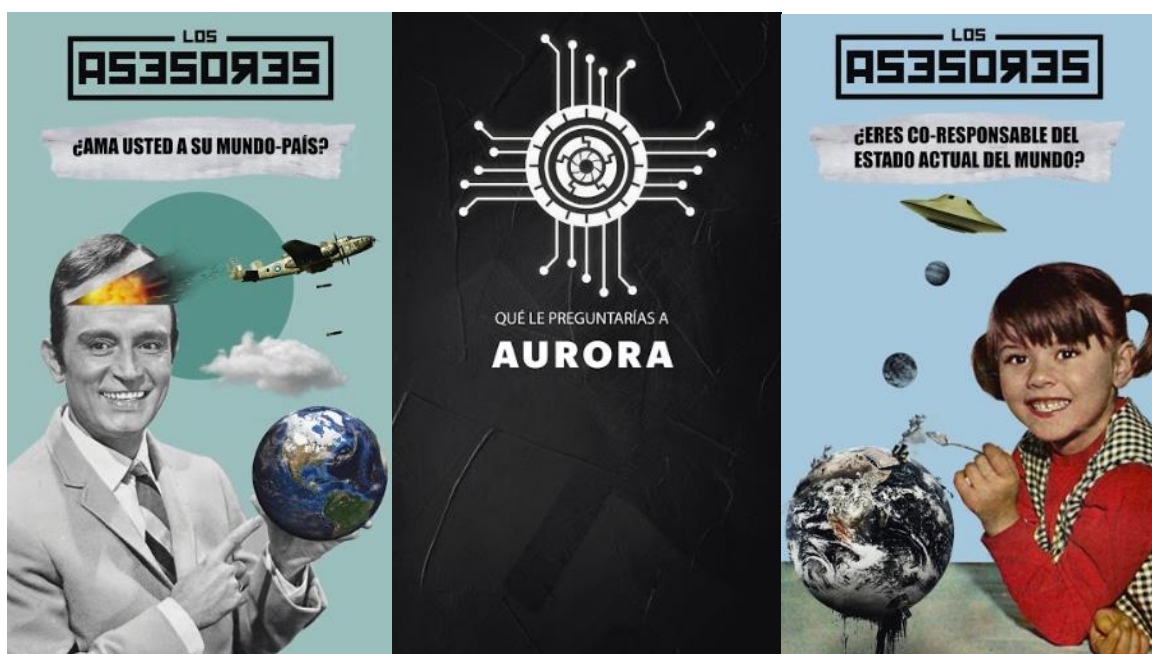
Figura 96. *Los asesores* (2019) de Ars Dramática.



Nota. Uno de los asesores espera a que las audiencias emitan su voto final en la sección de “cuestionario público”. Autor: Germán Ramírez. Fuente: Cedita por el autor.

Respecto al material dramático, el texto final corresponde a un guion mayoritariamente cerrado con momentos de apertura al público y a la improvisación por parte del elenco. En estos casos, el texto solo designa la acción general y define un hito de cierre o la persona que está a cargo de controlar la situación. La versión final tiene aproximadamente 35 páginas, y se constituye principalmente como un ejercicio de teatro de texto, en la medida en que el elenco tiene muy pocos espacios para inventar réplicas nuevas y esto solo sucede en los momentos de apertura a la conversación con la gente, donde de plano, no hay ningún texto escrito. Estos espacios de apertura a la conversación con la gente se dan al inicio, cuando los asesores se presentan y saludan una a una personalmente a todas las personas como si las conocieran de siempre; en el medio de la obra, cuando se abre un debate de opinión; y en el desenlace de la historia, cuando tienen que elegir si destruir o intentar reiniciar el sistema. Si la gente elige el segundo final, que corresponde a la decisión de salvar *Mundo-País*, el público se queda al conversatorio final con el equipo. Los otros momentos de intervención corresponden a uso de luces por parte del público para manifestar su opinión en un censo; y en el pre-set cuando pueden escribir sus opiniones que irán a la urna para ser utilizadas por el elenco, durante la *puesta en acción*.

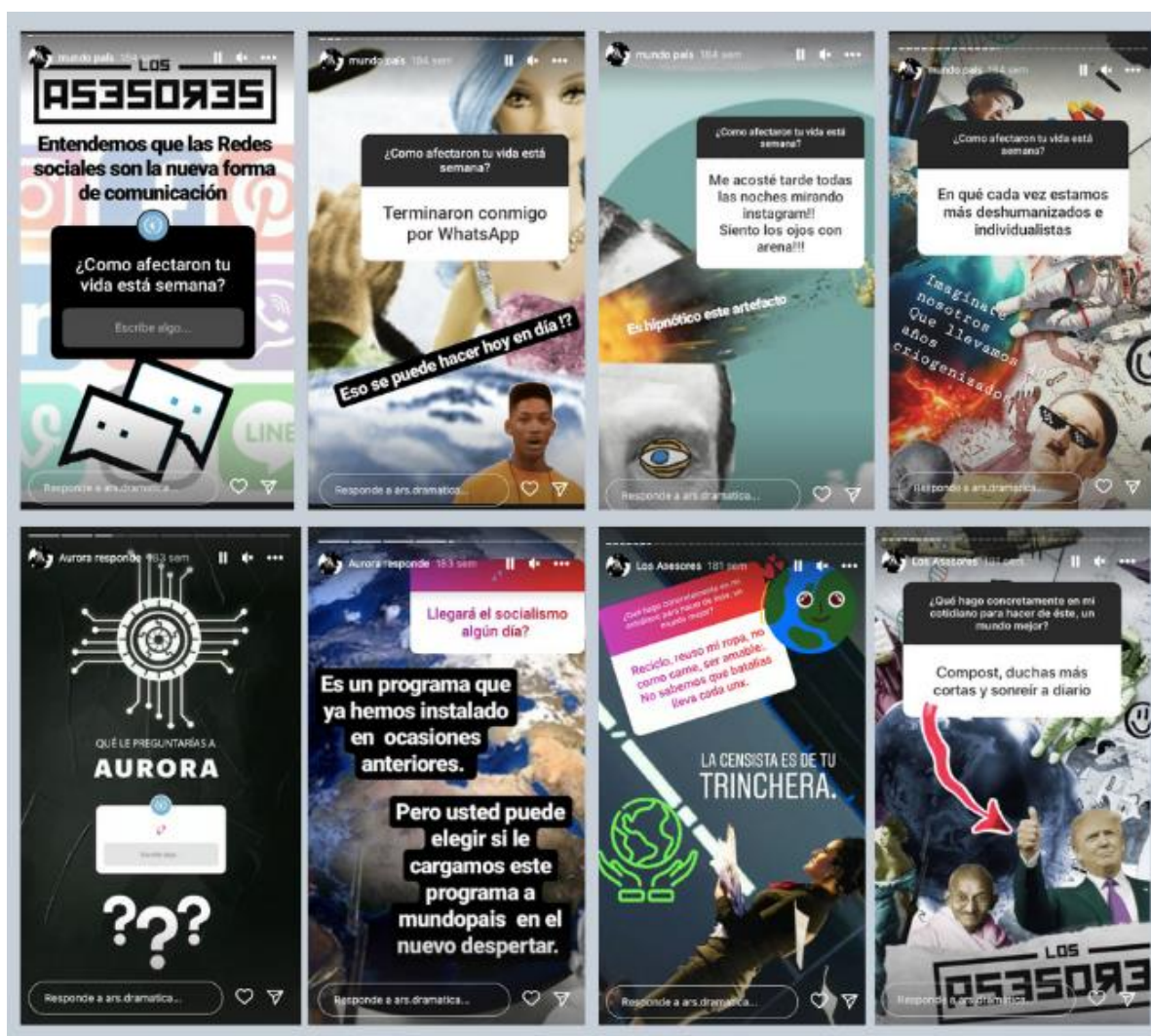
Figura 97. *Los asesores* (2019) de Ars Dramática.



Nota. Ejemplos de *templates* creados para interacciones en RRSS (Instagram). Autor: Otto Wolfski para *Ars Dramática*. Fuente: www.instagram.com/ars.dramatica

También se aplican modelos de interacción en RRSS (*gamificación* externa) para involucrar a las posibles audiencias desde antes de la *puesta en acción*, invitándoles a desarrollar acertijos propuestos por los asesores o por Aurora; emitir opiniones o a hacerle preguntas a los personajes (o al equipo artístico). Estas interacciones son desarrolladas por la *community manager* digital del proyecto y se activan en redes, meses antes del estreno de la obra presencial, con el objetivo de ir construyendo previamente una comunidad virtual asociada al proyecto escénico³⁶¹.

Figura 98. *Los asesores* (2019) de Ars Dramática.



Nota. Ejemplos de interacciones en R.R.S.S con seguidores del proyecto (vía historias de Instagram). Capturas de respuestas diversas hechas por usuarios que seguían la continuidad del proceso. Autoría: Ars Dramática. Fuente: <https://www.instagram.com/stories/highlights/18123842632000661/>

³⁶¹ La obra fue estrenada el año 2019 en el Centro Cultural Estación Mapocho (Chile) y contó con el financiamiento del Fondo Nacional de Artes Escénicas (Fondart 2018). En el anexo B de este trabajo se adjunta material complementario sobre ambas propuestas (*Coliseo* y *Los asesores*) que incluye las tablas de aplicación del marco escénico-lúdico para ambos proyectos, fotografías, notas de prensa y textos (programaciones dramáticas) de cada pieza.

4.3.2 Selección de aplicaciones útiles para la creación de un DEI

A partir del proceso de investigación teórico de la presente investigación, y en función de la experimentación práctica de los conceptos analizados en el ejercicio comparativo del marco escénico-lúdico, se propone una serie de posibles aplicaciones y variables de utilidad para el diseño y programación de dispositivos escénicos implicados (DEI), o para configurar interacciones lúdicas de tipo *jugables* o *ludificadas*. La siguiente selección de conceptos generales deriva de aquellos recursos y estrategias provenientes del campo del *Game Design* y del diseño motivacional (*Gamification*), que resultaron eficientes para organizar previamente una *puesta en acción* relacional e implicada. También se proponen a modo complementario, otras analogías generales extraídas desde la TGS (Teoría general de sistemas) y del *UX Design*.

Luego, se presentan una serie de conceptos de aplicación específica (derivados particularmente del ámbito de la construcción de guiones videolúdicos y LARPs); y finalmente, se propone una tabla de resumen de las conceptualizaciones propias de esta propuesta de tesis. Las presentes compilaciones se exponen a modo de ejemplo o guía conceptual para inspirar y promover un ejercicio de programación dramatúrgica particular (*implicado*) y en ningún caso como una propuesta metodológica cerrada o un camino único de construcción. Finalmente, señalamos que algunos conceptos y recursos que sí fueron considerados previamente en el análisis comparativo teórico (escénico-lúdico), aquí son eliminados por considerarse inviables en el ejercicio práctico de previsualización de una *puesta en acción* de estas características, o bien por corresponder a gestos irrelevantes (como intentar delimitar si la experiencia escénica se parece o no a un juego “pervasivo”, asumiendo de base que los límites entre ambas cosas pueden ser extremadamente difusos); o bien por tratarse derechamente de elementos excesivamente subjetivos (como los criterios relativos a la construcción de los “estados de flujo” (Csikszentmihalyi, 1990); los parámetros de “entrada y/o salida” del «estado ilusorio» (Suits, 1990); los tipos de jugadores definidos por Marczewski, (2015)); o bien por representar conceptos asociados a la estimulación de la “diversión” y el “entretenimiento” por parte de las audiencias. Por último, se deja constancia de que en estas tablas aún existen una gran cantidad de parámetros de programación de la experiencia futura que pueden relativizarse y considerarse subjetivos. Se proponen igualmente como elementos de posible ayuda para la “especulación” sobre las características improbables de la *puesta en acción* futura y para un eventual ejercicio de programación de una *puesta en acción* co-creativa.

A) Aplicaciones generales: recursos desde el *Game Design*.

Tabla 6. Recursos de utilidad desde el *Game Design*.

RECURSOS APLICADOS DESDE EL <i>GAME DESIGN</i>	
CONCEPTO / ESTRATEGIA	VARIABLES DE CREACIÓN
Clasificación lúdica general (Callois, 1986):	<i>Ludus - Paidia</i>
Sub-clasificación lúdica predominante:	<i>Mimecry – Agon- Alea- Ilinx.</i>
Terreno de juego (Schell, 2019):	<i>Linear? Grid-based? Web? Points in space? ¿otros?</i>
Criterios temporales (Nallar, 2015):	<i>¿Tiempo variable? ¿Tiempo anómalo? ¿Tiempo ajustable? ¿Tiempo diferido? ¿Tiempo real?</i>
Funcionamiento del círculo mágico (Huizinga) y fronteras conceptuales (Schell, 2019):	<i>Limitación temporal; limitación espacial; y limitación conceptual.</i>
Tipologías de juego referenciales:	<i>RPG- Simulación – Juegos de competencia y de eliminación – Juegos de azar – Juegos de Caza- Juegos de estrategia- Juegos de velocidad, etc.</i>
Tipo de jugador objetivo (aplicado a la audiencia):	<i>¿Socializers? ¿Killers? ¿Achievers? ¿Explorers? (Bartle, 1996); ¿Tramposos? (Aarseth, 2003); y/o ¿“Creativos”? (Sicart, 2011).</i>
Formato de jugador objetivo:	<i>Multiplayer o Single.</i>
Combinación Multiplayer (Nallar, 2015):	<i>¿Jugador contra jugador? ¿varios jugadores actuando individualmente contra el sistema? ¿varios jugadores actuando colaborativamente contra el juego? ¿varios jugadores contra un solo jugador? ¿todos contra todos? ¿competencia entre equipos de juego? ¿o un solo jugador contra el juego (Fullerton, 2014)?</i>
Tipo de relación predominante entre participantes:	<i>Competitiva – colaborativa – mixta.</i>

Nivel de compromiso mínimo requerido por el dispositivo de parte de quien participa:	¿Casuales/ <i>Hardcores</i> ? (Aranda et al, 2015); ¿ <i>Newbies</i> ? (Aarseth, 1997); ¿o “secundarios”? (Newman, 2002).
Mecanismos de placer activos (Hunicke, LeBlanc, Zubek (2004):	¿Qué mecanismos de placer potencialmente activa la experiencia en quienes participan? ¿Sensación, fantasía, desafío, comunidad, descubrimiento, expresión y/o sumisión?
Diseño de objetivos (Schell, 2019):	¿Los objetivos que tienen los participantes son concretos; conseguibles; y conllevan recompensas?
Categorías de objetivos (Nallar, 2015):	Corto – mediano – largo plazo.
Construcción de las reglas (Salen & Zimmerman, 2004):	¿Las reglas están construidas de tal forma que: ponen limites; son explícitas y directas; son de carácter fijo (inamovible); y están sujetas a repetición según el caso?
Tipos de reglas predominantes (Parlett, 2005; Schell, 2019):	¿Cuáles son las categorías de reglas predominantes en la construcción del dispositivo? ¿Operacionales, fundacionales, escritas, no escritas (de comportamiento), leyes, reglas de advertencia (Parlett, 2005), “Reglas de la casa” (Schell, ¿2019)?
Enfoque de implementación de reglas:	¿Cómo se presentan las reglas de la experiencia? ¿De manera propedéutica (“se aprende jugando”) o en formato de tutorial previo?
Elementos básicos de un juego (Schell, 2019; Juul, 2005; Fullerton, 2014; McGonigal, 2011; Paredes, 2003).	¿Están presentes los siguientes componentes de construcción de un juego?: construcción de mecánicas; construcción narrativa (historia); propuesta estética; uso de tecnología (medio o soporte en el que las estéticas sedan lugar); toma de decisiones que resuelven problemas; presencia de reglas; presencia de resultados y consecuencias de las acciones; hay objetivos que se desarrollan

	en función del esfuerzo de la persona que juega; se desarrolla un interés emocional y voluntario por parte de la persona que juega para conseguir el resultado deseado. Hay jugadores; hay una construcción de objetivos generales y específicos; hay planteamiento de conflictos; hay límites y resultados; hay sistemas de <i>feedback</i> y de progresión; hay una exigencia de compromiso e involucramiento activo; se promueve la diversión y el placer de quienes participan.
Meta de diseño (Nallar, 2015):	¿Cuál es la posible experiencia/vivencia que se busca generar en quienes participan?
Construcción temática principal y subtemas (Schell, 2019):	¿Cuál podría ser el tema principal de la experiencia? ¿y sus respectivos subtemas? (en caso de tenerlos).
Construcción de marco de decisiones de quienes participan (Bura, 2008):	¿Las decisiones que deben tomar quienes participan son de carácter constante, informado, significativo e irreversible?
Perspectiva de diseño de la programación (enfoque del <i>Game Design</i>) (Schell, 2019):	¿Cuál es la perspectiva del <i>Game Design</i> ? ¿el enfoque está centrado en la experiencia de quien participará? ¿o en la creación del sistema lúdico y/o narrativo?
Márgenes creativos de juego predominantes (Sicart, 2011):	Juego instrumental y/o juego creativo.
Construcción y rangos para el <i>Gameplay</i> emergente (Schell, 2019):	¿Cuál es el rango de contenidos emergentes que posibilita la puesta en acción? ¿Permite un grado alto de contenidos emergentes (nivel alto) ?; ¿Permite una emergencia de contenidos nuevos controlada (nivel medio)? ¿O derechamente no permite la emergencia de contenidos nuevos (nivel nulo)?

Marco de análisis paradigmático de Aarseth (2003): Game-Play, Game-Structure & Game-World	¿Cuál es el <i>Game-Play</i> , <i>Game-Structure</i> y <i>Game-World</i> de la experiencia escénica? (<i>Game- Play</i> / Las acciones de los jugadores, sus motivos y estrategias de juego. También puede referir a las relaciones sociales entre jugadores, a las comunicaciones dentro y fuera de personaje) / <i>Game- Structure</i> (las reglas y la simulación de estas) / <i>Game- World</i> (el contenido ficcional, los niveles de diseño, los espacios, las texturas, etc).
MDA (Hunicke, Le Blanc, Zubek, 2004): (Mecánicas, Dinámicas, Estéticas)	¿Cómo funciona el dispositivo desde la perspectiva lúdica de la construcción de mecánicas, dinámicas y estéticas? (Mecánicas: configuración espacial continua o discreta / configuración temporal continua o discreta/ Configuración de objetos / Configuración de acciones / configuración de reglas / (Schell, 2019); Dinámicas: <i>Core dynamics</i> (Brathwaite & Schreiber, 2009) adquisición territorial, predicción, razonamiento espacial, supervivencia, destrucción, construcción, coleccionismo, persecución, comercio, juegos de velocidad; Estéticas: Dimensión audiovisual de la experiencia estética / dimensión narrativa de la experiencia estética / dimensión interactiva de la experiencia estética).
Sistema de progresión y curva de evolución de juego (Schell, 2019):	¿Hay algún tipo de sistema de progresión y/o curva de evolución de juego?; en caso de haberlo, ¿cómo funciona/n?
Recursos y atributos de juego (Schell, 2019):	¿Qué recursos y atributos son otorgados a los participantes?
Elementos de azar (Schell, 2019):	¿Cómo funciona el azar en la construcción del dispositivo? ¿Qué tipo de elementos de azar están presentes?

Tipos de implicación activos (Calleja, 2011):	¿Qué tipos de implicación requiere el dispositivo por parte de quienes participan? ¿Kinestésica? ¿Espacial? ¿Compartida? ¿Narrativa? ¿Afectiva? ¿Lúdica?
Niveles de implicación lúdica (Aarseth, 2003):	¿Qué nivel de implicación lúdica promueve el dispositivo? ¿Juego superficial? ¿Juego ligero? ¿Compleción parcial? ¿Compleción total? ¿Juego repetido? ¿Juego experto? ¿Juego innovador?

Nota. Tabla de recursos aplicables en un ejercicio de programación de un DEI desde el *Game Design*.
Autor: elaboración propia.

B) Aplicaciones generales: recursos desde el diseño motivacional (*Gamification*)

Tabla 7. Recursos de utilidad desde el diseño motivacional.

RECURSOS DESDE EL DISEÑO MOTIVACIONAL (<i>Gamification</i>)	
CONCEPTO / ESTRATEGIA	VARIABLES DE CREACIÓN
Tipos de sistema de motivación:	¿Cuál es la invitación que hace la propuesta a sus participantes? ¿A qué acciones les motivará durante la <i>puesta en acción</i> ? ¿Se busca promover principalmente a la gente de manera intrínseca o extrínseca? ¿O ambas?
Motivaciones principales de quienes participan (Jo Kim, 2012):	¿Competir, colaborar, explorar y/o expresarse? ¿algunas están presentes o todas? ¿Cuáles, cuándo y cómo operarán a lo largo de la <i>puesta en acción</i> prevista?
Deseos y necesidades que promueve la experiencia (Reiss, 2003)	¿A que ámbito (general) pertenecen los deseos y/o necesidades que podrían potencialmente activarse en quienes participan de la experiencia? ¿Curiosidad? ¿Alimento – refugio (supervivencia)? ¿Familia? ¿Honor? ¿Idealismo? ¿Independencia? ¿Orden? ¿Actividad física? ¿Poder? ¿Romance?

	¿Ahorro? ¿Contacto social? ¿Posición social? ¿Tranquilidad? ¿Venganza?
Construcción de la motivación intrínseca (Marczewski ,2015):	¿Se aplican criterios de construcción de la motivación intrínseca? (relaciones, autonomía, maestría y/o propósito).
Construcción de la motivación extrínseca (Marczewski, 2015):	¿Se aplican criterios de construcción de la motivación intrínseca? (estatus, acceso, poder, cosas).
Presencia de la pirámide de elementos de <i>gamificación</i> (Werbach, 2013):	¿Están presentes algunos (o todos) los elementos de la pirámide de <i>gamificación</i> ? (dinámicas, mecánicas y componentes de juego).
Programación de objetivos:	¿Qué objetivos específicos propone el dispositivo?
Programación de desafíos:	¿Cuál es el desafío de la propuesta? ¿Qué misión concreta tiene la gente?
Sistema de retroalimentación (PBL) (Werbach, 2015):	¿Qué canales y estrategias propone el dispositivo para visibilizar el <i>Feedback</i> ?
Recompensas (Deci & Ryan, 2008):	¿Hay algún tipo de recompensas para quienes participan? (tangibles – intangibles / inesperadas – esperadas / contingentes – no contingentes / contingente a la inicialización – contingente a la finalización – contingente al desempeño).
Formato de aplicación de <i>gamificación</i> predominante (Werbach, 2003):	¿Cuál es el formato predominante de aplicación de la <i>gamificación</i> sobre el sistema? (Externa, interna o cambio de comportamiento).
Componentes esenciales de la teoría de la autodeterminación:	¿Están presentes los elementos esenciales de la teoría de la autodeterminación? (competencia — sentido de capacidad propia—; autonomía y sentido de afinidad con la experiencia).

Nota. Tabla de recursos aplicables en un ejercicio de programación de un DEI desde el diseño motivacional (*Gamification*). Autor: elaboración propia.

C) Aplicaciones generales: recursos desde la TGS y el UX Design.

Por último, en cuanto a la aplicación específica de estos ámbitos en la programación dramática de un DEI se definen los siguientes parámetros como características fijas de este tipo de dispositivos (con excepción de los últimos dos criterios, que pueden variar según la finalidad de cada propuesta).

Tabla 8. Recursos de utilidad desde la TGS y el UX Design.

TEORÍA COMPLEMENTARIA (TGS y UX DESIGN)	
CONCEPTO/ ESTRATEGIA	VARIABLES DE CREACIÓN FIJAS
Identidad del sistema:	Real (existe) - Artificial (creado por alguien humano)– Complejo.
Tipo de sistema según su relación con el entorno "performativo":	Abierto – permeable.
Maleabilidad general del sistema:	Siempre adaptativo (resuelve en tiempo real)
(UX) Características de la interfaz (Gregor & Newell, 2000):	Perceptible / operable / comprensible.
(UX) Tipo de interfaz:	Humana – tecnológica – híbrida.
Rangos de predictibilidad:	Bajos – Medios- Altos.

Nota. Tabla de recursos aplicables en un ejercicio de programación desde la TGS y el UX Design.
Autor: elaboración propia.

D) Aplicaciones específicas: recursos desde el guion videolúdico y la construcción de LARPs.

A continuación, se proponen una serie de variables creativas que derivan de ámbitos específicos y que pueden aplicarse de diversas maneras en un proceso de construcción de un DEI implicado (continúa en la página siguiente):

Tabla 9. Recursos de utilidad desde el guion videolúdico y el LARP.

Recursos desde el guion videolúdico y el LARP	
CONCEPTO / ESTRATEGIA	VARIABLES DE CREACIÓN
Construcción del guion videolúdico (Martin, 2015):	¿La programación contempla un diseño argumental macro; una configuración del <i>Gameplay</i> ; y unos objetivos de juego para quienes participan? ¿Diseña estrategias proposicionales y <i>retronarrativas</i> ?
Estructura <i>ergódica</i> (Aarseth, 1997):	¿La estructura general de la <i>puesta en acción</i> es de carácter unicursal o multicursal?
Uso de cinemática (relato <i>no jugable</i>) / inmersión (relato <i>jugable</i>)	La <i>puesta en acción</i> contempla momentos de relato <i>no jugable</i> (cinemático)? ¿y momentos de relato <i>jugable</i> (inmersión)? ¿Cómo están contruidos y cuándo están previstos dentro de la programación de hitos?
Características claves de construcción videolúdica (Blasco, 2019):	¿La o las tramas propuestas implican acciones físicas a quienes participan? y ¿se define rápidamente la misión de la gente que participa dentro de la o las tramas?
Presencia de identificación ficcional (<i>engagement</i> empático) (Blasco, 2019):	¿La experiencia requiere que la gente se identifique emotivamente con la <i>ficcionalización</i> de la <i>puesta en acción</i> ?
Uso de niveles:	¿La programación de la <i>puesta en acción</i> está dividida por fases o niveles? ¿Cuáles son?

Esquemas narrativos predominantes:	En caso de poseer estructuras narrativas, ¿Qué formatos predominan? ¿En red (uni o bidireccional)? ¿Laberinto? ¿Red dirigida? ¿Árbol? ¿Gráfico completo? (Ryan, 2004); ¿“Control de autor”? (Nallar, 2016).
Preponderancia de construcción narrativa embebida o emergente (Blasco 2019):	¿La construcción narrativa predominante es de carácter embebido o emergente?
Lógica argumental proposicional lineal / no lineal (Blasco, 2019):	¿La lógica argumental del guion a nivel proposicional es de naturaleza lineal o no lineal?
Lógica argumental <i>retronarrativa</i> lineal / no lineal (Blasco, 2019):	¿La programación de la emergencia <i>retronarrativa</i> es lineal o no lineal?
Implicación videolúdica (Anyó, 2016):	¿Quién participa de la experiencia escénica en condición está proyectado intra-diegéticamente (analogía jugador-personaje)? ¿o extra-diegéticamente (analogía jugador-juego)?
(LARP) Narración diegética o no diegética.	Si la experiencia a programar se analiza cómo si fuera un LARP; ¿La presentación de la narración tiene una intención diegética? ¿o es de carácter no diegético?
(LARP) Uso de fichas de personajes:	¿Es necesario proveer de fichas de personajes a los participantes de la experiencia?
(LARP) Uso de “sombras”, PNJ’S o Personajes dirigidos:	¿El dispositivo necesita de este tipo de recursos dinámicos? ¿O puede prescindir de ellos?

(LARP) Tridimensionalidad de las audiencias:	¿La programación permite participantes en modo “testigo”? o al igual que en un LARP, ¿todas las personas deben tener un nivel de interacción protagonista o jugadora?
(LARP) Construcción de interrelaciones entre jugadores y/o personajes:	¿La programación pre configura las posibles relaciones entre los participantes; y entre los participantes y el sistema?
(LARP) Factor inmersión 360°:	¿Hay una intención de generar una puesta en acción totalmente inmersiva?

Nota. Tabla de recursos aplicables en un ejercicio de programación de un DEI desde la construcción de guiones videolúdicos y LARPs. Autor: elaboración propia.

E) Aplicaciones específicas: estrategias y conceptualizaciones propias.

Las siguientes conceptualizaciones son válidas para la programación de un dispositivo co-creativo en un sentido amplio, independientemente del enfoque creativo que tenga (relacional o ambiental) o de que busque o no producir interacciones corresponsables con las audiencias.

Tabla 10. Recursos y conceptualizaciones propias.

PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA DEL DISPOSITIVO (dimensión interactiva, performativa, dramatúrgica y política de la experiencia co-creativa).	
CONCEPTO / ESTRATEGIA	VARIABLES DE CREACIÓN
Perspectiva de la programación:	Ambiental – relacional.
Tipo de enfoque relacional:	Corresponsable implicado /no implicado.
Connotación lúdica de la interacción:	<i>Jugable o ludificada</i>
Tipo de dispositivo co-creativo:	Genérico (DEC) o Implicado (DEI)
Niveles de interacción co-creativa general (basadas en las ideas de Salen & Zimmerman, 2004):	Cognitiva, funcional/utilitaria, explícita.

Niveles de interacción co-creativa específica (basadas en Aarseth, 1997):	Interpretativa, exploratoria, configurativa, tectónica.
Perfil de “interactores”	Complacientes, testigos, exploradores, protagonistas, jugadores, artífices.
Formato de mediación:	Individuales (directos o mediatizados) Colectivos (“Enjambre” o “Cardumen”)
Impacto interactivo:	Aneecdótico – Critico - Transformador.
Dimensiones de influencia de las audiencias:	Performativa, Dispositiva, Narrativa.
Adaptabilidad del dispositivo:	Unidimensional (solo se adapta el plano performativo) o Tridimensional (se adaptan los tres planos, performativo, narrativo y dispositivo).
Planteamiento situacional (situación construida)	Descripción del planteamiento situacional de la <i>puesta en acción</i> .
Código relacional predominante de la <i>puesta en acción</i>:	Festivo, social-político, lúdico, ceremonial-ritual, deportivo, etc.
Entorno performativo:	Características específicas del entorno performativo de la <i>puesta en acción</i> de la programación dramatúrgica creada.
Manifestación física de la agencia:	Verbal, corporal, o ambas.
Acciones pragmáticas/epistémicas de la audiencia:	Descripción y previsión del tipo de acciones pragmáticas y epistémicas que promueve la programación.
<i>Ficcionalización</i> del planteamiento:	Descripción de la <i>ficcionalización</i> del planteamiento situacional (en caso de haberla)
Ejecutantes del dispositivo (equipo creativo)	Identificación del equipo creativo y de sus roles (actores, ejecutantes, técnicos, anfitriones, etc.), según sea el caso.
Trabajo actoral predominante de los ejecutantes:	Estrategias y técnicas actorales (improvisación, trabajo de texto, etc.).

Contexto performativo de las audiencias:	Tipo de audiencia objetivo (público de pago informado, transeúntes informados, transeúntes no informados, otras formas).
Contexto ficcional de las audiencias:	Situación ficticia o rol en que se sitúa a las audiencias (en caso de haberlo).
Construcción narrativa del planteamiento situacional:	Fábula o historia creada en el plano representacional de la <i>puesta en acción</i> (en caso de haberla).
Conflicto de la <i>puesta en acción</i>:	Problema/s que deben resolver los participantes de la situación co-creativa (ficticios o “reales”)
Tipo de soporte escrito	Ruta de hitos, manual de instrucciones, guion interactivo, (texto cerrado con alternativas), otras formas posibles.
Comunidad instaurada:	Efímera (<i>in situ</i>) o progresiva (requiere de una interacción previa a la <i>puesta en acción</i>)
Marco convencional:	Formal, Informal, Artístico, Espacio privado, público, Institucional, etc.
Parámetros éticos:	Análisis y previsión de posibles rangos de transgresión éticos en la interactividad con las audiencias.

Nota. Tabla de recursos y conceptos propios, aplicables en un ejercicio de programación dramática de un dispositivo genérico o implicado. Autor: elaboración propia.

F) Conclusiones prácticas y pauta metodológica tentativa.

A partir del análisis teórico del marco conceptual de esta investigación, —y de la exploración práctica desarrollada en paralelo en los distintos laboratorios escénicos realizados— ha sido posible llegar a una serie de consideraciones generales respecto al ejercicio práctico de programar un dispositivo escénico implicado (DEI) y respecto a las diversas maneras de enfrentar el proceso creativo que presupone configurar y prever la repercusión general de la agencia de las audiencias.

En este sentido, las tentativas metodológicas aquí expuestas se presentan a modo de reflexiones y/o inspiraciones que pueden ser de utilidad para emprender la construcción de un proyecto escénico de estas características. Se proponen siempre como taxonomías relativas y lineamientos orientativos a contemplar de manera general:

- Respecto al procedimiento práctico de una programación dramaturgica, —en línea con la filosofía “no necesariamente secuencial” de un proceso de *Game Design* postulada por Schell (2019) — se considera que no hay un orden determinado, o una metodología exacta o una secuencia de pasos “única” para seguir a la hora de construir una experiencia escénica co-creativa (de naturaleza corresponsable). Se asume en cambio la existencia de ciertos componentes y elementos básicos que todo sistema *gamificado*/ sistema de juego / o sistema escénico co-creativo debería contemplar con tal de construir estructuras funcionales y estrategias de interacción en coherencia con la idea de una audiencia “implicada”.
- Respecto a las metodologías de creación, se promueve la utilización del **diseño iterativo** como estrategia de construcción práctica, tratándose de una estrategia indispensable para aumentar la eficacia de cualquier sistema interactivo. En este sentido, un proceso de programación dramaturgica debe siempre considerar la mayor cantidad de ensayos y pruebas sistematizadas con audiencias potenciales hasta conseguir los objetivos deseados.
- Respecto a los aspectos básicos a considerar a la hora de embarcarse en un ejercicio de programación dramaturgica, se sugiere decidir desde muy temprano cuál sería la condición de **adaptabilidad** de la *obra-sistema* a desarrollar, puesto que esta decisión servirá para definir el tipo de estructura dispositiva necesaria para la experiencia a diseñar: una cosa es estipular desde un comienzo que la *obra-sistema* requiere sí o sí de la intervención **implicada** de las audiencias para desarrollarse exitosamente; otra es determinar que aunque el ejercicio escénico tenga una finalidad relacional, la agencia de las audiencias (o el resto de factores externos del *entorno performativo*) no influirán de ninguna manera en el curso de la experiencia (en un sentido dispositivo o narrativo). Habiendo definido el grado de incidencia el *entorno performativo* sobre la *puesta en acción*, será posible catalogar el ejercicio dramaturgico según su connotación **ambiental** o **relacional**.

Una vez la connotación esté clara, puede ser útil definir (en caso de enfoque relacional) si la **corresponsabilidad** tendrá una connotación **implicada o no**; y estipular las posibles **metas de diseño** o la vivencia estética (a nivel psicológico, físico y emotivo) que se espera producir en las audiencias con el fin de encontrar las dinámicas y mecánicas más adecuadas para lograrlo.

- Otro elemento clave es definir prontamente un primer **planteamiento situacional** o algún bosquejo de acción a compartir con las audiencias y de situación a co-construir. Una vez identificadas estas ideas, ya sería posible definir sobre qué dimensiones específicas de la experiencia (narrativas, performativas y/o dispositivas) será capaz de influir directamente la **agencia** de las personas; y estipular el grado máximo de incidencia que éstas tendrán sobre la *puesta en acción*.
- También puede resultar de utilidad, preguntarse en las etapas tempranas de la formulación del proyecto, por los grados de *ficcionalización* del planteamiento situacional a proponer, y si será necesario, “situar” a las audiencias en roles específicos durante la construcción del mismo.
- Por último, en el caso de las interacciones **implicadas**, puede ser de gran ayuda definir rápidamente si la experiencia que se pretende programar requiere que la totalidad de las personas que componen la audiencia correspondan a único perfil (por ejemplo, jugador), o si la situación permite audiencias en calidad de “testigos”; valorar asimismo si se quiere configurar un tipo de interacción co-creativa más “libre” (*Paidia*) y producir en tanto, una forma dispositiva *ludificada*; o si lo que se busca es promover una experiencia completa de juego, asociada a un tipo de participación *jugable* (*Ludus*).

5. CONCLUSIONES

A partir del análisis exhaustivo de los marcos conceptuales escogidos, las conclusiones preliminares del ejercicio comparativo escénico-lúdico y el aporte que ha significado la experimentación paralela en los distintos ejercicios escénicos desarrollados a modo de laboratorio práctico³⁶², se procede a responder las preguntas originalmente planteadas por este estudio y a elaborar las conclusiones que cerrarán este proceso de investigación:

5.1 Hipótesis y preguntas de investigación: resoluciones generales.

- Respecto a la pregunta 1, **sobre posibles relaciones entre el diseño lúdico y la construcción de dispositivos escénicos co-creativos con audiencias participantes**, la presente investigación concluye que estas asociaciones pueden considerarse **directas** y pertinentes en la medida en que una experiencia escénica co-creativa relacional (que promueva una participación activa y corresponsable por parte de sus audiencias) se puede asociar analógicamente a la construcción de una estructura lúdica (entendida como un juego) o de un ejercicio de *gamificación* de una experiencia o de un sistema interactivo.
- Respecto a la pregunta 2, sobre las diferencias entre una audiencia que *participa* y una que se “implica”, es posible encontrar una serie de explicaciones y definiciones útiles que se exponen como referencias en el marco conceptual escénico —a partir de ideas de autores como Groys, Ardenne, Bishop, Fratini, Bourriaud, Ziemilski, Garcés, entre otros— que a grandes rasgos asocian la noción de la participación a la posibilidad de ser convocado y de ser “considerado” como parte de una experiencia conjunta, pero sin nunca poseer la capacidad de modificar o alterar las reglas o las convenciones de la misma.

³⁶² La parte práctica de esta investigación se complementó de manera informal con el registro y análisis de una serie de otras actividades de naturaleza escénicas co-creativas que están fuera del marco académico-institucional, —y de la dimensión netamente teatral— que se desarrollaron a modo de ejercicios dentro del contexto de este estudio. Entre estas actividades figura la realización de eventos lúdicos y participativos en la «sala de cultura viva club Cronopios» (Barcelona, 2016-2022) y en la asociación de circo y artes de calle «CIRCA» (Barcelona, 2021-2022); la participación en rol de intérprete-jugador en otras experiencias afines como el «Ring de filosofía», «el Literary Combat» o la «Jam de escritura en vivo»; y finalmente la experiencia de prueba como *Game Master* en un calabozo de *Escape Room* (PlayScapeRoom Barcelona - 2022).

En el contexto de esta propuesta investigativa, la idea de implicación siempre remite a una forma de interacción que presupondría un cierto grado de corresponsabilidad en la construcción de la experiencia conjunta y, por ende, un sentido de “compromiso” particular con el devenir de la situación. A partir de estas ideas, la diferenciación base se define a partir de la implementación de una interacción **corresponsable** entre equipos creativos y audiencias, que suma un segundo nivel de “compromiso implicado” a la noción genérica de “participación”, al promover la incidencia pragmática de la gente en distintos niveles de interacción co-creativa; y al permitir la influencia material de su agencia en la construcción dispositiva y/o narrativa de la *puesta en acción*.

- Respecto a la pregunta 3, sobre cómo lograr la **implicación** de una audiencia escénica, se propone a lo largo de esta tesis configurar desde la programación dramatúrgica de la experiencia co-creativa un enfoque *corresponsable*, que “implique” de manera directa y material a las personas en la construcción de las distintas dimensiones de la experiencia escénica; que permita en suma diversos grados de interacción co-creativa (generales y específicos) para la manifestación explícita de su agencia en el desarrollo de la *puesta en acción*. En este sentido, la programación debe ser capaz de diseñar y prever los posibles perfiles de “interactores” implicados, así como las estrategias de interacción acordes a la dimensión lúdica de su intervención (que puede ser *ludificada* o *jugable* según cada propuesta).
- Respecto a la pregunta 4, sobre qué elementos particulares extraídos desde la teoría de los juegos (*Game Studies*), el diseño lúdico (*Game Design*) y el diseño motivacional (*Gamification*) pueden ser exitosos para la configuración de audiencias escénicas implicadas, la respuesta a esta interrogante se resuelve en las conclusiones preliminares del capítulo 3 (que revisan el detalle de la aplicación de los conceptos observados) y se desarrolla de manera exhaustiva en el capítulo 4 donde se analizan las posibles aplicaciones de una larga lista de conceptos estudiados teórica (y prácticamente) a lo largo de esta investigación. En términos generales, la mayoría de los recursos provenientes de estas áreas son fácilmente aplicables a la construcción de prácticas escénicas co-creativas que diseñen objetivos para sus audiencias y que las “impliquen” de manera corresponsable en el progreso de la situación conjuntamente construida, tal y como hace un juego. Ahora bien, muchos de estos conceptos resultan subjetivos, incluso en sus propios campos disciplinarios originales (por ejemplo los parámetros para medir

o estimular la “diversión” en las personas; la creación de “estados de flujo”; o la capacidad de determinar cuándo se “entra o sale” del “círculo mágico” en el contexto de una actividad lúdica). Asumiendo esta subjetividad irreducible, se determina que todas las estrategias y recursos asociados al diseño de estructuras y sistemas lúdicos pueden resultar útiles para proponer “terrenos de juego” que delimiten las experiencias escénicas que se quieren construir; y que propongan metodologías para la creación de estrategias de interacción efectivas. Por último, resulta importante destacar que estos campos disciplinares cuentan con un amplio rango de referencias y perspectivas diversas, que pueden ser de gran utilidad como puntos de partida para la creación de prácticas escénicas interactivas y co-creativas, puesto que la teorización sobre las metodologías y procedimientos tras este tipo de propuestas, es todavía un ámbito teórico (y práctico) no tan expandido ni profundizado en un sentido riguroso.

- Respecto a la pregunta 5, sobre cómo se puede entender una obra en calidad de sistema vivo, esta interrogante se asocia a las analogías propuestas a lo largo de este trabajo con la TGS (teoría general de sistemas) y la comprensión de la *puesta en acción* de una programación dramatúrgica, como una manifestación “viva” de la interrelación en tiempo real que *acontece* entre la *obra-sistema* (como ente que emite) y su *entorno performativo* (como ambiente contenedor de la experiencia co-creativa). La condición “viva” de una obra relacional tiene que ver directamente con la dimensión performativa, enactiva y neurocognitiva de la realización escénica, entendida a su vez como una *puesta en acción* o ejecución en tiempo real de una programación dramatúrgica previa.
- En cuanto a la pregunta 6, sobre la analogía con un sistema de motivación, se concluye que una práctica escénica *corresponsable* (siempre de enfoque relacional) se define como un sistema de motivación en la medida en que la programación previa de la *puesta en acción*, necesita de las decisiones de las personas que componen la audiencia para completar el sentido simbólico y pragmático de la experiencia que se quiere desarrollar conjuntamente. Por tanto, el diseño previo de la situación conjunta a co-construir con la audiencia tiene como misión configurar la cualidad de la agencia de las personas; prever rangos de acción posibles; delimitar sus niveles máximos de incidencia; y definir sobre qué dimensiones específicas de la propuesta escénica, la gente efectivamente va a poder influir.

- En cuanto a que una escena co-creativa requiere necesariamente para completarse, de las decisiones de las personas y de su aporte co-creativo, la programación dramatúrgica siempre tendrá que diseñar estrategias específicas para motivar a las personas a involucrarse en el desarrollo de la situación a co-construir. Es por eso que, en un sentido general, las herramientas conceptuales y metodológicas que propone el diseño motivacional (*Gamification*) pueden ser de gran utilidad para construir la motivación de las audiencias; y se pueden adaptar perfectamente a un proceso de creación de una propuesta escénica que requiera configurar relaciones corresponsables entre equipos creativos, audiencias y *entornos performativos*.
- Respecto a la pregunta 7, sobre la posibilidad de construcción de un soporte textual para el diseño de experiencias escénicas performativas, esta interrogante queda fundamentada en el análisis de las propuestas teóricas que sustentan la práctica de escritura textual de dramaturgias performativas (Danan, Féral, Guenoun, entre otros); relacionales (Enrile, Boenisch, Phillips, Boissier, entre otros) y ecosistémicas (Fratini); y también a partir de ejemplos históricos concretos, como el precedente de los *canovacci* italianos de la *Commedia dell'Arte*. En este sentido, se refuerzan las relaciones con los trasfondos desde el diseño lúdico e interactivo, en la asociación directa de la escritura de una escena performativa (de naturaleza relacional e interactiva) con la creación de guiones de connotación *ergódica* y particularmente con la construcción de guiones videolúdicos que consideran desde su génesis la configuración de un contexto proposicional inicial y la previsión de las interacciones posibles que sucederán en el marco de la relación *retronarrativa* con las audiencias.
- Por último, en cuanto a la pregunta 8, sobre la posible relación entre el diseño y confección de guiones videolúdicos y LARPs, y la configuración de escenas co-creativas de interacción directa, toda la indagación teórica de este trabajo y la experimentación práctica, comprueban la intuición original sobre las similitudes de estas distintas formas de construcción interactiva: todas necesitan que las audiencias manifiesten su agencia de forma visible (de manera verbal o corporal) para hacer evolucionar la situación propuesta; todas promueven formas de interacción de connotación lúdica; y finalmente todas dependen en tiempo presente de la intervención directa y performativa de quienes participan, para constituirse como actividades y completarse en su dimensión de experiencia.

A partir de estas últimas ideas, se propone una ecuación base que definiría hipotéticamente que: “las dramaturgias cerradas (Szondi) son al teatro convencional, lo que el guión videolúdico es a la escena de co-creación implicada” (o bien, el guión videolúdico es al videojuego, lo que una programación dramática responsable es a la escena de co-creación implicada).

En cuanto a la **hipótesis general** de esta investigación, —sobre la potencial correlación positiva entre el uso de estrategias del *Game Design* y de la *Gamificación* con la construcción de prácticas escénicas de interacción que requieran involucrar materialmente a sus audiencias en el devenir de la co-creación—, a partir del ejercicio desarrollado en el capítulo 3 y a la aplicación conceptual realizada en el capítulo 4, se confirmaría esta correlación positiva de manera directa, en la medida en que todo el proceso de investigación confirma la relación analógica entre la construcción de una práctica escénica de estas características con un juego o con un sistema *gamificado*: todos estos formatos de experiencia comparten la necesidad de motivar la agencia de las personas, y de dotar de importancia pragmática a la manifestación de sus decisiones, en el curso de la vivencia a desarrollar conjuntamente. A partir de las conclusiones específicas del ejercicio comparativo del marco escénico-lúdico, se desprenden las siguientes ideas finales:

- Sería posible analizar la mayoría de los criterios de construcción de un dispositivo escénico co-creativo desde la perspectiva del diseño lúdico (*Game Design*), en la medida en que una experiencia escénica co-creativa relacional reúna las siguientes condiciones: (a) se valga de elementos lúdicos o componentes de juego; (b) se establezca como un sistema capaz de organizar la motivación de diversas maneras; (c) configure relaciones entre sistema y participantes; (d) pueda asociarse a un código relacional o trasfondo situacional de carácter lúdico (aunque dicho trasfondo no sea predominante). Ahora bien, un hallazgo interesante que arroja la realización de este ejercicio comparativo es que, a pesar de que muchos de los aspectos formales que definen un juego (a nivel de construcción de una estructura lúdica) puedan eventualmente coincidir con un dispositivo escénico con las características anteriormente descritas, la experiencia de los participantes no siempre puede realmente asociarse a una interacción en rol “jugador” en su asociación estricta con el concepto de *Ludus* de Caillois. En cuanto a esto último, se ha observado por ejemplo que, en dispositivos como *The Boomerang Kid* (2007) o

Pendiente de voto (2012), por mucho que contengan una cantidad considerable de elementos lúdicos relativos al *Game Design*, la participación de las personas no se estipula formalmente en un sentido estricto de intervención “jugadora”, ya que no se constituyen los elementos básicos de esta condición (Björk & Juul, 2012): si bien se trata de personas humanas, que pueden expresar sus opciones estéticas y manifestar su agencia, no hay una construcción explícita de una intencionalidad de fondo que direcciona el actuar particular, que establezca objetivos a cumplir o que sea capaz de motivar su desempeño continuo a lo largo de la experiencia.

- Otro elemento clave para afirmar esta idea es que la condición jugadora requiere invariablemente de una consciencia activa sobre la experiencia de juego (Montola, Stenros et al, 2009): o sea, que la gente pueda reconocerse formalmente a sí misma en un rol jugador y tomar consciencia de esa posición tanto a nivel performativo como pragmático. Un caso particular capaz de clarificar estos dos enfoques, sería contrastar el tipo de participación de los espectadores en las dos piezas mencionadas, versus lo que sucede por ejemplo, en la obra teatral interactiva *Brain Explode!* (2011) de Stephen Aubrey, Danny Bowes, and Richard Lovejoy. En esta obra en particular, que en términos representacionales funcionaba exactamente igual que *The Boomerang Kid* (2007) (en un teatro convencional la audiencia es invitada a modificar la trama de la historia expuesta por el elenco de actores en calidad de personajes), los espectadores son dotados de objetivos y misiones a desarrollar dentro de la experiencia. Pueden ejercer su agencia y manifestar sus opiniones, pero lo hacen en función de desafíos y motivaciones específicas diseñadas por el dispositivo. En este aspecto, tanto *Pendiente de voto* (2012) como *The Boomerang Kid* (2007) no buscan pre-condicionar desde el diseño de la experiencia los impulsos de la audiencia; ni tampoco generan parámetros que limiten de ninguna manera la acción de la gente. En este sentido, se trataría de un tipo de dispositivo escénico que no exige “nada” en concreto a la audiencia; sino que se abre a las múltiples posibilidades de su voluntad en tiempo real. Mientras que aquellos que, como *Brain Explode*, configuran desafíos, objetivos claros y metas, dotan de una intencionalidad específica a la participación de las personas que, en términos formales, correspondería más a un tipo de agencia en calidad jugadora. Esta primera conclusión, permite afirmar que es posible identificar, al menos dos maneras distintas de aproximación desde la perspectiva de quien participa: una participación en calidad *ludificada* y una participación en calidad “jugadora”.

- A partir de esta última idea se propone entender los dispositivos escénicos co-creativos relacionales, relativos a un código de interacción lúdica, como **experiencias ludificadas** o como **experiencias jugables** (en un sentido estricto). En concordancia con esto, propuestas como *Pendiente de voto* (2012) o *The Boomerang Kid* (2007) pueden entenderse como obras escénicas *gamificadas/ludificadas*; mientras que casos como el de *Gertrudis Möhippa* (2016) o *Game of Kin* (2017) pueden entenderse como experiencias escénicas derechamente *jugables*, porque configuran un tipo de participación puntual en calidad jugadora.
- El ejercicio de aplicación del marco escénico-lúdico creado en las distintas obras observadas, confirma que es perfectamente posible utilizar parámetros comunes del diseño lúdico, del diseño motivacional (*Gamification*) y de la creación escénica relacional para analizar la construcción y el funcionamiento de un dispositivo escénico co-creativo relacional que contenga elementos lúdicos; así como también, determinar ciertas similitudes y coincidencias entre la participación que requieren este tipo de prácticas escénicas por parte de sus audiencias; con la experiencia que tiene un usuario de un sistema *gamificado* o un jugador de un sistema lúdico (juego).
- A partir del análisis general del ejercicio comparativo del marco escénico-lúdico se concluye que las subclasificaciones asociadas a *Mimicry* (juegos de simulacro) a *Alea* (juegos de azar) corresponden a dos de los formatos de interacción más usados en las prácticas escénicas observadas.

5.2 El potencial de la escena corresponsable: programación dramaturgica, co-creación e interactividad lúdica, y dispositivos escénicos implicados.

A partir de estas constataciones generales anteriormente expuestas, se enumeran a modo de reflexión final, una serie de ideas relativas a los distintos ámbitos del proceso de investigación:

- Respecto a la connotación **literal de la acción co-creativa**, se concluye que en el contexto de una práctica escénica performativa, todo gesto simbólico y pragmático ejecutado por cualquier persona que forme parte del *estado de encuentro* escénico, puede considerarse una acción co-creativa en la medida en que las personas involucradas están siempre co-creando la situación fenomenológica del convivio, en su dimensión performativa. Sin embargo, no toda propuesta escénica performativa es necesariamente interactiva en un sentido pragmático, en la medida en que esto último conlleva la instauración de una cadena estímulo-respuesta visible entre la *obra-sistema* (los equipos creativos) y el entorno performativo (en el contexto relacional, particularmente con las audiencias), capaz de producir cambios estructurales a nivel narrativo y/o dispositivo de la *puesta en acción*. En este aspecto, toda experiencia escénica relacional, en su dimensión performativa, puede entenderse como una experiencia co-creativa (porque las personas presentes co-crean el estado de encuentro); pero su condición de interactividad pragmática, será más o menos intensa en cuanto al nivel de influencia del entorno performativo permitido por el mismo dispositivo escénico co-creativo (y por tanto, por su programación dramática).
- Respecto a la condición “cerrada” de la estructura de una programación dramática, se concluye que por más permeable, abierta y adaptativamente predispuesta que pueda ser la dimensión performativa de una *puesta en acción* determinada; su constitución previa como configuración/programación diseñada intencionadamente, siempre tendrá una condición “cerrada” (al igual que una construcción de una estructura lúdica) en cuanto siempre quien la diseña está condicionado por el código convencional del tiempo/espacio donde ocurrirá la *puesta en acción*. En este sentido, en cuanto una idea de *programación dramática* ya posee un espacio/tiempo definido para su ejecución, esta ya se cierra a nivel de convenciones relacionales y de posibilidades performativas.
- También, su connotación de “experiencia previamente cerrada” tiene que ver con el contexto de la macro-situación que contenga la *puesta en acción* y la convención imperante: si se trata de un ambiente artístico de trasfondo comercial, los límites de la interacción de la gente se estipularán de manera muy diferente a si se trata de un espacio de programación escénico experimental; y la diferencia será mucho más radical, si la experiencia se sustenta a partir de la interacción con audiencias no informadas, por ejemplo, en espacios públicos de tránsito abierto.

- Ahora bien, asumiendo que todo intento de participación espontánea de la audiencia estará siempre supeditado, o al menos contenido, por la especulación que hizo previamente la programación respecto a los márgenes de error de su sistema, la mayor tensión dialéctica de este tipo de experiencias radicaría en la posibilidad de lo improbable e indeterminado. Teniendo en cuenta el nivel de formación y acceso del público a la convención de los escenarios, pedirles que hagan algo que se dicta desde la escena no representa realmente conflicto alguno, ya que la audiencia siempre ha sabido lo que *debe* hacer: la asunción de su rol o máscara de «espectador teatral» es una operación ficcional generalmente bien interiorizada, —idea que ha sido señalada por diversos autores a lo largo de este trabajo tales como Peter Boenisch (2012); Oscar Cornago (2015); o Roberto Fratini y Roger Bernat (2016). La tensión entonces, pareciera surgir cuando el acontecimiento deja de estar dirigido y emergen los verdaderos *espacios en blanco*, que no fueron pre-diseñados. Si entendemos este tipo de formatos o dispositivos como mecanismos de control inevitables a raíz de sus naturalezas organizadoras de los acontecimientos, los *espacios en blanco* de la estructura o programa de una pieza son las únicas trincheras de real libertad creativa, tanto para la audiencia como para quien programa la experiencia. En este caso, por mucho que un programador analice los posibles márgenes de error en un intento por predecir reacciones, el universo de decisiones de la audiencia es potencialmente ilimitado.
- En cuanto a este último aspecto, y a la “libertad de acción” de las audiencias, paradójicamente una *programación dramatúrgica* (en función de su naturaleza dispositiva) puede ser incluso más controladora y reglada que una puesta en escena tradicional, en la medida en que tiene que prever, pergeñar y construir (además) los códigos relacionales que la misma experiencia escénica va a generar. Incluso, aún más condicionantes y determinadas que, en una puesta en escena convencional, en la medida en que es necesario reglar de manera estricta la experiencia, para justamente poder crear un ambiente proclive a la participación implicada. Y además, crear y proponer desde el diseño mismo del dispositivo, dinámicas para transmitir eficazmente a las audiencias, (acostumbradas a un formato tradicional de contemplación), las reglas específicas de interacción con la experiencia. Se corrobora entonces, que este tipo de experiencias escénicas, por mucho que superficialmente “parezcan” extremadamente “libres o abiertas” para con las audiencias; se constituyen en la mayoría de los casos como programaciones dispositivas altamente estudiadas y regladas, (y por ende, limitantes).

- Respecto a la *programación dramática* como proceso de escritura textual de una *puesta en acción* performativa, se concluye que en la medida en que alguien (individuo o conjunto) crea y propone una estructura de efectos y diseña un trayecto de sentido que configura un determinado receptor implícito, siempre podría considerarse igualmente como un autor/a dramática. Las «dramaturgias performativas» (Danan, Féral), las «sistematurgias» (Antunez) y las escrituras «silenciosas» (Fratini) demuestran que no tienen que emitirse “palabras” en escena para configurar trayectos de sentido. En este aspecto, la *programación dramática* de una escena co-creativa puede prescindir totalmente de una inscripción “literaria”; y estipular previamente solo las estructuras de acciones o las secuencias de hitos o instrucciones que configurarán a futuro, la experiencia a desarrollar conjuntamente a las audiencias en el contexto del *entorno performativo*. Una vez se diseña y se programa una ruta de indicaciones y acciones a producir en tiempo real en el marco de la *puesta en acción*, estamos inevitablemente en presencia de una construcción particular de perspectiva, de la implementación de uno (o más) posibles puntos de vista y, por ende, de la instauración de una forma de “ficción”. En este sentido particular, el texto como objeto (entendido como una materialidad) que produce una programación dramática podría producirse de la misma manera en que se crea el texto-objeto de cualquier obra de teatro (establezca a priori o no, la posibilidad de relaciones interactivas con sus audiencias o la influencia del *entorno performativo* inmediato). Ahora bien, respecto a su desempeño poético (y a las operaciones simbólicas co-creativas que instaura), el ejercicio de escritura de una programación dramática encajaría en la dimensión común de las *escrituras diastémicas* conceptualizadas por Fratini (2018).
- Por último, (en función del ejercicio que es programar la dimensión futura de la *puesta en acción*) se concluye que a través de la interacción co-creativa, la audiencia adquiere la facultad de actuar sobre el conjunto de la experiencia modificando así el acontecimiento escénico y lo que sucede en tiempo presente; lo que en términos performativos se disuelve sin dejar huella y se «desvanece» (Phelan, 1993). Tomando la metáfora de Batlle sobre el ejercicio de escritura del texto-tejido contemporáneo, que se hace y deshace «a la antigua manera de la reina de Ítaca» (Batlle, 2020:147), el texto entendido como una programación dramática para una experiencia escénica co-creativa, se hace y deshace, pero en tiempo presente y la “reina” no teje sola, sino que es ayudada por todo quien la observa en su acción de hacer y deshacer.

- En relación con los posibles cometidos de una programación dramatúrgica, se propone a modo de resumen un listado de las consideraciones básicas que pueden o deben suportar el proceso creativo (el orden solo es tentativo):
 - Configurar los hitos de la/las acciones escénicas a desarrollar con las audiencias en términos espaciales y temporales.
 - Establecer el rango de estas acciones (instrucciones) y los límites (reglas) que las contendrán.
 - Definir un perfil de audiencia (objetivo) y crear el sistema de motivación teniendo en consideración sus características principales.
 - Decidir el nivel de implicación en las acciones propuestas que se requiere por parte de las audiencias y fijar sus límites (o no).
 - Prever el tipo de relaciones que surgirán entre los participantes.
 - *Ficcionalizar* (o no) el desarrollo de las acciones propuestas y crear situaciones dramáticas co-creativas.
 - Y por último, decidir si el mensaje de la propuesta se presenta de manera ficcional (se expone o se describe); o si se presenta o vivencia, a través de la realización de una acción concreta de naturaleza colectiva.

- Respecto a la noción de *implicación*, resulta pertinente clarificar que la intención de generar un parámetro para medir la implicación en el contexto de una programación dramatúrgica no responde a la necesidad cuantitativa de instrumentalizar las audiencias o de generar criterios éticos, (como medir el éxito de una propuesta a partir del número de personas que “participaron”, o pensar que estaría mejor lograda la pieza de interacción que contara con una mayor masa crítica de acciones del público). La desconfianza hacia toda tentación de medir cuantitativamente la participación en este tipo de prácticas —y el rechazo general a reducir el arte a fórmulas— son destacados por Bishop (2012). Para la misma autora, por ejemplo, una participación corta o superficial puede ser tan poderosa como una realizada a largo plazo, o trabajar con ciertos grupos de personas no tiene por qué significar que la pieza sea más o menos interesante. En este sentido último, lo que se enfatiza es la utilidad que puede tener (en el contexto del ejercicio de una *programación dramatúrgica*) la identificación temprana del (o los) niveles de implicación que se prevé que el dispositivo va a requerir en el marco de la *puesta en acción*.

Identificar de manera temprana, el tipo de intervención específica de las audiencias que requiere una experiencia de estas características, es crucial por al menos dos razones: primero, sirve para crear y seleccionar los mecanismos de interacción que la propuesta va a requerir para que cumpla satisfactoriamente con sus objetivos; y segundo, sirve para prever los márgenes de error en cuanto a las expectativas de interacción diseñadas y contemplar la mayor cantidad de recursos y/o estrategias para asegurar la evolución de la puesta en acción (de acuerdo a los objetivos interactivos previamente estipulados).

- Sobre lo anterior, se reitera que en ningún caso, este parámetro de implicación, se presenta como criterio o “medida” para evaluar el supuesto éxito del intento participativo/interactivo de una propuesta. En este aspecto, resulta sumamente importante reiterar que la noción de implicación puede configurarse como un parámetro engañoso y en exceso subjetivo—como se ha visto reflejado anteriormente en el marco teórico lúdico en las ideas de Calleja (2011), Mandoki (2006), Costykian (2002) o Aarseth (1997), entre otros—, en la medida en que por mucho que la experiencia haga una invitación libre a comprometerse “más intensamente” con la experiencia escénica co-creativa, el nivel de implicación que cada persona manifieste durante la *puesta en acción* de una experiencia escénica, está totalmente fuera del control de quien programa el dispositivo. Es por esta razón, (como se ha explicado anteriormente) que la noción de *implicación* aquí empleada se limita exclusivamente al ejercicio de construcción previa de la experiencia y a las expectativas de quien crea la propuesta; y se aborda exclusivamente desde el punto de vista de quien programa —y en función de su intención e intento por configurar un tipo particular de audiencia corresponsable—.
- Finalmente, se afirma que quien programa un DEI siempre estaría en condiciones de prever que tipo de interactividad funcional y/o explícita en particular requiere la propuesta escénica, (e incluso, de configurar el nivel de intervención e incidencia que desea conseguir por parte de las audiencias); pero no podría bajo ningún concepto deducir desde la perspectiva de quien participa cuándo —o cómo— la implicación estaría desplegándose de manera individual. Dicho de otra manera, —y tal como la *gamificación* confirma y aplica en sus diversas estrategias— siempre sería posible dictaminar si la experiencia escénica a construir requiere de la manifestación material de la agencia de quienes participan o incluso se podría intentar persuadir o influir desde el diseño, directamente en las decisiones de las personas para que se inclinen hacia

determinadas interacciones específicas que requiera la experiencia para desarrollarse de manera eficiente; pero nunca sería posible determinar o cuantificar la manera o los momentos puntuales en que una persona se “siente” más o menos implicada (en un sentido abstracto) durante el curso de la experiencia escénica co-creativa.

- Por otra parte, resulta importante generar una diferencia en la intencionalidad de quien diseña una determinada experiencia co-creativa: promover una programación que busque la co-autoría literal de las audiencias (o sea, que las personas del público “tomen” activamente a nivel creativo el lugar de los artistas y re-programen la experiencia a nivel tectónico); no sería lo mismo que conformarse con lograr que las audiencias exploren entre opciones ya presentadas o propongan, como mucho, nuevas alternativas dentro de la ruta general ofrecida. En términos generales, el primer posicionamiento no resulta muy práctico ni realista, en un contexto donde la prioridad sea la construcción de un objeto de finalidad artística y de goce estético; pero sí puede serlo, si la idea es poner a prueba cuestiones de tipo ideológico, pedagógico, comunicacional u organizativo. En este sentido, la experiencia de las diversas sesiones de testeo y laboratorios de *Ars Dramática* comprueban desde la práctica que los criterios de calidad de un producto artístico que se co-crea en tiempo real siempre han de valorarse de manera particular en función de los objetivos específicos de cada *puesta en acción*; así como también, demuestran a nivel práctico la suposición obvia de la existencia de diferencias sustanciales a nivel de resultados artísticos, según el tipo de público co-creador. Fue posible observar un ejemplo de esta variabilidad en el proceso de *Coliseo*, donde la calidad de la propuesta escénica (en el sentido de la compleción de sus objetivos iniciales) variaba considerablemente según el tipo de audiencia encargada de ejecutar la co-creación en vivo, logrando a veces constituirse en un ejercicio de puesta en escena perfectamente considerable para compra-venta en una temporada del circuito profesional; y otras tantas, convertido en un *sketch* de estudiantes de secundaria o de fiesta de *kermesse*. Lo interesante es que esta variación no radicaba tanto en el hecho de que la audiencia estuviera o no previamente entrenada o fuese conocedora de los códigos de la construcción de una pieza teatral (un aspecto que, sin duda, influía también considerablemente en los resultados), sino que reposaba en el manejo comunicacional del ejercicio por parte del equipo creativo y en la capacidad de este, de involucrar empáticamente a las personas presentes en el cometido de la situación.

- Otro factor diferencial observado en los años de experimentación práctica, recae en la influencia del contexto “institucionalizado” de la experiencia escénica. Respecto a esto, la propuesta de *Coliseo* fue desarrollada en diversos marcos para poder analizar justamente, como la percepción de la experiencia por parte de la gente, se modificaba según el lugar o entorno de la *puesta en acción*. En términos prácticos, esto confirma una de las intuiciones generales que originaron este estudio, respecto al carácter subjetivo que tienen las nomenclaturas y etiquetas de este tipo de proyectos, a la hora de ser visibilizados y/o comercializados. El caso de *Coliseo*, sirve para ejemplificar esta idea: la misma programación dramaturgica, las mismas dinámicas de interacción y la misma propuesta de *puesta en acción* fue presentada en una cantidad de espacios formales e informales muy dispares, entre ellos el contexto de la grilla artística de una conferencia internacional de dramaturgia (WPIC 2018); el marco de un festival internacional de teatro (FITAM); el contexto de un espacio de creación escénica profesional (Espacio Checoslovaquia); en una escuela de teatro universitaria (U. de Chile); en una escuela de teatro comunitaria (C.C. Azul Violeta); una sala de teatro de pequeño formato en Barcelona (Sala Fénix); un encuentro de juegos de mesa informal; un parque; la calle; o en el salón de una casa. En todos estos contextos, el dispositivo siempre fue funcional (llegó a término y cumplió con los objetivos propuestos para cada sesión); y lo único que cambió, fue la “formalidad o informalidad” de la instancia de presentación. Sin embargo, la percepción generalizada de los participantes, siempre concluía en encontrar más “artística” la experiencia en función de si había sido (o no) presentada en un espacio escénico formal. Las nomenclaturas variaban siempre según el espacio: para los *Gamers* que la experimentaron, *Coliseo* era un juego de mesa teatralizado; mientras que para la gente de teatro era una experiencia escénica “jugable”. En este aspecto, el dilema planteado por Adams (2016) de *Blast Theory*, respecto a la dificultad de etiquetar este tipo de prácticas de cara a su comercialización en el circuito profesional, puede superarse definiendo rápidamente en la etapa de pre-producción de la experiencia, el público objetivo de la misma y sus destinatarios finales. En la medida en que el dispositivo sea eficiente, y las dinámicas de interacción estén bien diseñadas, las escenas de co-creación pueden perfectamente encajar (y por tanto, ser vendibles) tanto en espacios artísticos como en contextos pedagógicos o en instancias totalmente recreativas y/o festival.

- El ejemplo de los diversos contextos de exhibición *Coliseo* sirve para demostrar que cualquier dispositivo co-creativo funcional, puede adaptarse perfectamente a distintos entornos y objetivos de exhibición. Esta información, confirmada en la experiencia de creación práctica, remite a la idea de diversas autoras y autores de *Game Design* citados a lo largo de este trabajo (como Nallar, Fullerton, Werbach o Schell) de que en la medida en que la estructura lúdica de un sistema de juego esté bien diseñada, la misma propuesta puede ser aplicada a distintos formatos, soportes y plataformas (tanto análogas como digitales). Lo mismo sucedería con un dispositivo escénico co-creativo (presencial): mientras esté bien diseñado puede ser ejecutado de manera eficiente en muchos contextos relacionales diversos, (e incluso adaptarse sin problemas a formatos virtuales). En este aspecto, lo verdaderamente relevante (de cara a darle continuidad al proyecto y hacerlo sustentable desde la producción), es decidir y descubrir los códigos del contexto en el que el dispositivo será exhibido y vendido; y encaminar todas las estrategias productivas en torno a estos.
- En cuanto a la influencia del código relacional predominante en las audiencias, se realizaron diversos ejercicios para analizar cómo el entorno de la figura de colectividad creada, afectaba (o no) el desarrollo de la *puesta en acción*. En el caso de *Coliseo*, si bien, entendido como un juego, este dispositivo siempre era funcional (indistinto del contexto); se observó que la interacción que generaba, siempre fluía de manera más orgánica en espacios no académicos ni institucionalizados (como si para la gente, el mero hecho de ponerse en situación de “juego” en uno de estos contextos, fuera una contradicción en sí). Para poder observar mejor estas diferencias, —y ver en la práctica qué tipo de problemáticas surgen en la *puesta en acción* de un dispositivo constituido como un sistema de motivación—, se realizaron a lo largo de estos años, diversos eventos lúdicos y experiencias escénicas *jugables*³⁶³ en contextos informales, “amateurs” o incluso, en espacios públicos. A partir de estas prácticas, (que indagaban particularmente en las estrategias para “motivar” a las audiencias a hacer o dejar de hacer determinadas acciones), se pudo corroborar que cuando el código relacional del contexto de la *puesta en acción* es de carácter festivo, resulta mucho más sencillo explicar e instalar las reglas particulares del dispositivo.

³⁶³ El detalle de algunos de estos ejercicios se adjunta en el anexo A, en el portafolio del laboratorio de Ars Dramática.

- Ejemplo de ello, han sido ejercicios desarrollados en estos años en el laboratorio de *Ars Dramática* (como el *Tinder en vivo* o el *Comité de quejas y reclamos*) que se han probado en entornos diversos desde espacios escénicos formales hasta clubes nocturnos. Se ha podido observar en estos, que el contexto particular de la fiesta es útil especialmente útil para desarrollar marcos de instrucciones y/o reglas específicas de interacción. Esto no quiere decir que un contexto festivo sería imprescindible, pero sí que sus códigos son de mucha utilidad puesto que facilitan y aumentan la pre-disposición de la gente a la entrada en “juego”.
- Por último, a modo de reflexión final respecto las observaciones surgidas de las experimentaciones prácticas, la aplicación de estrategias propias del diseño motivacional y de técnicas de *gamificación*, impactó positivamente en las mejoras que fueron teniendo las diversas experiencias escénicas (tanto virtuales como presenciales) probadas a lo largo del proceso investigativo.
- En un sentido metodológico, las experimentaciones prácticas escénicas confirman las teorías desde el *Game Design* relativas a la importancia del uso de estrategias desde el diseño iterativo: en este sentido, siempre sería necesario testear apropiadamente el dispositivo escénico muchas veces, al igual que los diseñadores de juegos lo hacen con sus propuestas. Solo la prueba y fallo sistemática, conseguirá un prototipo perfeccionado que esté listo para ser jugado, o en este caso “presentado” al público.
- Respecto a las expectativas de quien diseña una escena co-creativa, —y como se ha mencionado anteriormente— la mera intención de conceder a las audiencias espacios para manifestar sus ideas, voluntades o decisiones, no significa en ningún caso que las misma audiencias puedan incidir real o radicalmente en la construcción y programación de las experiencias. De hecho, en años de búsqueda se han rastreados muy pocos ejemplos de propuestas escénicas de interacción (con finalidad artística y no meramente pedagógicas) que verdaderamente “empoderasen” a sus audiencias *in situ* y que las posicionasen drásticamente en calidad de co-autoras (en un sentido tectónico) de la producción escénica a desarrollar.

- Respecto a la experimentación práctica desarrollada en el marco de *Ars Dramática*, siempre tuvo como objetivo final entender de manera concreta que estrategias han de utilizarse para lograr construir una co-creación escénica drástica (que permita modificaciones tectónicas por parte de las audiencias); y comprobar empíricamente, las dificultades y consideraciones a tener en cuenta. Tras probar distintos grados de interactividad general y específica; y configurar diversos formatos de interacción con las audiencias (complacientes, testigos, exploradores protagonistas, jugadores, artífices, etc.) con la intención de vislumbrar las principales tensiones dialécticas que atraviesan el campo de las poéticas de participación; la conclusión final respecto a la co-autoría tectónica, admite que en orden de que la experiencia se mantenga dentro del código de una propuesta escénica/teatral, la influencia de la intervención a nivel co-autoral sobre la *puesta en acción*, siempre estaría limitada y controlada por el equipo creativo tras cada propuesta.
- Sobre este último punto, en la experiencia personal de estos años de laboratorio, todos los formatos escénicos probados que buscaban activamente la implicación tectónica de las audiencias, terminaron “disolviéndose” en otro tipo de actividades o eventos que no respondían originalmente al contexto de “propuesta artística escénica” desde donde se instauraban. Un muy buen ejemplo de esto, sería una sesión de laboratorio de *Coliseo* (desarrollada en el marco de un espacio teatral profesional), donde se probó extremar la noción de “la regla es que no hay reglas” y el equipo creativo soltó totalmente el control de la puesta en acción. En esta instancia, la “obra” (asumida como la experiencia conjunta en tiempo presente de la *puesta en acción* de la programación dramatúrgica) terminó deviniendo en una “caza del tesoro” por el barrio; para acabar en una fiesta improvisada en el piso de una persona de la audiencia. La pregunta no resuelta que suscitó esta experiencia (y otras parecidas), radica en interrogar los límites de la co-creación de una escena de estas características: ¿la “obra” se acabó cuando los participantes salieron del espacio escénico formal donde estaba originalmente instaurada? ¿O cuando el equipo creativo perdió el control de la programación original? ¿Cuando paulatinamente las distintas personas que participaban (tanto del equipo creativo como de las audiencias) fueron mermando hasta no quedar nadie más que los ejecutantes? ¿O fue acaso el final de la experiencia, la despedida de los últimos participantes en el contexto de la fiesta en el piso?

En este sentido, se reafirma que la voluntad de dotar a las audiencias de “máxima potestad creativa” siempre supondría un ejercicio paradójico, en cuanto la programación dramática en sí misma se constituiría desde sus orígenes, como un gesto de verticalidad creativa. Por otra parte, la dimensión de “juego” de la experiencia, siempre estaría supeditada a la estipulación de unas reglas previamente determinadas, lo que reafirma que no sería totalmente posible concebir una experiencia co-creativa totalmente “abierta” o donde la interactividad se ejerza honestamente en un sentido tectónico, (ni siquiera en aquellas propuestas de naturaleza nómica, donde toda la mecánica del sistema de interacción se basa en proponer nuevas reglas para el mismo); puesto que las y los artistas, (aunque renuncien a la “autoría” pragmática del detalle de la acción escénica a realizar), siempre tendrán la responsabilidad máxima de la *puesta en acción* en la dimensión performativa y simbólica de la misma.

- Ahora bien, desde el punto de vista del teatro aplicado, de las prácticas teatrales comunitarias o de los “juegos dramáticos” (García-Huidobro, Pavis) que pueden aplicarse en contextos pedagógicos, la lista de ejemplos de propuestas escénicas que en sus procesos creativos previos integran a las audiencias, —otorgándoles grados más amplios de decisión sobre el producto artístico a desarrollar— es inabarcable; sin embargo, cuando se trata de encontrar experiencias escénicas (de trasfondo teatral y finalidad artística) que hagan a sus audiencias co-autoras “literales” de las decisiones dispositivas —y de la programación *in situ* de la *puesta en acción*—, los ejemplos se acotan considerablemente³⁶⁴.
- En relación a las problemáticas más “usuales” del teatro “participativo” que enuncia Ziemilski (2016), sus ideas se proponen como puntos de partida interesantes para cuestionar la dimensión subjetiva de una *programación dramática* y para prever algunas de las posibles complicaciones que frecuentemente se asocian a las prácticas escénicas de intención relacional; y sirven también, como precedentes para la consideración de nuevas contradicciones y problemáticas a la hora de pensar formas posibles para implicar a una audiencia co-creativa.

³⁶⁴ Ejemplos destacables de esto último, podrían ser propuestas como la de *Dramaturgies del debate* (2016) de Agost Producciones, (que propone una serie de protocolos de juego que pueden ser renegociados por el público durante el transcurso de la *puesta en acción*); o el mismo caso de *Coliseo*, uno de los *dispositivos escénicos implicados* desarrollados en el marco de esta tesis).

- En cuanto a la connotación “democrática” de la escena “participativa”, desde una mirada crítica, la posibilidad de una práctica *realmente* democrática en el contexto de las artes escénicas co-creativas, se refuta desde el uso jerárquico que usualmente hacen los artistas de las audiencias y *de las figuras de colectividad* que instalan; y desde la desconexión de las prácticas artísticas con el contexto situacional o el marco institucional en donde se enmarcan. Respecto a esto, muchas veces los intentos artísticos por poner en práctica dispositivos de participación y ficciones “democratizadoras”; terminan constituyéndose en “terapias de grupo” o en eventos de auto confirmación para artistas “políticamente hipócritas” que se piensan que están abriendo verdaderos espacios “democráticos” con sus prácticas escénicas “contemporáneas” de “nuevos lenguajes”; cuando la realidad, es que solo pueden acceder a ellas, un grupo mínimo de espectadores que usualmente, también se reafirman intelectual o “políticamente” en estos espacios creativos. Dicho de otra manera, ya es profundamente cuestionable la naturaleza “democrática” de una práctica escénica que promueva este tipo de formatos co-creativos y el cuestionamiento a la participación popular; cuando el sesgo de la entrada deja fuera a todo quien no pueda pagar su precio o cuando se instalan en espacios artísticos intelectuales donde exponer este tipo de propuestas, no significan ningún tipo de riesgo puesto que las audiencias potenciales están totalmente familiarizadas con este tipo de formatos escénicos; o bien, están ideológicamente a favor de cualquier tipo de iniciativa que interroge escénicamente las prácticas “democráticas” y por tanto, van a terminar constituyéndose como una *comunidad cálida*, complaciente con los equipos creativos. En cuanto a esto último, el cuestionamiento al potencial democrático de este tipo de ejercicios creativos tiene que ver, en resumen, con asumir la imposibilidad del verdadero disenso en una figura de colectivo (normalmente efímera) que es esencialmente afín (Claire Bishop, 2004), o bien, con la reproducción del sistema de dominación donde las personas que crean, conservan todo el capital simbólico y utilizan a la audiencia apropiándose de sus elecciones (Wright, 2004). El conflicto de las prácticas democráticas que plantean Laclau y Mouffe, —entre otros autores anteriormente mencionados—, radica en encontrar formas para que el ejercicio del poder sea efectivamente compatible con los principios y la misma “ética” democrática. Sin embargo, (como ya se ha mencionado) el ejercicio mismo de una experiencia ya programada por un artista y presentada a modo de situación a “co-crear”, puede asumirse como una paradoja por muchas intenciones que se tengan de “empoderar la potestad creativa de las audiencias”.

- En este sentido último, en el contexto de una co-creación escénica de naturaleza dispositiva, cualquier posible incoherencia práctico-discursiva (a nivel político) podría solventarse asumiendo de plano, la condición inherentemente organizativa (e incluso opresora) que tiene una programación dramaturgica sobre la voluntad de las audiencias. En este aspecto, en cuanto al posicionamiento ideológico del diseño, es importante considerar la condición “tiránica” que puede tener un dispositivo co-creativo, que en su intento por “empoderar” a quienes participan y de hacerles conscientes de la importancia de su “implicación” para su correcto desarrollo; incurre en un gesto de control o incluso de coacción. El riesgo de esto, (que desde ser identificado previamente desde la programación) es que el dispositivo mismo, que busca “abrir espacios co-creativos de participación”; termine reproduciendo mecanismos de interiorización de la coacción (típicos de las sociedades de control) por parte de las audiencias (Fratini, 2018).
- Respecto a la dimensión política de este tipo de propuestas, resulta importante señalar que la intención relacional de una propuesta artística teatral, no se constituiría de manera automática como un ejercicio o gesto político (Bishop, 2012; Fratini, 2018; Groys, 2016), tal y cómo asegurarían autores como Atkins, (2008), Boenisch (2012) o Enrile, (2016). En este aspecto, no sería suficiente con “subvertir” las relaciones tradicionales entre audiencia y escenario, (y “romper” con la verticalidad del encuentro entre artistas y espectadores) para considerar que el ejercicio co-creativo puesto en práctica, tenga realmente una dimensión política. Si bien, a lo largo de esta tesis, se alude de manera general a la idea de Chantal Mouffe de que “todo arte tiene una dimensión política”; es importante advertir la importancia de no confundir significados con procedimientos. En el contexto de una práctica escénica corresponsable y co-creativa; ni juntar gente ni que la gente se junte es garantía de que se produzca algún tipo de acción política; ni que se configure ninguna forma de “comunidad” —como postularía Cornago (2015)—. En este aspecto, es importante que las creadoras y creadores interesados en este tipo de propuestas, sean conscientes de que la condición politizada y la acción politizante de sus prácticas, va a depender de si logran (o no) instalarlas desde un posicionamiento ideológico activo y de una auto-concientización profunda, respecto a los objetivos y a las estrategias de las mismas propuestas. Es importante insistir en el hecho de que, si bien, la instancia misma de un “convivio” teatral puede tener muchos niveles de significación relativas a la dimensión política; no por eso, necesariamente se va a estipular como una demostración o un ejercicio activo de un gesto o acción política

- Por último, respecto a la naturaleza paradójicamente “controladora” de un dispositivo co-creativo, lo que resulta realmente interesante es superar la discusión sobre la autonomía del dispositivo co-creativo artístico y su cualidad “condicionante”; para concentrarse en la emergencia genuina de las miradas individuales en el contexto de una situación performativa a co-desarrollar conjuntamente. Más allá de cuestionar el origen de la programación inicial (cuya naturaleza artificial es irrevocable) o si se trata de un dispositivo más o menos “tiránico”; lo interesante subyace en analizar, cómo se vinculan en un determinado contexto co-creativo, los diversos elementos que constituyen y conforman la experiencia escénica; y de qué manera la conciencia sobre cómo esta programación inicial condiciona (o no) la emergencia de las relaciones, puede resultar provechosa para los objetivos de la creación.
- También, en orden de intentar producir experiencias conjuntas que verdaderamente cuestionen la dimensión política de la participación, puede resultar interesante fomentar desde el diseño la configuración de participantes *Destroyers* o *Disruptors* capaces de poner en práctica la máxima desarrollada en las experimentaciones participativas de artistas como Fratini o Bernat (2016) de “usa lo que te usa” (en el sentido de aprender a “manipular de vuelta aquello que nos estaría manipulando”).
- En cuanto a la dificultad de clasificar una experiencia escénica que sitúe a sus audiencias en una condición de interacción *corresponsable*, (condición compartida por ciertos tipos de juegos; eventos *gamificados* y productos artísticos), se asume que es completamente inútil intentar generar este tipo de taxonomías en un sentido teórico. De hecho, la búsqueda de referencias desde el ámbito de las artes escénicas relacionales (y sobre todo el análisis complementario de cómo estas mismas propuestas han sido presentadas en términos de difusión comunicacional), deja en evidencia que muchas veces los mismos artistas no saben cómo clasificar/catalogar sus creaciones; y que la única razón para hacerlo responde a la necesidad de difundir y vender un proyecto. En este sentido asumimos en el marco de esta tesis que la pretensión taxonómica y las nomenclaturas teóricas propuestas solo pueden ser de utilidad para los procesos creativos *previos* de los equipos artísticos (y quizás, según el caso, para fomentar la difusión a los públicos objetivos particulares de cada dispositivo); pero nunca para intentar definir si son “obras de teatro”, “eventos teatrales *gamificados*” “performances lúdicas” o derechamente “juegos”.

- Respecto a la connotación improductiva que comparten los juegos y el teatro (en un sentido general), se concluye que esta percepción puede tener un doble filo importante a considerar en cualquier contexto de creación escénica lúdica e interactiva: si bien en términos prácticos puede ser beneficiosa para el desarrollo de la interacción con las audiencias, —ya que promueve la inmersión y la aceptación de la “entrada en la ilusión” (Caillois, 1986; Suits, 1990)—, desde una perspectiva más social (Cuesta, 2015), esta connotación tiende a desvalorizar la producción artística, tratando peyorativamente la asociación de esta, a la futilidad del juego y a la falta de seriedad que lo caracteriza. En este sentido último, la contradicción se potencia al cuadrado, al analizar la condición de improductividad bajo los parámetros del *establishment*. En el ejemplo específico de una co-creación escénica donde la participación tiene una connotación lúdica: no solo se trata de un equipo de profesionales del teatro (que ya están estigmatizados dentro de la sociedad como trabajadores de última necesidad); sino que, además, ponen en práctica un tipo de forma escénica que literalmente está diseñada para ser experimentada como una actividad de matiz lúdico o para derechamente, ser “jugada” tal y como, se juega un juego. Ahora bien, paradójicamente, (y tal como denuncian los detractores de la *gamificación* mal aplicada revisados a lo largo de este trabajo), el sistema capitalista ha integrado lo “lúdico” y lo “participativo” dentro de su línea de acción para potenciar su agenda propia. Y esto ha afectado también, a la proliferación de las prácticas escénicas de participación donde se observa una tendencia por parte de los curadores y programadores de espacios culturales, por agendar experiencias artísticas “interactivas”/ “democráticas”/ “participativas” y presentarlas como ejemplos de disidencias anti-sistémicas; cuando finalmente lo único que logran es darle a las audiencias consumidoras aquello que ya pueden encontrar en cualquier centro comercial: la posibilidad de jugar mientras el mismo sistema los explota (Fratini, 2020). El problema es que el “criterio” del *establishment* cultural, absorbe esta connotación inherentemente positiva de lo “participativo”, en desmedro del valor poético o artístico de las propuestas. En este aspecto, es posible encontrar muchos ejemplos donde derechamente uno como espectador se siente estafado, (y quiere llorar o correr a que le devuelvan el dinero); pero que la crítica oficial y el círculo *progre* de artistas de turno, ensalzan sin ningún tipo de criterio artístico, por el solo hecho de hacer “participar” a la gente. Esta situación, ejemplifica de manera directa cómo el mercado cultural termina replicando las mismas estrategias neoliberales del sistema imperante.

- Respecto a la dimensión ética de la *gamificación* aplicada a una programación dramatúrgica y la necesidad de considerar que construir relaciones entre personas conlleva un ejercicio implícito de manipulación, que debe ser contemplado y sopesado de manera honesta a los intereses de cada propuesta. En este sentido, a lo largo de esta tesis, se presenta desde una perspectiva general, la postura de un sector particular de la teoría del *Game Design* que promulga la importancia de hacer siempre un uso “éticamente responsable” de las diversas estrategias de diseño motivacional, a la hora de enfrentarse al proceso de creación de un juego o sistema *gamificado*. Sin embargo, es importante resaltar, que las aprehensiones denunciadas por diversos teóricos a lo largo de este trabajo, respecto a los peligros de la *gamificación* mal intencionada” (y a los abusos que hace el sistema empresarial de los hallazgos de las técnicas para crear sistemas de motivación lúdicos desde el *Game Design*); no pueden aplicarse o analizarse de la misma manera, en el contexto de una creación de finalidad artística cuya naturaleza radica en incentivar la reflexión sobre todo tipo de temáticas. Respecto a esto, más que promover un uso ético y responsable de las técnicas de diseño motivacional en el marco de una escena co-creativa; lo que resulta particularmente importante, es que aquellas personas que quieran diseñar este tipo de experiencias, sean totalmente conscientes de las implicancias teóricas y prácticas (e incluso legales) que conlleva invitar a las audiencias a levantarse de las butacas a co-crear acciones, símbolos y discursos.
- En este aspecto, resulta particularmente interesante cuestionarse hasta que punto pareciera que la mayoría de las propuestas escénicas de interacción observadas, siempre terminan apelando a priori a poner en práctica con las audiencias una serie de comportamientos “políticamente correctos” y a esperar de parte de las audiencias, unos códigos de conducta determinados siempre por una especie de “fraternidad cómplice” entre quienes participan y los equipos creativos, (como si estos últimos tuvieran algún tipo de “inmunidad sacra”); o entre las mismas personas de la audiencia. En este sentido, a la hora de analizar la influencia pragmática del *Game Design*, resulta interesante cuestionarse cómo podrían llevarse a escena las dinámicas competitivas más descarnadas que promueven ciertos juegos (como los *Shooters*, el *Paintball* o ciertos *LARP* que exploran temáticas “inmorales”) donde lo que se potencia es justamente todo lo contrario a una convivencia amigable o respetuosa; y lo que se busca es resaltar, (aunque sea en un contexto de “juego”) toda una serie de conductas reprochables y “malas” prácticas.

- Otra paradoja interesante sobre este tema, es que en este tipo de propuestas artísticas que incitan a las audiencias a entrar en estados de juego conviven dos dimensiones de códigos de conducta contrapuestas: por una parte, está la idea de la performance de interacción o participativa, que pretende “liberar” a las audiencias y abrir espacios para que emerja su “creatividad” y accionar espontáneo; y por otro lado, está el trasfondo de la “dramaturgia de la cultura” (Fratini, 2020) que termina por inhibir estas intenciones. En esta contradicción, se observa como los intentos por constituir prácticas escénicas co-lúdicas apelan al juego como trasfondo último de la experiencia en curso y al establecimiento de un espacio de co-creación azarosa y “libre”; pero al mismo tiempo, “exigen” a sus audiencias que en ningún momento de su “libre accionar” se olviden que son “adultos responsables”. Sucede entonces, que normalmente las audiencias terminan por fingir el ejercicio de su “libertad” en la medida en que esta, está siempre muy limitada por una serie de normas contextuales relativas al trasfondo de la cultura misma, como sistema. Con esto, no estamos diciendo que en un contexto de co-creación escénica lúdica, la audiencia debería “dar rienda suelta” a todos sus impulsos y pulsiones; sino que sería relevante que cualquier artista que pretenda crear un “teatro participativo” que se proclame poética y políticamente “no infantil”, debería tener en cuenta esta paradoja, e incluirla en su ecuación creativa.
- En cuanto a este último asunto, todo el trabajo de investigación arroja un fenómeno interesante sobre el posicionamiento generalizado que tiene la comunidad artística respecto al diseño de prácticas escénicas co-creativas. La opinión masificada (y siempre muy políticamente correcta) respecto a este tipo de creaciones, tiende a premiar a quien diseña una experiencia co-creativa “cuanto más considerada con la audiencia, mejor” o “cuanto más abierta a la verdadera potestad del público, mejor”. Dicho de otra manera, se tiende a valorar muy positivamente aquellos esfuerzos artísticos que persiguen revertir los códigos convencionales de las relaciones creativas entre audiencias y artistas; y que se empeñan en permitir la emergencia “real” de las ideas de la gente, como si esto fuera el máximo logro posible a esperar al embarcarse en un proceso creativo escénico de este tipo. En este sentido, la reflexión final de este trabajo asume que **un dispositivo co-creativo (sea o no relacional) siempre se va a configurar a nivel de programación como una propuesta de dramaturgia cerrada;** y por ende, la incidencia de la gente, siempre va a estar condicionada de una u otra manera por los artistas creativos, en una primera instancia.

Y esta idea, se fundamenta en el historial filosófico de la noción de dispositivo que avala su ambivalencia natural: el dispositivo no es “bueno” ni “malo” «pero siempre tenderá a parasitar las decisiones (incluso divergentes) de sus usuarios y intentará ser más astuto que quienes aspiran a subvertirlo» (Fratini, 2018: 93). Sin embargo, este fenómeno de aparente enfrentamiento entre audiencias y programación dramática (entendida como aparato que dispone de la *puesta en acción* futura y que ha sido prediseñada por una o varias personas) no significaría en ningún caso que el dispositivo incurre en algún ejercicio de carácter necesariamente negativo (o incluso anti-ético); sino que sencillamente está actuando en perfecta coherencia con su definición natural. Dicho esto, lo realmente interesante sería comenzar a problematizar sobre otro tipo de asuntos relativos a las formas de organización o a la emergencia de relaciones performativas, más que estancarse en el intento por la creación de dispositivos “éticos” o “cómodos” para la participación de las audiencias. Como se ha mencionado anteriormente, el énfasis excesivo en esta intención puede terminar convirtiendo la experiencia en un encuentro de autovalidación colectiva (o en una comunidad cálida de Bauman). Incluso, profundizar justamente en la construcción de dispositivos co-creativos que indaguen en la interacción competitiva (abiertamente confrontacional en diversos sentidos) o que fomenten la aparición de toda la gama posible de jugadores tramposos y *Destroyers*. Por otro lado, quien programa una experiencia relacional, debe saber ya que hoy en día este tipo de prácticas también resultan “convencionales” en la medida en que las audiencias suelen siempre acompañar dócilmente las indicaciones de los equipos creativos. Es por esto, que el verdadero desafío consiste en (des) programar las lógicas de instrucciones; difuminar las fronteras del “hacer” e ir profundizando en la verdadera posibilidad de que emerja la incomodidad de lo impredecible e inesperado (más allá de considerar siempre como un logro positivo la consecución pragmática de una apertura co-creativa con las audiencias).

- En cuanto al diseño de audiencias relacionales, se destaca que una de las diferencias más importantes a la hora de configurar a las audiencias de una propuesta teatral convencional y a las/os participantes de un juego tiene que ver con la falta de interés previo por entender y profundizar en las características de estos: en el primer caso, (alusivo a una obra de teatro tradicional) no habría una necesidad particular por analizar o estudiar al público potencial; sin embargo, tanto en una experiencia escénica co-creativa corresponsable como en la configuración de un juego, es imprescindible considerar las

posibles motivaciones, deseos y contextos de las audiencias que van a participar de la *puesta en acción*: así como también, diseñar y configurar las estrategias necesarias para motivarles a contribuir de manera directa con el desarrollo de la co-creación. Se concluye entonces, que uno de los principales desafíos de la programación de una interacción co-creativa implicada, se constituye entonces en lograr «implicar a un público concreto en una acción concreta, una acción cotidiana y simple, como la de hablar, mover o dialogar» (Spentsas, 2013:60) que, a la vez, se configure como expresión lo más auténtica y genuina de su voluntad y de sus propias motivaciones. En este aspecto, la programación de una experiencia escénica co-creativa debería siempre interesarse genuinamente por entender y analizar de manera previa a las audiencias destinatarias de la experiencia a proponer, en cuanto sus gustos, intereses y códigos de interacción van a significar diferencias a nivel pragmático en el ejercicio mismo de la *puesta en acción*; y también, por aprender a identificar las características comunicativas generacionales que singularizan a cada perfil de grupo objetivo: no es lo mismo diseñar una escena de co-creación para la *generación Z*, (cuyas lógicas de comportamiento están altamente influenciadas por las prácticas del “ágora” digital) que para generaciones predecesoras.

- En cuanto al análisis de las audiencias potenciales y el estudio de las estrategias que promuevan su motivación activa, resulta relevante considerar, que la compra de una entrada a una experiencia teatral o artística, ya se puede considerar una forma de motivación extrínseca en sí misma. O sea, que las audiencias consumidoras de este tipo de experiencias, estarían predispuestas de manera previa por el solo hecho de haberse interesado por invertir tiempo y dinero en la actividad; y por su condición irrevocable de “audiencias” o “públicos”. Mientras quienes participan, estén enmarcados en calidad de “consumidores culturales”, siempre existiría una motivación extra (implícita de la condición misma de “públicos”) relativa al carácter cultural de la experiencia. Esto se puede observar en cuanto, (por lo general) una persona “consumidora” de cultura estaría motivada en un sentido muy particular, asociado a la “obligación” social de frecuentar teatros y pagar por experiencias artísticas; más que por una motivación intrínseca personal. En este aspecto, se observa en muchos espectadores una suerte de “benevolencia” normativa donde la “cultura” es un motivo último que convierte la reticencia del espectador *Destroyer*, que se consagra así por el solo hecho de negarse a participar. Y lo hace, sin necesidad de tomar ninguna acción activa (o pragmática) contra la propuesta escénica.

- En cuanto al uso y creación de nomenclaturas, todas las categorías creadas se proponen a modo de referencias, que, si bien han sido construidas a partir de criterios específicos para ser usados en el contexto que propone esta propuesta a nivel creativo, perfectamente pueden expandirse o modificarse, según las necesidades y criterios del lector. Se destaca entonces que, en los ejercicios de taxonomía desarrollados a lo largo de este trabajo, se ha intentado aplicar las mismas definiciones en sus sentidos cerrados con un afán de intentar encontrar puntos en común entre las distintas propuestas, pero siempre asumiendo de antemano que cada experiencia escénica co-creativa es única y diferente; y teniendo en consideración que además de las reglas estipuladas para la programación de cada dispositivo, hay que contemplar las condiciones particulares de sus *puestas en acción*³⁶⁵, de naturaleza generalmente variable. Se concluye que la necesidad de generar una terminología y una propuesta poética particular a raíz responde solamente a una necesidad personal de encontrar definiciones para el desarrollo puntual de la propia actividad creativa escénica; y una vez desarrollada, se propone como una caja de herramientas desde otras disciplinas y aportaciones originales específicas, puestas a merced de quien las requiera, para darles el uso que cada quien estime conveniente.
- Asumir la obra de arte relacional en directa vinculación con su macro-contexto social y cultural deja en evidencia la siguiente contradicción sistémica: la intención participativa como herramienta para democratizar procesos colectivos v/s la idea de la interacción como emblema del ideario capitalista. Esta paradoja se potencia además en la medida en se asocia de manera general la idea de la “participación” como un ejercicio de connotación positiva; y que el sistema neoliberal ha hecho uso de ello. Es por eso imprescindible, que las personas creadoras escénicas podamos identificar qué sentido tiene el uso de mecanismos de interacción en el contexto de una determinada creación escénica; y desde el rol de las audiencias, identificar cómo; y quién o quienes, estarían beneficiándose de lo que representa y conlleva poner en práctica este tipo de ejercicios de “participación”.

³⁶⁵ Respecto a esto, la mayoría de las obras citadas en el análisis comparativo escénico lúdico corresponden a fuentes primarias.

- En cuanto, a las asociaciones con las sub-clasificaciones de Caillois, resulta relevante destacar que más que intentar definir la correspondencia de una determinada experiencia escénica co-creativa con alguna de estas categorías; lo interesante es analizar (y trabajar desde la programación) cómo cada una de ellas operará en el marco de la *puesta en acción*. Se podría concluir entonces, que una experiencia escénica co-lúdica siempre sería potencialmente capaz de activar todas las subclasificaciones de Caillois, ya sea de forma patente o bien de manera “camuflada” en las dinámicas de interacción del dispositivo; y en este sentido, siempre podría regular cómo estas diversas categorías operan a lo largo de la experiencia (reprimiendo por ejemplo, la competencia descarnada o promoviendo que la *puesta en acción* permita eventualidades especialmente azarosas).
- Respecto a la connotación negativa de las prácticas *gamificadoras*: las cifras que avalan el aumento del valor comercial que tiene la industria del juego a nivel mundial, sirven de argumento para las discusiones y polémicas originadas en la teoría de los *Game Studies* en torno a la influencia de la *gamificación/ludificación* como disciplina, y de sus posibles usos (y abusos) en el contexto del capitalismo acelerado. El hecho de que los juegos adquieran cada vez más valor en diferentes sectores (artísticos, sociales, laborales, políticos, etc.), deja en evidencia una realidad peligrosa que algunos críticos de la *gamificación* “mal gestionada” se empeñan en demostrar (Bogost, Sicart, entre otros), advirtiendo el doble filo que puede significar que estos se revaloricen (cuando históricamente siempre han estado negativamente estigmatizados) en la medida en que se vuelven cada vez más útiles a los intereses del mercado. Se refuerzan entonces, los peligros que presupone utilizar estrategias del sistema capitalista (como relacionar las propuestas escénicas a su dimensión de “juegos” y de “eventos divertidos”) en contextos de creación artísticos que abogan por ser más “democráticos” o “comunitarios”. En este sentido, resultaría necesario abordar cualquier programación dramatúrgica con perspectiva crítica; cuestionar todos los procedimientos creativos y las intenciones a desarrollar; interrogar los contextos futuros de puesta en acción y la naturaleza de las potenciales audiencias; y sobre todo preguntarse cuáles son las verdaderas razones que motivan el uso de recursos performativos, interactivos y lúdicos en una determinada creación escénica; y reflexionar sobre cómo han de generarse las estrategias que den coherencia y sentido a su uso y presentación (o no); o bien en su defecto, prescindir totalmente de ellos.

- Por último —y en línea con las ideas de Ziemilski,(2016)— sería interesante (incluso imprescindible) que cada artista que se disponga a crear una experiencia escénica de connotación interactiva, corresponsable y relacional, se pregunte previamente cual es la razón verdadera por la cual es necesario sacar a la audiencia teatral de su rol “pasivo tradicional”. Y de qué manera lo pretende lograr.

5.4 Desafíos pendientes e interrogantes.

A partir de las resoluciones generales de esta investigación, se definen a continuación, algunas de las tensiones dialécticas pendientes de profundizarse en un marco de investigación post-doctoral, o simplemente algunos de los disparadores de ulteriores exploraciones y pesquisas en el mismo ámbito de reflexión:

- Queda pendiente explorar en profundidad las posibles conexiones entre la programación de prácticas escénicas performativas y relacionales y la programación de sistemas informáticos; la construcción de lenguajes algorítmicos y la configuración de la interactividad en el ámbito de la creación de *softwares*. A lo largo de este estudio, ha sido posible encontrar una serie de similitudes interesantes, que no fue posible desglosar de forma detallada. Asimismo, este trabajo no profundizó en la posible aplicación práctica en una creación escénica relacional de principios matemáticos derivados del *Game Theory*; el estudio de estadísticas y probabilidades; o en la exploración en profundidad de las mecánicas y dinámicas del azar.
- Otro punto en el que sería interesante continuar la exploración, tiene que ver con la configuración de prácticas co-creativas que promuevan derechamente lógicas de competencia entre audiencias y equipos creativos. Como han arrojado las resoluciones generales de este trabajo, la mayoría de las experiencias se sitúan (por razones obvias) en formatos de interacción colaborativos entre equipos creativos y audiencias.

- En este sentido último, resultaría todo un desafío lograr configurar prácticas relacionales que, aún proponiéndose a partir de interacciones competitivas, logren construir de manera conjunta y coordinada el sentido pragmático de la construcción de la experiencia propuesta por las/los artistas.
- En la medida en que las estrategias de creación de una *programación dramática* pueden resultar tanto en dispositivos virtuales como presenciales, sería interesante estudiar los aportes y facilidades que un entorno digital puede proveer al desarrollo de una puesta en *acción interactiva*. Ciertas herramientas digitales interactivas fueron prácticamente probadas en el contexto de la “virtualización” forzada producida por la COVID-19 y fue posible comprobar sus eficacias en algunos de los ejercicios de programación dramática realizados de manera telemática. Lo más destacable fue la ejecución de una sesión de “Coliseo” donde todos los participantes estaban en distintos continentes. Ahora bien, la exploración de la escena virtual y de la performatividad telemática nunca fue una prioridad en este estudio, y se propone como una cuestión abierta para seguir indagando.
- Respecto al rol de la *programación dramática* en un sentido literal (a la escritura de textos) resulta importante comenzar a considerar que el ejercicio práctico de escribir la escena performativa no solo responde a una necesidad de archivar la intención creativa; también puede posibilitar que una serie de prácticas escénicas co-creativas contemporáneas puedan ser replicadas o re-versionadas por artistas distintos a los que originalmente las proponen, tal y cómo se hace con cualquier texto dramático convencional. En la medida en que una programación dramática se estipula como configuración de secuencias de acciones y una estructura que propone un cierto trayecto de sentido, siempre debería ser posible su potencial reconstitución y reinterpretación por otros equipos creativos. En este sentido, el dispositivo mismo entendido como un «autómata autoral o autonomía convertida en sistema» (Fratini, 2022)³⁶⁶, se constituye a sí mismo a nivel objetual; y permitiría perfectamente la posibilidad de ser “re-activado” o “puesto en acción³⁶⁷” por personas diferentes a quienes lo han diseñado.

³⁶⁶ Roberto Fratini. Comunicación personal, 15 de septiembre de 2022.

³⁶⁷ Asumido como el programa que literalmente se ejecuta en una *puesta en acción* escénica.

- Es por esto, que se postula que es tiempo de erradicar la idea de que una práctica escénica performativa no puede ser “replicada”: lo que no puede replicarse es el acontecimiento escénico como tal, que produce la *puesta en acción* efímera e irrepetible de esa configuración simbólica y semántica particular; sin embargo, la programación misma de la situación a construir, la estructura de eventos y los trayectos de sentido propuestos originalmente, siempre pueden volver a ser puestos en acción, —tantas veces como sea necesario—, ya sea por sus mismas creadoras/creadores o por personas ajenas al proceso original de la configuración dispositiva. Este asunto, relativo al potencial de archivo y a la función de registro del texto de una programación dramaturgica, es tratado de manera muy general a lo largo de esta tesis, y se presenta aquí, como otro punto de posible continuación de la reflexión futura.
- Por último, otro gran desafío de este tipo de prácticas escénicas atañe al “estigma de la improductividad” y a la condición de “juego al cuadrado” que promueven. Para las creadoras/creadores el reto es doble: no es solo diseñar un dispositivo novedoso que involucre formas diferentes de relación entre audiencias y equipos creativos; sino divulgar y abrir espacios para que ese tipo de públicos aparezca y se interese por este tipo de propuestas creativas. Según el contexto de cada país y época, esto último puede ser más o menos complicado, teniendo en consideración que hay ciertos circuitos donde la programación oficial está lejos de promover cualquier cosa que no sea lo “tradicional” y comercialmente probado.

5.5 Posible implementación de futuro

La proyección de este trabajo de investigación comprende la persecución de los siguientes objetivos particulares:

- **Divulgación indirecta:** la compleción de la página web del proyecto de *Ars Dramática* (www.arsdramatica.com) y especialmente, de la sección “tensión dramática” que tiene por misión difundir las entrevistas realizadas en el marco de esta investigación y la base de datos de proyectos escénicos (de enfoque relacional) analizados en el marco de este estudio.
- **Divulgación directa:** re-escritura del proyecto de tesis para posterior publicación en formato de libro; y creación de un artículo que resuma los principales hallazgos y propuestas de este trabajo.
- **Apoyo a la creación:** instauración de una plataforma web interactiva que ayude a las y los creadores escénicos a desarrollar sus propias programaciones dramatúrgicas y planteamientos co-creativos; y que les facilite una manera dinámica de construir sus propias metodologías a partir de las ideas compiladas a lo largo de todo este trabajo; y de la propuesta poética particular presentada.
- **Formación y acompañamiento:** proponer procesos de asesorías y acompañamientos a artistas y creativos que puedan estar interesados en las ideas que propone este trabajo; así como seguir potenciando espacios para la continuidad de la exploración práctica y escénica que se ha venido desarrollando ininterrumpidamente desde el inicio de este proceso formal.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS ³⁶⁸

Bibliografía

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. The John Hopkins University Press.
https://monoskop.org/images/e/e0/Aarseth_Espen_J_Cybertext_Perspectives_on_Ergodic_Literature.pdf
- . (2003). Playing Research Methodological Approaches to Game Analysis. *Game Approaches/Spilveje. Papers from spilforskning.dk Conference*.
https://www.researchgate.net/publication/228739348_Playing_Research_Methodological_approaches_to_game
- Abirached, R. (2011). *La crisis del personaje dramático*. Ade. (Obra original publicada en 1978).
- Abt, C. (1970). *Serious Games*. The Viking Press, Inc.
- Adams, M. (2016). Blast Theory: playing with publics. Entrevistado por Frédérik Lesage. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 705-718).
- Agamben, G. (2011). ¿Qué es un dispositivo? (R.J. Fuentes Rionda, trad.). *Revista Sociológica*. 73, (pp. 249-264). (Obra original publicada en 2007).
<Http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v26n73/v26n73a10.pdf>
- Aldonati, L. (2017). El concepto de juego en Hans-Georg Gadamer. En Leticia Basso Montverde (Comp.), *Heidegger y la hermenéutica*. Actas de Primeras Jornadas Nacionales de la SIEH Argentina. Teseo Press. (pp. 13-18).
- Alsina, R. (1995). *Los Modelos de la comunicación*. Editorial Tecnos.
- Alzate, G. (2010). Capocomicato y cannovaccio: el cabaret de Tito Vasconcelos. En B. Rizk (Ed.), *Current Trends in Latino and Latin American Performing Arts*. Ediciones Universal. (pp. 1-20).
- Anderson, G. (Director) (2017). *World of Darkness* [Film]. Figi Productions.
- Antúnez Roca, M. (2009). *Marcel-lí Antúnez: Sistematurgia*. Matadero Medialab.
- . (2016). *Sistematurgia. Acciones, dispositivo y dibujos*. Ediciones Polígrafa.

³⁶⁸ La presente bibliografía (y todos los formatos de referencia utilizados a lo largo de este trabajo) han sido elaborados de acuerdo con los parámetros establecidos en la última actualización del sistema APA 7ª en octubre de 2019.

- Anyó Sayol, L. (2016). *El jugador implicado: videojuegos y narraciones*. Laertes.
- Aranda, D., Gómez, S., Navarro, V. y Planells, A. (2015). *Game & Play: Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico*. UOC-Press comunicación.
- Aranguren, J. L. L. (1990). *Ética*. Alianza Universidad Textos.
- Ardenne, P. (2002). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Azarbe.
- Arendt, H. (2005). *La condición humana*. Paidós.
- Aristóteles (2004). *Poética*. (A. Villar Lecumberri trad., ed.). Alianza Editorial.
<http://smjegupr.net/wp-content/uploads/2013/01/Aristoteles-Poetica.pdf>
- Arnold-Cathalifaud, M., Osorio, F. (1998). Introducción a los conceptos básicos de la teoría general de sistemas. *Cinta de Moebio*, 3. U. de Chile Santiago. (pp.40-49).
- Artaud, A. (1999). *El teatro y su doble*. Edhasa.
- Apollinaire, G. (2007). *Caligramas*. (Velázquez, J. Trad.). Catedra. (Obra original publicada en 1918).
- Atkins, R., Frieling, R., Groys, B., Manovich, L. (2008). *The art of participation. From 1950 to now*. (1ª ed.). Thames.
- Atkins, R. (2008). Politics, participation and meaning in the age of mass media. En Atkins, R., Frieling, R., Groys, B., Manovich, L. (eds.). *The art of participation: 1950 to now*. (1ª ed.). San Francisco Museum of Modern Art. (pp. 50-64).
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (1995). *Estética del cine. Espacio fílmico. Montaje, narración, lenguaje*. Paidós.
- Austin, J. L. (1998). *Cómo hacer cosas con palabras. Palabras y acciones*. Paidós.
- Avedon, E. y Sutton-Smith, B. (Eds.) (1971). *The Study of Games*. John Wiley & Sons.
- Badiou, A. (2005). *Imágenes y palabras*. Manantial.
 . (2011). *El despertar de la historia*. Clave intelectual.
- Barba, E. y Savarese, N. (Eds.) (2010). *A Dictionary of Theatre Anthropology: The Secret Art of the Performer*. Routledge.
- Barría, M. (2019). Dramaturgia: Genealogías de una categoría, estatuto de un concepto. *Aisthesis*, 65. (pp. 153-167).
- Barthes, R. (1994) *El susurro del lenguaje*. (2º ed.) Paidós. (pp.65-72). (Obra original publicada en 1984). <https://ayciiunr.files.wordpress.com/2018/04/barthes-roland-el-susurro-del-lenguaje.pdf>

- Bartle, R. (1996). *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUDs*. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1), (s/p).
https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs
- Batlle, C. (2020 b). Método tremendo de dramaturgia cartomántica. En *Carles Batlle (1995-2019). Texts a part, Teatre Reunit.*. Arola Editors. (pp.323- 335).
 . (2020). *El drama intempestivo. Hacia una escritura dramática contemporánea*. Paso de Gato, Institut del Teatre de Barcelona.
- Bauman, Z. (2001). *Comunidad, en busca de seguridad en un mundo hostil*. Siglo XXI.
- Beech, D. (2008, abril). Include Me Out. *Art Monthly*, 315.
- Bellows,A., Jeannie,F., Castek,L. (2000). *Activity Diagrams and Operation Architecture*. TechnologiesGroup Inc.
- Bernat, R. (2010). Las reglas de este juego. En O. Cornago (Coord.), *Utopías de la proximidad en el contexto de la globalización: la creación escénica en Iberoamérica*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. (s/p).
- Bernat, R y Fratini, R. (2016). Seeing oneself living. En A. R. Burzynska (Ed.), *Joined forces: audience participation in theatre. Performing urgency #3*. (1ª ed.). Alexander Verlag, (pp. 88-97).
- Bernat, R. Duarte, I. (Eds.) (2018) *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. (1ª ed.). Cendeac.
- Bersani, L. (2010). *Is the Rectum a Grave? And Other Essays*. University of Chicago Press.
- Bianchini, S. y Verhagen, E. (Eds.) (2016). *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. Delbard, N., & Dryansky, L. (collabs.). (1ª ed.). MIT Press, Leonardo Book Series.
- Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics. *October Magazine*, 110.
 .(2012). *Artificial Hells: Participatory Art and The Politics of Spectatorship*. Iza, F (Trad.). Ed. Verso.
 .(2016). *The Myth of the Active Subject*. Entrevistapor David Zerbib. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 795-808).
- Blanco Jessen, C. (2021). (Des) Programación dramatúrgica: influencias y aportes del

- lenguaje videolúdico en la creación de dispositivos escénicos de interacción. En J. Martínez Valderas, M. del Hoyo Ventura, J. M. Teira Alcaraz (Eds.), *Últimos circuitos teatrales del siglo XXI*. Antígona. (pp. 359-379).
- . (2021 b). ¿Juego "performativo" o gamificación escénica? qué es una gameformance y por qué a la escena interactiva debería interesarle. *Estudis Escènics. Quaderns del'institut del teatre. Dossier de: Facin Joc! Formats, dispositius i aparells d'interacció (a l'escena relacional)*. Nº 46. Diciembre 2021. (pp. 71-84).
- Blasco Vilches, L. F. (2019). *Guion de videojuegos para gente que juega y para gente que no juega*. Dolmen editorial.
- Boal, A. (2002). *Juegos para actores y no actores*. Alba Editores.
- . (2012). *Estética del oprimido*. Alba Editores.
- Boenisch, P. (2012, diciembre). Acts of Spectating: The Dramaturgy of the Audience's, Experience in Contemporary Theatre. *Critical Stages/Scènes critiques Issue 7*. <https://www.critical-stages.org/7/acts-of-spectating-the-dramaturgy-of-the-audiences-experience-in-contemporary-theatre/>
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- . (2014). Why gamification is bullshit. En Deterding, S., Walz, S. (Eds.). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press. (pp. 65-79).
- Boissier, J. L. (2016). Toward a dramaturgy of Interactivity. En: S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 361-376).
- Booth, W. C. (1983). *The Rhetoric of Fiction*. The University of Chicago Press.
- Bourriaud, N., Beceyro, C. et al. (2008). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.
- . (2016). *Use is almost meaning in three dimensions* /entrevistado por Larisa Dryansky. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 781-794).
- Boutons, J. (2016). Every art proposition can potentially be experienced as participatory. En: A. R. Burzynska (Ed.), *Joined forces: audience participation in theatre. Performing urgency #3*. (1ª ed.). (pp. 62-75). Alexander Verlag. House on Fire.
- Brant, B. (1992). Taking communication seriously. *Communication Monographs*,

- 59(1), (pp.79-86).
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03637759209376250>
- Brathwaite, B. y Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Charles River Media.
- Brecht, B. (1998). Pequeño órganon para teatro. (M. Vázquez-Estévez, trad.). *Revista Galega de Teatro*, 19. (Obra original publicada en 1948).
- Brook, P. (2015). *The empty space*. (Gil Novales, R. Trad.). Ediciones Península. (Obra original publicada en 1968).
- Brookes, M. y Casado, R. (2013). Y si el acontecimiento somos nosotros. En O. Cornago (Coord.), *Manual de emergencia para prácticas escénicas – comunidad y economías de la precaridad*. Continta me tienes. (pp.25-43).
- Brookshear, J. G. (2005). *Computer Science*. (8ª ed.). Pearson/Addison-Wesley.
- Brown, S. (2009). *Play: how it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul*. (ed. digital). Avery.
- Bruneau, M., Burns, S. (2007). Se faire praticien réflexif: tracer une route de recherche en art. En *Traiter de recherche création en art*. Presses de l'Université du Québec.
- Buckley, W. (1973). *La Sociología y la Teoría Moderna de los Sistemas*. Editorial Amorrortu.
- Burzynska, A. R. (Ed.). (2016). *Joined forces: Audience Participation in Theatre. Performing Urgency #3*. (1ª ed.). Alexander Verlag. House on fire.
- Butler, J. y Lourties, M. (1998, octubre 1). Actos performativos y constitución de género: un ensayo sobre fenomenología y teoría feminista. *Debate feminista*, 18. <https://doi.org/https://doi.org/10.22201/cieg.2594066xe.1998.18.526>
- Cabrerizo, S. (2015). Comunidades del nombrar y representación alusiva de los significantes vacíos. En O. Córnao (Ed.), *Manual de emergencia para prácticas escénicas*. Continta me tienes. (pp. 82-93).
- Cage, J. (1967). *A Year from Monday*. Wesleyan University Press.
- Caillois, R. (2015). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. (J. Ferreiro, trad.) Fondo de Cultura Económica Española. (Obra original publicada en 1986).
- Calleja, G. (2007). Digital Game Involvement: A Conceptual Model. *Games and Culture*, 2, (pp. 236–260).
- . (2011). *In-Game: From Immersion to Incorporation*. MIT Press.
- Campbell, J. (1992). *El Héroe de las Mil Caras. Psicoanálisis de un Mito*. Fondo de Cultura Económica de España. (Obra original publicada en 1949).

- Carlisle, R. (2009). *Encyclopedia of play in today's society, vol. 1*. Sage publications, Inc.
- Carnevali, D. (2010). *La crisis del drama contemporáneo: Attempts on her life de Martin Crimp*. [Trabajo final del Máster en Estudios Teatrales, Universidad Autónoma de Barcelona].
- . (2016). Textualidad y superación de la forma dramática clásica en el teatro alemán contemporáneo: dos casos ejemplares: Rimini Protokoll y Gob Squad. En C. Batlle, E. Gallen y M. Güell (Eds.), *Drama contemporani: renaixença o extinció? Actes del col·loqui internacional a la Universitat Paris-Sorbone* (12-14 d'octubre del 2015). Punctum, Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, Universitat Pompeu Fabra & Université Paris-Sorbonne. (pp.121-130).
- (2017). *Forma dramática y representación del mundo en el teatro europeo contemporáneo*. Paso de Gato.
<https://redit.institutdelteatre.cat/bitstream/handle/20.500.11904/1040/Forma%20dram%C3%A1tica%20y%20representaci%C3%B3n%20del%20mundopdf.pdf?sequence=8&isAllowed=y>
- Carnevali, D. (2020). ¿A quién no le gusta una buena historia? En C. Batlle (Ed.), *El drama intempestivo. Hacia una escritura dramática contemporánea*. Paso de Gato, Institut del Teatre de Barcelona. (pp. 17-23).
- Carrubba, L. (2021). *Homo ludens, videojuegos para entender el presente*. Carrubba, L. (Ed.). Fundación la Caixa. (catálogo de exposición).
- Casella, M. (2015). Escritura escénica y posmodernidad. *Dicenda, Cuadernos de Filología Hispánica*, 33(nº Especial), (pp. 45-56).
<https://revistas.ucm.es/index.php/DICE/article/view/48349/45232>
- Certau, M. (1988). *The practice of everyday life*. (S. Rendall, trad.). University of California Press.
- Certau, M. (1990). *L'Invention du quotidien, tome 1: Arts de faire*. Folio Essais.
- Château, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.
- Chejov, A. (1896). *La gaviota*. Comedia en cuatro actos. (E. Podgursky, trad.). Biblioteca universal. <https://biblioteca.org.ar/libros/89791.pdf>
- Crawford, C. (1982). *The art of computer game design. Reflections of a master game designer*. Osborne/McGraw-Hill.
<https://ia802207.us.archive.org/31/items/artofcomputergam00chri/artofcomputergam00chri.pdf>
- Claramonte, J. (2008). *Estética modal. Conceptos básicos*.

- <http://jordiclaramonte.blogspot.com/2008/12/estetica-modal-conceptos-basicos.html>
- . (2016). *Estética modal. Libro primero*. Tecnos.
- Clark, A y Chalmers, D. (1998). The Extended Mind. *Analysis*, 58, (pp.10-23).
<http://consc.net/papers/extended.html>
- Clarke, S., Peel, D., Arnab, S., Morini, L., Keegan, H., y Wood, O. (2017). EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education. *International Journal of Serious Games*, 4(3).
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: the psychology of optimal experience*. Harper Perennial.
- Cohen, R. (2002). *La performance como lenguaje*. Editora Perspectivas.
- Colomer, J. (2013). *La formación y gestión de públicos escénicos en una sociedad tecnológica*. Fundación Autor.
- Cometti, J. P. (2016). Echoes of Pragmatism in Current Artistic Practices. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 181-193).
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture* 4 (4), (pp. 408–417).
- Cornago, O. (2004). La teatralidad como crítica de la modernidad. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y de Literatura Comparada*, (N.15-17), (pp. 191-206).
<http://archivoarte.uclm.es/wp-content/uploads/2019/01/Cornago-Oscar-teatralidad-critica-modernidad.pdf>
- . (2013). *Manual de emergencia para prácticas escénicas: Comunidad y economías de la precariedad*. Continta me tienes Editorial.
- . (Ed.) (2015). *Ensayos sobre teoría escénica*. Editorial Abada.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana. Tercera edición muy revisada y mejorada*. Editorial Gredos.
- Cortázar, J. (2007). *Rayuela*. Punto de lectura. (Obra original publicada en 1963).
- Costykian, G. (2002). I have no words and I must design toward a critical vocabulary of games. En F. Mäyrä (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere University Press. <http://www.costik.com/nowords2002.pdf>

- Cuesta Dueñas, J. (2015). *Juego y teatro. Una propuesta de (re)gamificación escénica. Investigación teórico-práctica sobre los indicadores de ludismo en los procesos de creación dramática*. [Tesis para optar al grado de doctor]. Universidad Autónoma de Barcelona].
- Dalgalarrando Haritçalde, G. (2017). *Dominio público, Multicancha y Remote Santiago algunas relaciones de las estrategias de juego escénico y creación de comunidad*. [Memoria para optar al título de actor profesional, Universidad de Chile].
- D'Amico, S. (1955). *Historia del teatro universal*. (J. R. Wilcook, trad.). Editorial Losada.
- Danan, J. (2004). Le «Théâtre simple» de Jacques Jouet. Présentation. *L'Annuaire théâtral Revue québécoise d'études théâtrales*, 36.
- Danan, J. (2012). *Qué es la dramaturgia y otros ensayos*. (V. Viviescas, trad.) Paso de Gato. (Obra original publicada en 2010).
- . (2016). *Entre teatro y performance: la cuestión del texto*. (W, Romero, trad.). Artes del sur. (Obra original publicada en 2013)
- . (2018). *Absence et présence du texte théâtral*. Actes Sud-Papiers.
- Debord, G. (1958). *Internationale Situationniste*, 1. (pp. 1-32).
- . (1995). *La sociedad del espectáculo*. Ediciones Naufragio. (Obra original publicada en 1967).
- <http://www.arquitecturadelastransferencias.net/images/bibliografia/debord-sociedad.pdf>
- Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum Press.
- (2004). *Handbook of self-determination research*. University of Rochester Press.
- (2008). Self-determination theory: A macrotheory of human motivation, development, and health. *Canadian Psychology*, 49(3), (pp.182–185).
- Deleuze, G. (2005). *La lógica del sentido*. Paidós.
- Deleuze, Gilles (1989). ¿Qué es un dispositivo? *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona: Gedisa. (pp. 155-163).
- Deterding, S., Dixon, S., Khaled, R., Nacke, L. (2011) From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments. ACM http://www.rolandhubscher.org/courses/hf765/readings/Deterding_2011.pdf

- Deterding, S., Walz, S. (Eds.). (2014). *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.
- Dezeuze, A. (2010). *The 'do-it-yourself' Artwork: Participation from Fluxus to New Media (Rethinking Art's Histories)*. Manchester University Press.
- Diéguez, I. C. (2007). *Escenarios liminales: teatralidades, performances y política*. Atuel.
- Dreyse, M. y Malzacher, F. (Eds.) (2007). *Experten des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll*. Köl. Ed. Alexander Verlag.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*. 9. 44-54.
- . (2021). Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía). *Avances*, 30. (pp. 313-334).
- Duguet, A. M. (1995). Does Interactivity Lead to New Definitions in Art. En Schwarz, H, P. & Shaw, J. (eds.). *Perspektiven der Medienkunst. Media Art Perspectives*. Karlsruhe: ZKM/ Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe. (pp.146-150).
- Eco, U. (1979). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Bompiani.
- . (1989). *The Open Work*. Anna Cancogni (trad.). Harvard University Press.
- Einaudi, G. (Ed.) (2007). *I canovacci della Commedia dell'arte*. Einaudi.
- Enrile Arrate J. P. (2016). *Teatro relacional: una estética participativa de dimensión política*. Fundamentos.
- Ermi, L. y Mäyrä, F. (2005, 16-20 de junio). *Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion*. [Conferencia]. DiGRA 2005. Changing Views – Worlds in Play. Vancouver, Canadá.
- Escribano, F. (2020). *Homo Alien. Videojuego y gamificación para el próximo hacking cognitivo*. Héroes de Papel Studies.
- Estrada-Mesa, D. A. (2018). ¿Para qué sirve una filosofía de los dispositivos? *Eidos*, 29. (pp. 68-98).
- Etchells, T. & Heathfield, A. (2012). En lo que escapa. En L. Mehanovic, W. Heun, K. Kruschkova, y S. Noeth, (Eds.) *Scores*. N° 2. Tanzquartier.
- Fabio, E. (2019). Performance y precariedad. En B. Hang y A. Muñoz (Comps.), *El tiempo es lo único que tenemos: actualidad de las artes performativas*. (1ª ed.) Caja Negra. (pp. 25-49).

- Feben, R. (2016). *Minotauro*. Vozed Editorial.
- Féral, J. (2017). Por una poética de la performatividad: el teatro performativo. En E. Garnier, F. Grande y A. Corral (Eds.). *Antología de las teorías teatrales: el aporte reciente de la investigación en Francia*. (2ª ed.). Artez Blai. (pp. 179-232).
- Fernández, V. C. (2009). *The tribulations of adventure games. Integrating story into simulation through performance*. [Tesis doctoral] Georgia Institute of Technology].
- . (2019). *Introduction to game analysis*. (2ª Ed digital). Routledge. (Obra original publicada en 2015).
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Abada Editores. (Obra original publicada en 2004).
- .(2014). La ciencia teatral en la actualidad. *El giro performativo*. <https://es.scribd.com/document/216001556/Fischer-Lichte-Erika-La-Ciencia-Teatral-en-La-Actualidad-El-Giro-Performativo>
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar*. Ed. Siglo XXI.
- . (1984). El juego de Michel Foucault. En J. Varela y F. Álvarez Uría (Eds.). (Trad.). *Saber y Verdad*. Las Ediciones de La Piqueta. (Obra original publicada en 1977). (pp.127-162).
- Francastel, P. (1987). *Guardare il teatro*. Il Mulino.
- Frasca, G. (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between Games and Narrative. *Parnasso* (3). (pp.365-71). <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- . (2003). Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. En M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *Video/Game/Theory*. Routledge. http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf.
- . (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación*, 7(1), (pp. 37-44). https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/58039/a3_Juego_videojuego_y_creacion_de_sentido_una_introduccion.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Fratini, R. (2018). Liturgias de la impaciencia y umbrales de la inacción. En R. Fratini, *Escrituras del silencio: figuras, secretos, conspiraciones y diseminaciones de una dramaturgia de la danza*. México DF: Paso de gato.
- . (2020). *Liturgie Dell'impazienza*. Spoleto: Editoria y spettacolo.
- Freire, P. (1987). *Pedagogía del oprimido*. (36ª ed.) Siglo XXI.

- Frieling, R. (2008b). Manières de faire: la culture ordinaire. En D. Quehec (Ed.), *Pour un renouveau de la pensée sur l'action culturelle*. Colloque Amiens. (pp.70-78).
- Frieling, R. (2008) Toward participation in art. En Atkins, R., Frieling, R., Groys, B., Manovich, L. (eds.). *The art of participation: 1950 to now*. (1ª ed.). San Francisco Museum of Modern Art. (pp. 32-49).
- Fullerton, T. (2008). *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Gadamer, H. G. (1999). *Verdad y Método 1*. Sígueme.
https://docs.google.com/file/d/0BzH20_Ds87woM3hSWjZIdHIzWVU/edit?resourcekey=0-B39ZT8XyMtNMLqMtPjAIdg
- Garcés, M. (2013). *Un mundo común*. Bellaterra.
- García-Huidobro, V. (2020). *Manual de pedagogía teatral*. (2ª ed.) Editorial Los Andes.
- García Lorca, F. (2006). *El público*. Austral.
- Goffman, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Amorrortu.
- Goldberg, R. (1996). *Performance Art: Desde el Futurismo hasta el presente*. Ediciones Destino.
- Goldsmith, K. (2015). *Escritura no-creativa. Gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra Editora.
- González Quiñones, R. E. (2017, abril). *El teatro trágico griego, ¿acto lúdico o acción sagrada?* [Ponencia] I Congreso Nacional de Doctorandos, Pontificia Universidad Católica de Chile. <https://www.teseopress.com/filosofiayproblemas/chapter/73/>
- Goodall, H. L. (1991). *Living in the Rock 'n' Roll Mystery: Reading Context, Self, and Other as Clues*. Carbondale.
- Goudinoux, V. (2016). Collaborating and Participating: a connection worth examining. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 253-264).
- Grotowski, J. (1992). *Hacia un teatro pobre*. (M. Glantz, trad.) Siglo XXI. (Obra original publicada en 1968).
- Groys, B. (2008). A genealogy of participatory art. En Atkins, R., Frieling, R., Groys, B., Manovich, L. (eds.). *The art of participation: 1950 to now*. San Francisco Museum of Modern Art. (1ª ed.). (Tim Connell, Trad.). (pp.18-31).
- . (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja negra.

- . (2016). *Arte en flujo*. Caja negra.
- Guénoun, D. (2004). ¿Todavía teatro? En J. F. Chevallier (Coord.), *Coloquio Internacional Sobre el Gesto Teatral Contemporáneo* (pp.19-24). Proyecto 3, UNAM, Escenología. <https://es.scribd.com/document/408696313/Gue-Noun>
- . (2015). *¿El teatro es necesario?* (M. Ortega Máñez, trad.) Ediciones Antígona S.L. (Obra original publicada en 1997).
- . (2018) El juego es la esencia del teatro. *Revista Conjunto de Teatro Latinoamericano*, 189. Publicaciones Casa de las Américas. <http://www.casadelasamericas.org/publicaciones/revistaconjunto/189/13Denis.pdf>
- Hall, A. D. y Fagen. R. E. (1975). Definition of System. *General Systems*. (N.1) (pp.18-28).
- Hall, S. (1993). Encoding, decoding. En S. During (Ed.), *Cultural Studies Reader*. Routledge. (pp. 90-103).
- Hang, B. y Muñoz, A. (Comps.) (2019). *El tiempo es lo único que tenemos: actualidad de las artes performativas*. (1ª ed.). Caja Negra.
- Harrasser, K. (2019). Allí todos los que tartamudean, también deben cojear. En B. Hang y A. Muñoz (Comps.), *El tiempo es lo único que tenemos: actualidad de las artes performativas*. (1ª ed.). Caja Negra. (pp. 97-112).
- Harviainen, J. T. (2008). Kaprow's Scions. En M. Montola y J. Stenros, (Eds.), *Playground worlds, Creating and evaluating experiences of role-playing games*. Jyväskylä, Ropecon.
- . (2012). *Systemic perspectives on information in physically performed role-play*. Diss. University of Tampere.
- Harviainen, J. T., Bienia, R., Brind, S., Hitchens, M., Kot, Y. I., MacCallum-Stewart, E., Simkins, D. W., Stenros, J. y Sturrock, I. (2018). Live-Action Role-Playing Games. En J. P. Zagal y S. Deterding (Eds.), *Role-playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge.
- Haseman, B. (2006). A Manifesto for Performative Research. *Media International Australia incorporating Culture and Policy, theme issue "Practice-led Research"*. 118. 98-106.
- Heathfield, A. (2010). Dramaturgia sin dramaturgo. En M. Bellisco, M. J. Cifuentes, y A. Écija (Eds.), *Repensar la dramaturgia: errancia y transformación*. Cendeac, (pp. 91-116).

- Hermann, M. (1981). Über die Aufgaben eines theaterwissenschaftlichen Instituts. En K. Helmar (Ed.), *Theaterwissenschaft im deutschsprachigen Raum*. Darmstadt. (pp. 15-24).
- .(1918). Bühne und Drama. Antwort an Prof. Dr. Klaar, *Vöössische Zeitung*, July 30.
- Hispano, A. (2018). Contraplano: imágenes del espectador. En R. Bernat, I. Duarte (Eds.), *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. (1ª ed.). Cendeac. (pp. 39-62).
- Hohlfeldt, M. (2016). À la Recherche d'un Nouveau Spectateur: The Function and Significance of Play in the Participatory Environments of the Groupe de Recherche d'Art Visuel. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 126-142).
- Huhtamo, E. (2007). Twin-Touch-Test Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity and Tactility. En O. Grau (Ed.), *MediaArt Histories*. MIT Press. (pp.71-101).
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. (E. Imaz, trad.) Alianza Editorial. (Obra original publicada en 1938).
- Hunicke, R., Leblanc, M.G., y Zubek, R. (2004). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*. (Vol. 4, No. 1). <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Hunter, D., Werbach, K. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- .(2015). *Gamification Toolkit. Dynamics, mechanics and components for the win*. Wharton School Press.
- Ickowicz, J. (2016). The contractual definition of the Work of Art: A contribution to the discussion of the dispositif in art. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. (pp. 279-293).
- I-ching. El libro de las mutaciones*. (2002). (Vogelmann, D.J. Trad.). (33º ed). Edhasa.
- Iser, W. (1987). *El acto de leer. Teoría del efecto estético*. Taurus. (Obra original publicada en 1976).
- Jackson, S. y Livingston, I. (1975). *Fighting Fantasy*. Puffin books.

- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. N. Ardrup-Fruin y P. Harrigan (ed.s). Cambridge: MIT. (pp.118-30).
- Jiménez, L. (2000). *Teatro y públicos: el lado oscuro de la sala*. Escenología.
- Jo, K. A. (2012). *Social Engagement: who's playing? how do they like to engage?*
<https://amyjokim.com/blog/2012/09/19/social-engagement-whos-playing-how-do-they-like-to-engage/>
- Johnstone, K. (1990). *Impro: improvisación y el teatro*. Cuatro vientos.
- Jonsoon, S., Montola, M., Stenros, J; Waern, A. (2007, 11-12 de junio). *Game Mastering a Pervasive Larp. Experiences from Momentum*. *Computer and Information Sciences*. [Conferencia]. PerGames 2007: Proceedings of the 4th International Symposium on Pervasive Gaming Applications, Salzburg, Austria.
- Jouet, J. (s.f). *Le théâtre simple*. Ediciones P.O.L.
<https://www.pol-editeur.com/ouverturepdf.php?file=theatre-jouet-le-theatre-simple.pdf>
- Juul, J. (2005). *Half-Real. Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
<https://is.cuni.cz/studium/predmety/index.php?do=download&did=27982&kod=JJM169>
- Kaprow, A. (1966). *Assemblage, environments & Happenings*. Abrams.
- Karhulahti, V. (2015). Defining the videogame. *Game Studies, the international journal of computer game research*, 15(2). <http://gamestudies.org/1502/articles/karhulahti>
- Kester, G. (2000). Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art. *Variant*, 9(2). (pp. 3-8).
- Kirsh, D., Maglio, P. (1994). On distinguishing epistemic from pragmatic action. *Cognitive Science*. 18. (pp. 513-549).
- Kluitenberg, E. (2016). Tactical Media and the Aesthetics of Participation. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. (pp. 159-178).
- Laclau, E. & Mouffe, C. (1987). *Hegemonía y estrategia socialista: hacia una radicalización de la democracia*. Siglo XXI.
- Laclau, E. (1994). *Emancipación y diferencia*. Ariel.
- Laing, R.D. (2008). *Nudos*. (E. Lynch, trad.), ed. Bilingüe. Marbot Ediciones.

- Langton, C. G. (1991). La vida al borde del caos. En C. G. Langton, C. Taylor, J. Doyné Farmer y S. Rasmussen (Eds.), *Artificial Life II*. Addison-Wesley Publishing Company.
- Langer, S. (1957). *Problems of Art*. Charles Scribner's Sons.
- Latour, B. (2016). Composing the political arts: on the modes of being of artworks and their public. Entrevistado por Bianchini, S. y Fourmentraux, J.P. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 771-780).
- Laurel, B. (1993). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Longman Publishing Co.
- Legrand, D. e Iacoboni, M. (2010). Intersubjective Intentional Actions. En F. Grammont, D. Legrand y P. Livet (Dir.), *Naturalizing Intention in Action*. MIT Press. (pp. 238-239).
- Lehmann, H. (2006). *Postdramatic theatre*. Routledge.
- . (2010). Algunas notas sobre el teatro postdramático, una década después. En M. Bellisco, M. J. Cifuentes, y A. Écija (Eds.), *Repensar la dramaturgia: errancia y transformación*. Cendeac. (pp. 311-335).
- . (2013). *Teatro posdramático*. (D. González y J. A. Sánchez, trads.). Cendeac.
- Levinovitz, A. (2014). The Mystery of Go, the Ancient Game That Computers Still Can't Win. *Wired Magazine*. (s/p).
- Lockford, L. y Pelias, R. J. (2004). Bodily Poeticizing in Theatrical Improvisation: A Typology of Performative Knowledge. *Theatre Topics*, 14(2), (pp. 431-443).
- Lovink, G. (2007). *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Routledge.
- Luhmann, N. (2013). *Introduction to Systems Theory*. Polity.
- Lushetich, N. (2007). *Blast theory; the politics and aesthetics of interactivity*. [Memoria para optar al título de Master en Arte, Universidad de Exeter]
- Machuca Casares, B. (2014). *Juego entre arte y teatro Trasvases entre técnicas teatrales y artísticas Los casos de Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Dominique Gonzalez-Foerster*. [memoria para optar al grado de doctor, Universidad de Málaga]. Publicaciones y divulgación científica de la Universidad de Málaga. https://riuma.uma.es/xmlui/bitstream/handle/10630/7883/TDR_MACHUCA_CASARES.pdf?sequence=1

- Malaby, T. (2007). Beyond play: A new approach to games. *Games and Culture*, 2(2). (pp. 95-113).
https://www.academia.edu/239795/Beyond_Play_A_New_Approach_to_Games
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I (Teoría)*. Editorial Siglo XXI, España editores, S.A.
- Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play*. Blurb Inc.
- Marinis, M. D. (1993). *The semiotics of performance*. Indiana University Press.
- Martin, I. R. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Editorial Síntesis.
- Marzo, J. L. (2018). Se sospecha de su participación: el espectador de la vanguardia. En R. Bernat, I. Duarte. (eds.). *Querido público: el espectador hante la participación. Jugadores, usuarios, prosumers y fans*. (1ª ed.). Cendeac. (pp.63-81).
- Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), (pp. 370–396). <https://doi.org/10.1037/h0054346>
- Mateas, M. (2003). A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games. En N. Wardrip-Fruin y P. Harrigan (Eds.), *First Person: New Media as Performance, Story, and Game*, vol. 1. MIT Press. (pp. 19–33).
- McGonigal, J. (2006). *This might be a game: ubiquitous play and performance at the turn of the twenty-first century*. [Tesis doctoral, Universidad de California].
- . (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Jonathan Cape.
- Melendres, J. (2009). Dues aportacions a les jornades “Scanner: recerca i creació”. *Estudis escènics: quaderns de l’institut del Teatre*. 35. (pp. 73-74).
- Melendres, J. (2010). Del “making of” a la creación experimental. Algunas consideraciones sobre la investigación en Artes Escénicas. *Cairon: revista de ciencias de la danza*. 13. (pp. 87-94).
- Michael, D. y Chen, S. (Eds.) (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Mason, OH: Course Technology / Cengage Learning.
- Molina, V. (2018). Carta breve para mirar a los actores (al modo de Jean du Chas). En R. Bernat, I. Duarte (Eds.), *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. (1ª ed.). Cendeac. (pp. 9-38).
- Montola, M., Stenros, J. y Waern, A. (2009). *Pervasive games: theory and design*. Morgan Kaufmann Publishers.
- Montola, M., Stenros, J. (eds.) (2010): *Nordic Larp*. Fëa livia.
- Moreno, S. I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías: el relato hipermedia*. Paidós.

- Morville, P.; Rosenfeld, L. (1998). *Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-scale Web Sites*. O'Reilly Media.
- Motos, T. y Ferrandis, D. (2015). *Teatro aplicado. Teatro del oprimido, teatro playback, dramaterapia*. Colección recursos N° 148. Ediciones Octaedro S.L.
<https://octaedro.com/wp-content/uploads/2019/02/10147.pdf>
- Mouffe, C. (2007). *Prácticas artísticas y democracia agonística*. Macba- UAB.
- Müller, T. (2016). Spectator Reincarnated. En A. R. Burzynska (Ed.), *Joined forces: audience participation in theatre. Performing urgency #3*. (1ª ed.). Alexander Verlag, House on fire. (pp. 120-133).
- Murray, M. (1997). *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. MIT Press.
- Nallar, D. A. (2015). *Diseño de juegos en américa latina: estructura lúdica: game design paso a paso*. Createspace Independent Publishing Platform.
- Nallar, D. A. (2016). *Diseño de juegos en América Latina. Teoría y práctica. Tomo II: Diseño y narrativa transmedia*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Nancy, J. L. (2007). *Ser singular plural*. Arena Libros.
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts: principles Protocols, Pedagogies, Resistances*. Palgrave Macmillan.
- Newell, A. F., & Gregor, P. (2000). User sensitive inclusive design - in search of a new paradigm. In J. Scholtz, & J. Thomas (Eds.), *CUU '00: Proceedings on the 2000 conference on Universal Usability*. Association for Computing Machinery. (pp. 39-44).
- Newman, J. (2002). The myth of the Ergodic Videogame. Some thoughts on player-character relationships in videogames. *Game Studies*, 2(1). (s/p).
- Nielsen, J. (2003). Usability 101: Introduction to Usability. *Jakob Nielsen's Alertbox*, 25.
- Norman, D.; Draper, S. W. (Eds.) (1986). *User centered system design: new perspectives on human-computer interaction*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Norman, D. (2004). *Emotional Design: why we love (or hate) everyday things*. Basic Books. Perseus Books Group.
- O'Keefe, D. (2002). *Persuasion: Theory and Research* (2nd ed.). Beverly Hills: Sage Publications.
- Ortega y Gasset, J. (1946). Idea del teatro (conferencias en Madrid y Lisboa, 1946). *Obras completas. Tomo VII*. Revista de Occidente.

- . (1963). *Obras completas. Tomo II. El espectador (1916-1934)*. (6º ed.). Revista de Occidente.
- Ortiz, R. (2015). *Escena expandida: teatralidades del siglo XXI. El amo sin reino. Velocidad y agotamiento de la puesta en escena*. Inba- citru.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy. Teoría de la actividad lúdica*. Wanceulen.
- Parlett, D. (2005). Rules OK, or Hoyle on troubled waters. *8th annual colloquium of the Board Games Studies Conference*, Oxford.
<https://www.parlettgames.uk/gamester/rulesOK.html>
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. (J. Melendres, trad.). Paidós. (Obra original publicada en 1980).
- Pavis, P. (1998 b). *El teatro contemporáneo. Imágenes y voces*. Lom Editores.
- Pavlov, I. P. (1997). *Los reflejos condicionados. Lecciones sobre la función de los grandes hemisferios*. Ediciones Morata, S. L. (Obra original publicada en 1929).
<https://clea.edu.mx/biblioteca/files/original/ce44549e3f489daf9f4e164ed50138bb.pdf>
- Pedulla, C. (2019). El desconocimiento de la participación como acto de resistencia poética: introducción al manifiesto de la compañía FFF, “The Friendly Face of Fascism”. *Estudis escènics: quaderns de l’insitutut del Teatre*. 44.
<https://raco.cat/index.php/estudisescenics/article/view/376066/469368>
- Penny, S. (2016). Two decades of interactive art. En S. Bianchini y E. Verhagen (Eds.) En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 55-72).
- Pereira Ghiena, A. (2010). El gesto corporal como acción epistémica en la lectura cantada a primera vista. *IX Reunión Anual de SACCoM*. Conservatorio Provincial de Música Bahía Blanca y SACCoM.
- Pérez, E., Efstathiou, S. y Swierstra, T. (2019). Getting our hands dirty with technology. *Peripeti*, 16 (S8), (pp. 104-121). <https://tidsskrift.dk/peripeti/article/view/117599>
- Pérez, E. (2016). *The Impact of Digital Media on Contemporary Performance: How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance*. [Tesis doctoral, Universidad de Noruega].
https://www.academia.edu/29520560/The_Impact_of_%20Digital_Media_on_Contemporary_Performance

- Pérez, E., Sánchez C, L. (2013). Performance meets games: considering interaction strategies in game design. *Digital Creativity*. 24:2. (pp.157-164).
- Pérez, L. O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego*. [Tesis Doctoral, Universidad Pompeu Fabra de Barcelona].
- Pérez Arroyo, R. (2012). *La práctica artística como investigación. Propuestas metodológicas*. Editorial Alpuerto S.A.
- Pérez Royo, V. (2010). El perfil investigador-creador en los estudios de posgrado en Artes Escénicas. *Cairon: revista de ciencias de la danza*. 13. (pp. 125-138).
- Perloff, R. M. (2014). *The dynamics of persuasion: Communication and attitudes in the twenty-first century*. Routledge.
- Philips, D. B. (2006). Interactive drama as theatre form. *Journal of interactive drama. A multi-discipline peer-reviewed journal of scenario-based theatre-style interactive drama*, 1(2). (pp. 53-71).
https://www.interactivedramas.info/archive/IDJ_1_2_2006_10.pdf
- Pickels, A. (2016). Let me participate and I'll tell you who I am. En A. R. Burzynska (Ed.) *Joined forces: Audience Participation in Theatre. Performing urgency #3*. (1ª ed.). Alexander Verlag. House on fire. (pp. 48-60).
- Pirandello, L. (2019). *Seis personajes en busca de un autor*. Verbum.
<https://www.digitaliapublishing.com/a/66355/seis-personajes-en-busca-de-autor>
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*. 5(9), (pp.1-6).
- Prince, G. (2003). *A Dictionary of Narratology. Revised Edition*. University of Nebraska Press.
- Quinz, E. (2016). From Program to Behavior. En S. Bianchini y E. Verhagen (Eds.), En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 91-111).
- Rancière, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. Verso.
- Rancière, J. (2010). *Dissensus: On Politics and Aesthetics*. Continuum.
- Rejeski, D; Sawyer, B. (2002) *Serious Games: Improving Policy through Game Based Learning and Simulation*. Woodrow Wilson International Center for Scholars.
- Rein-hagen, M; (1991) *Vampire: The masquerade*. White Wolf Inc.
- Rein-Hagen, M., Lemke, I., Tinney, M. (1999). *Teatro de la mente. Vampiro la mascarada*. (1ª ed.) castellana. Factoría de ideas. (Obra original publicada en 1995).
- Reiss, S. (2003). *Quién soy*. Editorial de Bolsillo.

- Ritterfeld, U., Cody, M., y Vorderer, P. (Eds.) (2009). *Serious games. Mechanisms and effects*. Routledge.
- Rokeby, D. (1995). Transforming mirrors: Subjectivity and control in Interactive Media. *Critical Issues in Electronic Media*. (Simon Penny Ed.) State University of New York Press. (pp.133-158).
- Ruen, M. (2009). *A interatividade, o controle da cena o público como agente compositor*. Edufba.
- Ryan, M. L. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Paidós.
- Ryngaert, J. P. y Sermon, J. (2015). Le personnage théâtral contemporain: décomposition, recomposition. En A. Corral, E. Garnier y F. Grande (Eds.), *Antología de teorías teatrales. El aporte de la reciente investigación en Francia*. Colección Teórica y Práctica, nº 21. Artezblai.
- Sagaseta, J. E. (2004). *El teatro en la interrelación de las artes: el teatro performático en la escena Argentina de fines de siglo XX*. [Tesis doctoral. U. de Buenos Aires].
- Saitta, E., Holm-Andersen, M. y Back, J. (Eds.) (2014). *The Foundation Stone of Nordic Larp*. Knutpunkt. Stockholm.
- Sánchez, J. A. (2002). *Dramaturgias de la imagen*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- . (2007). *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. Visor Libros.
- . (2009). Investigació i experiència Metodologies de la investigació creativa en les arts escèniques. *Estudis escènics: quaderns de l'institut del Teatre*. 35. (pp. 83-95).
- . (2010). Dramaturgia en el campo expandido. En M. Bellisco, M. J. Cifuentes, y A. Écija (Eds.), *Repensar la dramaturgia: errancia y transformación*. Cendeac. (pp. 19-37).
- . (2013). Para una lectura postteatral del Teatro Posdramático. En H. Lehman (Ed.), *Teatro posdramático*. Cendeac. (pp. 17-25).
- . (2014). Teatralidad y disidencia. En J. A. Sánchez y E. Belvís (Eds.), *No hay más poesía que la acción. Teatralidades expandidas y territorios disidentes*. Paso de gato. (pp. 21-54).
- . (2018). Vivencias literarias del cine y del teatro. En R. Bernat e I. Duarte (Eds.), *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. (1ª ed.). Cendeac. (pp. 143- 172).

- Sánchez Coterón, L. (2011). *Gameformances: teatro y diseño de juegos*. Seminario Internacional de Narrativas HiperTextuales NHT. Instituto Universitario Nacional del Arte IUNA.
- . (2012). *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid].
https://www.academia.edu/2109074/tesis_doctoral_arte_y_videojuegos_mec%C3%A1nicas_est%C3%A9ticas_y_dise%C3%B1o_de_juegos_en_pr%C3%A1cticas_de_creaci%C3%B3n_contempor%C3%A1nea
- . (2014). El jugador como co-creador de experiencias: el caso de they are. COSECiVi'14. *Conferencia de la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego*. (pp. 23-33).
https://www.academia.edu/8664584/el_jugador_como_co_creador_de_experiencias_el_caso_de_they_are_2014
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. MIT Press.
<https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- Sarrazac, J. P. (Ed.) (2013). *Léxico del drama moderno y contemporáneo*. (V. Viviescas, trad.). Paso de Gato. (Obra original publicada en 2005).
- Schechner, R. (2002). *Performance Studies, an Introduction*. Routledge.
- Schell, J. (2019). *The art of game design: a book of lenses*. A K Peters/CRC Press.
- Schiller, F. (1990). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. (J. Feijoo, trad.). Antropos. (Obra original publicada en 1795)
- Schimmel, P. y Stiles, K. (1998). *Out of Actions: Between Performance and the Object, 1949-1979*. Thames and Hudson.
- Schmutz, C. (2016). Performatividad, imaginación y texto: estrategias narrativas y su potencial. En C. Batlle, E. Gallen y M. Güell (Eds.), *Drama contemporani: renaixença o extinció? Actes del col·loqui internacional a la Universitat de París-Sorbone* (12-14 d'octubre del 2015). (pp. 93-105). Punctum, Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, Universitat Pompeu Fabra & Université Paris-Sorbonne.
- Schroeder, F. (2015). Bringing practice closer to research - seeking integrity, sincerity and authenticity. *International Journal of Education Through Art*, 11(3). Editores invitados: Stuart MacDonald y Julian Malins. (pp. 343-354).
<https://pureadmin.qub.ac.uk/ws/portalfiles/portal/18287842/BringPractice.pdf>

- Sicart, M. (2011). Against procedurality. *Game Studies, the international journal of computer game research*, 11(3). http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap
- . (2014). *Play matters. Playful thinking series*. MIT Press.
- Simmel, G. (2008). El concepto y la tragedia de la cultura. en *De la esencia de la cultura*, Prometeo Libros. (pp. 97-122).
- Sinisterra, S. (2020). A vueltas con el teatro de texto. Sobre el drama intempestivo de Carles Batlle. En C. Batlle (Ed.), *El drama intempestivo. Hacia una escritura dramática contemporánea*. Paso de Gato, Institut del Teatre de Barcelona. (pp. 13-16).
- Smith, S. (2018). Pervasive theatre: new writing for new environments. *Convergence*, 24(3), (pp. 321-336). <https://doi.org/10.1177/1354856516675253>
- Sniderman, S. (1999). Unwritten rules. *The life of games*. Nº. 1. (pp. 1-10).
- Sofia, G. (2015). *Las acrobacias del espectador*. Artezblai.
- Soler, P. (2018). Era más que un juego: transformación del público en la breve historia de los juegos digitales. En R. Bernat e I. Duarte (Eds.), *Querido público. El espectador ante la participación: jugadores, usuarios, prosumers y fans*. (1ª ed.). Cendeac. (pp. 83-101).
- Sora, C. (2008). *Set reformulacions per a una dramaturgia interactive* [Conferencia]. iEnter (Workshop on Audiovisual Interactive Entertainment), Barcelona, España.
- Souza e Silva, A. y Sutko, D. (2009). *Digital Cityscapes: merging digital and urban playspaces*. Peter Lang Publishing, Inc.
- Spentsas, A. (2013). Encontrar para encontrarse. En O. Cornago (Coord.), *Manual de emergencia para prácticas escénicas – comunidad y economías de la precaridad*. Continta me tienes.
- Stair, R. M., Reynolds, G. W. (2003). *Principles of Information Systems*. (6ª ed.). Thomson Learning, Inc.
- Stanislavski, K. (2009). *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación. Traducción, prólogo y notas de Jorge Saura*. Editorial Alba. https://www.actors-studio.org/web/images/pdf/el_trabajo_de_actor_sobre_si_mismo_en_el_proceso_creador_de_la_encarnacion.pdf
- Stark, L. (2012). *Leaving Mundania: Inside the transformative world of live action role playing games*. Chicago Review Press.
- Sterneckert, A. B. (2003). *Critical Incident Management*. Auerbach Publications.

- Suber, P. (1990) *The paradox of Self-Amendment: a Study of law, logic, omnipotence, and change*. Bern: Peter Lang International Academic Publishers.
<https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/23674879/Suber%20-%20Paradox%20of%20Self-Amendment%202.pdf?isAllowed=y&sequence=1>
- Suits, B. (1990). *The Grasshopper: games, life and utopia*. David R. Godine,
- Swidzinski, J. (1976). *Art as a Contextual Art*. (1ª ed.) Sellem Edicions.
- Swift, J. y Livesey, C. (2007). *The Joy of Murder*. Trinity Mirror Sport Media.
- Szondi, P. (1994). *Teoría del drama moderno (1880-1950): Tentativa sobre lo trágico*. (J. Orduña, trad.). Ediciones Destino S.A. (Obra original publicada en 1956).
- Tanenbaum, J. y Tanenbaum, K. (2008). *Improvisation and Performance as Models for Interacting with Stories*. School of interactive Arts & Technology. Simon Fraser University-Surrey.
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Asunto impreso.
- Theodoropoulou, V. (2016). Against spectacle. The Construction of Situations. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp.77-90).
- Thi Nguyen, C. (2019). *Games and the Art of Agency*. Utah Valley University.
<http://www.pgrim.org/philosophersannual/39articles/nguyen-games.pdf>
- Turner, C. y Behrndt, S. (2008). *Dramaturgy and performance*. Palgrave and Mcmillan.
- Turner, V. (1974). *The Ritual Process: Structure and Anti-structure*. Penguin Books, Cross-cultural studies.
- Varela, F. J., Thompson, E. y Rosch, E. (1991). *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*. MIT Press.
- Varela, F. J. (1996). Neurophenomenology: A methodological remedy to the hard problem. *Journal of Consciousness Studies*, 4(3), (pp. 330-349).
https://unstable.nl/andreas/ai/langcog/part3/varela_npmrhp.pdf
- Veronis A. (1978). *Microprocessors: design and application*. Prentice Hall.
- De Vaan, M. (2008). *Etymological Dictionary of Latin: And the Other Italic Languages*.
- de Vicente, C. H. (2018). *La dramaturgia política: poéticas del teatro político*. Centro de documentación crítica.
- Vilches Manterola, L. (2021). *Diccionario de teorías narrativas 2. Narratología, cine, videojuego, medios*. Caligrama.

- Viviescas, V. (2004). Nostalgia de Sísifo: posibilidades de la escritura teatral posmoderna. En J. F. Chevallier (Coord.), *Coloquio Internacional Sobre el Gesto Teatral Contemporáneo*. Proyecto 3, UNAM, Escenología. (pp.49-66).
<https://es.scribd.com/document/326069953/Nostalgia-de-Sisifo-Victor-Viviescas>
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Non Troppo.
- Von Bertalanffy, L. (1976). *Teoría General de los Sistemas*. Editorial Fondo de Cultura Económica.
- Weibel, P. (2016). Open Fields of Enactment. Entrevistado por Marion Hohlfeldt. En S. Bianchini & E. Verhagen; with the collaboration of Delbard, N., & Dryansky, L. (Eds.), *Practicable. From Participation to Interaction in contemporary Art*. (1ª ed.). MIT Press. Leonardo Book Series. (pp. 607-620).
- Weijdom, J. (2017). Mixed reality and the theatre of the future. Arts and new technologies. *Fresh perspectives*. (6), (pp. 6-21).
https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm_fp_mixed-reality_march2017_1.pdf
- Wiener, N. (1979). *Cibernética y Sociedad*. Editorial Sudamericana.
- Wright, S. (2004). The delicate essence of artistic collaboration. *Third text*, 18(6), (pp. 533-545).
http://thirdtext.org/issues?item_id0=672&issue_number=Volume%2018,%202004&offset=0
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
- Ziemilski, W. (2016). Participation and some discontent. En A. R. Burzynska (Ed.). *Joined forces: audience participation in theatre. Performing urgency #3*. (1ª ed.). Alexander Verlag. House on fire. (pp. 168-178).
- Zimmerman, E. (2014). Manifiesto for a Ludic Century. En S. P. Walz y S. Deterding (Eds.), *The Gameful World. Approaches, Issues, Applications*. MIT Press. (pp. 19-22).

Entradas de diccionario

Cambridge Dictionary. (s.f.). Play. En *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus* © Cambridge University Press. Recuperado 15 de mayo de 2021, de <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/play>

Langenscheidt. (s.f.). Spiel/Spiele. En *PONS Langenscheidt GmbH*. Recuperado 10 de abril de 2021, de <https://es.langenscheidt.com/aleman-espanol/spiel>

Linguee. (s.f.). Jouer. En *Linguee dictionnaire*. Recuperado 15 de mayo de 2021, de <https://www.linguee.es/espanol-frances/search?source=auto&query=jouer>

Real Academia Española. (s.f.). Juego. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 11 de abril de 2021, de <https://dle.rae.es/juego?m=form>

Collins Dictionary. (s.f.). Playful. En *Collins Dictionary Online*. Recuperado 14 de junio de 2021, de <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/playful>

Webgrafía

Acción Formativa Platea (2019, 2 de octubre). *Roger Bernat y Roberto Fratini. Dramaturgias silenciosas*. [Vídeo]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=M1gOUNC9-R8B>

Archibald, A. (27 de junio de 2007). The Boomerang Kid: Ahora, 14 de julio. @Powerhouse Theatre. Campus Circle.

<https://www.campuscircle.com/review.cfm?r=3617>

Ars Dramática (2017). *Proyectos*. www.arsdramatica.com.

Bernat, R. (2012). Pendiente de Voto. *FFF*. <http://rogerbernat.info/en-gira/parlamento-titulo-de-trabajo-proyecto-2012/>

Björk, S. y Juul, J. (2012). *Zero-Player Games. Or: What We Talk about When We Talk about Players*. [Conference]. The Philosophy of Computer Games Conference, Madrid, España.

- Batchelor, J. (22 de diciembre de 2020). *GamesIndustry.biz presents... The Year in Numbers 2020*. GamesIndustry.
<https://www.gamesindustry.biz/gamesindustry-biz-presents-the-year-in-numbers-2020>
- Blast Theory (s.f). *Desert rain*.
<https://www.blasttheory.co.uk/projects/desert-dain/#:~:text=It%20asserts%20that%20the%20role,and%20perniciously%20deceptive%20at%20worst>
- Borja, A. (29 de marzo de 2022). *TOP 11 ranking industrias que más dinero mueven en el mundo y cómo invertir en ellas*. Rankia.
<https://www.rankia.com/blog/bolsa-al-dia/3534358-top-11-ranking-industrias-que-mas-dinero-mueven-mundo-como-invertir-ellas>
- Bura, S. (2008). *Emotion Engineering: A Scientific Approach for Under-standing Game Appeal*. <http://www.stephanebura.com/emotion/>
- Calleja, G. (2014). Beyond attention: the player involvement model. [Conference] *GDC 2014: Game Developers Conference*.
<https://www.gdcvault.com/play/1020423/Beyond-Attention-The-Player-Involvement>
- Favre, J. (3 de octubre de 2019). The Boomerang Kid. *Backstage*.
<https://www.backstage.com/magazine/article/boomerang-kid-29361/>
- Jeroen, J. y Slot, M. (s.f). *Serious Gaming*. [MOOC]. Coursera.
<https://www.coursera.org/learn/serious-gaming>
- Koster, R. (2005, diciembre). *Player-centered design*. Ralph Koster's Website.
<https://www.raphkoster.com/2005/12/07/player-centered-design>
- Laboratorio de pensamiento lúdico. (s.f). *Game of kin*.
<https://laboratoriopensamientoludico.com/game-of-kin/>
- Leyton-Brown, K., Jacson, M. y Shoham, Y. (2017). *Game- Theory*. [MOOC]. Coursera.
<https://www.game-theory-class.org/>
- Lucypr. (24 de mayo de 2007). The Boomerang Kid. *Upcoming Archive*.
<https://archive.upcoming.org/event/the-boomerang-kid-191397>
- Romero, B. (s.f). The mechanic is the message. *Work*. <http://brenda.games/work-1>

- Sandberg, C. [@christohpersandberg]. (6 de marzo de 2016). *FAQ de Gertrudis Móhippa*. [Documento original traducido al inglés desde el grupo público: Gertrudis Móhippa: Gertrudi's Bachelorette]. Facebook.
<https://www.facebook.com/legacy/notes/582039965290529>
- Schell, J. (2010). Design outside the box. [Conferencia] *D.I.C.E Conference*. Las Vegas. Estados Unidos. https://www.youtube.com/watch?v=nG_PbHVV5cQ
- Teatre nacional de Catalunya. (s.f). *Festival Zip*. <https://www.tnc.cat/en/festival-zip>
- Teatro vivo Colombia. (s.f). *Teatro vivo: una poética*.
<http://www.teatrovivocolombia.com/2019/12/teatro-vivo-una-poetica.html>
- Thompson, W. (2022). *Soundpainting*. <http://www.soundpainting.com/soundpainting-3-sp/>
- Transmedia Storyteller (2015, 27 de enero). *Transmedia Performance and Pervasive Theatre by Sophy Smith*. [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=_VcDX0EcghQ
- Vang, N. (8 de enero de 2019). The history of works showing 'interactive story development' where the user's thought directly relates to the development of the story. *Gigazine*. Traducido del japonés. https://gigazine.net/gsc_news/en/20190108-history-interactive-storytelling/
- Waern, A. (15 de junio de 2016). Gertrudes möhippa – A Near-successful Crossover of Larp and Theater. *Nordic Larp*.
<https://nordiclarp.org/2016/06/15/gertrudes-mohippa-near-successful-crossover-larp-theater/>
- Werbach, K. (2013). *Gamification* [MOOC]. Coursera.
<https://es.coursera.org/learn/gamification>
- Žižek, S. (22 de febrero de 2017). El peligro de la pseudoactividad. *Página 12*.
<https://www.pagina12.com.ar/2754-el-peligro-de-la-pseudoactividad>

Listado de propuestas escénicas mencionadas en orden de aparición.

- Pág. 42.** *18 Happenings In 6 Parts* (1959) de Allan Kaprow.
- Pág. 53.** *Seis personajes en busca de un autor* de Luigi Pirandello (1921).
- Pág. 53.** *El público* de Federico García Lorca (1933).
- Pág. 54.** *Penthouse Legend* o *La noche del 16 de enero* de Ayn Rand (1934).
- Pág.55.** *The mystery of Edwin Drood* (1958) – Adaptación dramática de Rupert Holmes de la novela de Charles Dickens.
- Pág. 55.** *Once Upon Four Robbers: The Magic of Subversion* (1979) de Femi Osofisan.
- Pág. 56.** *Please, Continue (Hamlet)* (2011) de Roger Bernat y Yan Duyvendak.
- Pág. 75.** *Desert Rain* (1999) de Blast Theory & Mixed Reality Lab de la Universidad de Nottingham.
- Pág. 76.** *Purgatorio mecánico* (2019) de Teatro Vivo Colombia.
- Pág. 82.** *Vinka Gameformance* (2013) de Homo Ludens project.
- Pág. 82.** *Escape Train* (2013) de Inside Out.
- Pág. 96.** *Exit* (2011) Kris Verdonck y Alix Eynaudi.
- Pág. 96.** *The guardian of sleep* (2017) de David Weber-krebs.
- Pág. 101.** *Inferno* (2009) de Romeo Castellucci.
- Pág. 120.** *Super Night Shot* (2003) de God Squad.
- Pág. 121.** *Rhythm 0* (1974) de Marina Abramović.
- Pág. 135.** *Fields of Interaction* (1983) de Piotr Kowalski.
- Pág. 144.** *Remote X* (2013) de Rimini Protokoll.
- Pág. 144.** *300 personas y un oso - Something happening/snapshots* (2008) de Rosa Casado y Mike Brooks.
- Pág. 145.** *Pendiente de voto* (2012) Roger Bernat y Roberto Fratini.
- Pág. 150.** *Prolog* (2012) Wojtek Ziemislki.
- Pág. 159.** *Physique de l'interrogatoire - Le théâtre simple* (s.f) de Jacques Jouet.
- Pág. 159.** *Orphée au chien - Le théâtre simple* (s.f) de Jacques Jouet.
- Pág. 159.** *Une partie de tennis - Le théâtre simple* (s.f) de Jacques Jouet.
- Pág. 161.** *White Rabbit, Red Rabbit* (2010) de Nassim Soleimanpour.
- Pág. 169.** *Revolution Now!* (2010) de God Squad.
- Pág. 426.** *The Boomerang Kid* (2007) Chris Econn.
- Pág. 441.** *Pendiente de voto* (2011) de FFF (Roger Bernat y Roberto Fratini).
- Pág. 460.** *Gertrudis Möhippa* (2016). Dramaten Stockholm.

- Pág. 475.** *Game Of Kin – GoK* (2017) Colectivo Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL)
- Pág. 489.** *Can You See Me Now?* (2001) de Blast Theory.
- Pág. 489.** *Flores a quien corresponda* (2021) de Colectivo la Disvariada.
- Pág. 549.** *Multicancha* (2010) de Teatro de Chile.
- Pág. 564.** *Rashomon* (2008) de Chautauqua Interactive
- Pág. 567.** *Comida* (2016) de NyamNyam.
- Pág. 571.** *Urban Nature* (2021) de Rimini Protokoll.
- Pág. 574.** *Sleep No More* (2003) de PunchDrunk.
- Pág. 576.** *66 minutes in Damascus* (2012) de Lucien Bourjeily
- Pág. 576.** *Mayfield's Fifth-Grade Class of '93 20-Year Reunion* (2013) de Caps Locks Theatre,
- Pág. 576.** *Usted está aquí* (2013) de Natalia Chami y Romina Sak
- Pág. 578.** *Correo* (2016) de Paula Aros Gho.
- Pág. 579.** *Numax-Fagor-plus* (2014) de FFF- Roger Bernat y Roberto Fratini.
- Pág. 580.** *Domini públic* (2008) de FFF- Roger Bernat.
- Pág. 580.** *La consagración de la primavera* (2008) de FFF- Roger Bernat.
- Pág. 580.** *The Frame* (2018) de Colectivo Eléctrico 28.
- Pág. 626.** *Harinera, te ganarás el pan con el sudor de tu frente* (2016) Andrea Páz –Mónica Rikic.
- Pág. 626.** *Mata la reina* (2012) de Colectivo Yoctobit
- Pág. 627.** *Dramaturgies del debate* (2015) – Agost Productions- Roberto Fratini.
- Pág. 627.** *Estado terminal* (2019) de Colectivo Tarea urgente.
- Pág. 627.** *Homewards Journey* (2012) de Colectivo yoctobit.
- Pág. 627.** *Brain Explode!* (2011) de Stephen Aubrey, Danny Bowes, and Richard Lovejoy.

Listado de juegos en orden de aparición.

- Pág. 117.** *Tetris* (1984) de Alekséi Pázhitnov.
- Pág. 211.** *Pokemon Go* (2016) de Niantic.
- Pág. 212.** *The Sims* (2000) de Will Wright.
- Pág. 213.** *Prosopopeia Bardo 2: Momentum* (2006) de Integrated Project for Pervasive Gaming (IPerG).
- Pág. 216.** *Life* (1970) de John Conway.
- Pág. 224.** *Space Invaders* (1978) de Toshihiro Nishikado.
- Pág. 226.** MUD1 (1978) de Richard Bartle.
- Pág. 234.** *Dungeons and Dragons* (1974) de Gary Gygax y Dave Arneson.
- Pág. 240.** *Jewel Quest* (2004) de IWin Studio.
- Pág. 240.** *Juego de las escondidas* (s.f) autoría desconocida.
- Pág. 240.** *Papel, roca, tijera* (s.f) autoría desconocida.
- Pág. 244.** *World of Warcraft (WoW)* (2004) de Rob Pardo, Jeff Kaplan, Tom Chilton. Blizzard Entertainment.
- Pág. 244.** *Grand Theft Auto (GTA) San Andreas* (2004) de Rockstar North.
- Pág. 245.** *Red Dead Redemption* (2010) de Christian Cantamessa. Rockstar Games.
- Pág. 245.** *Skyrim* (2011) de Bethesda Game Studios.
- Pág. 245.** *Assassin's Creed* (2007) de Ubisoft Studios.
- Pág. 245.** *The Witcher* (2007) de CD Projekt RED/Atari.
- Pág. 246.** FIFA (1993) de EA sports/ Electronics Arts.
- Pág. 246.** *Grand Theft Auto V (GTA V)* (2013) de Rockstar North.
- Pág. 246.** *Counter Strike* (1999) de Jess Cliffe, Minh Le, Richard Gray. Valve Corporation, Nexon, (entre otras).
- Pág. 246.** *Half Life* (1998) de Marc Laidlaw, Randy Pitchford, Chris Remo, Richard Gray. Valve Corporation & Gearbox software.
- Pág. 246.** *Minecraft* (2011) de Markus Persson, Jens Bergensten, Nathan Adams. Mojang Studios.
- Pág. 247.** *1000 Blank White Cards* (1995) de Nathan McQuillan.
- Pág. 251.** *Backgammon* (s.f) autoría desconocida.
- Pág. 251.** *Tres en raya* (s.f) autoría desconocida.
- Pág. 251.** *Mesa de Billar* (s. XVI) de Henry Devigne.
- Pág. 251.** *Paintball* (1981) de Hayes Noel y Charles Gaines.

Pág. 254. *Ring Fit Adventure* (2019) de Naoya Yamamoto, Ryosuke Suzuki. Nintendo Switch.

Pág.254. *DDR – Dance Dance Revolution* (1998) de Naoki Maeda y Yoshihiko Ota. Konami Studio.

Pág. 254. *Just Dance* (2009) de Ubisoft Studios.

Pág. 256. *Carcassone* (2000) de Klaus-Jürgen Wrede.

Pág. 256. *Risk* (1957) de Albert Lamorisse. Miro Company.

Pág. 256. *Doom* (1993) de Id Software.

Pág. 256. *Castle Wolfenstein* (1981) de Muse Software.

Pág. 257. *Ruleta de casino*³⁶⁹ (S. XVII) *autoría desconocida*.

Pág. 257. *H1Z1* (2016) de Daybreak Game Company.

Pág. 257. *Meccano* (1901) de Frank Hornby.

Pág. 257. *Lego* (1932) de Ole Kirk Christiansen.

Pág. 258. *Pac-man* (1980) de Namco.

Pág. 258. “*Corre que te pillo*” (s.f) *autoría desconocida*.

Pág. 258. *Settlers of Catan* (1995) de Klaus Teuber. Jeux Descartes.

Pág. 260. *Liyla and the shadow of war* (2016) de Rasheed Abueideh.

Pág. 281. *LOTR: Rise to War* (2021) de Warner Bros y NetEase Inc.

Pág. 282. *Nomic* (1982) de Peter Suber.

Pág. 284. *Monopoly*³⁷⁰ (1935) de Charles Darrow.

Pág. 284. *Katamari Damacy* (2004) de Keita Takahashi. Nintendo Switch.

Pág. 284. *Solitario* (juego de cartas) (s.f) *autoría desconocida*.

Pág. 285. *Guitar Hero* (2005) de Harmonix, Ryan Lesser, Robotkid, Rob Kay. Neversoft/Activision.

Pág. 286. *Pirates of the Caribbean Online* (2007) de Disney.

Pág. 287. *The mechanic is the message* (2008) de Brenda Romero.

Pág. 292. *Magic: The Gathering* (1993) de Richard Garfield. Wizard Of the Coast.

Pág. 295. *Big Urban Game* (2003) de Frank Latz, Nick Fortugno y Katie Salen.

Pág. 295. *Zombies, ¡Run!* (2012) de Naomi Alderman y Six to Start.

Pág. 298. *Super Mario Bros* (1985) de Shigeru Miyamoto. Nintendo.

Pág. 300. *Civilization* (1991) de Sid Meier.

³⁶⁹ Origen posiblemente italiano. Actualizada en 1842 por Francois y Louis Blanc.

³⁷⁰ Basado en el juego *The Landlord's Game* (1903) de Elizabeth Magie.

- Pág. 300.** *Prince of Persia: Sands of time* (2003) de Jordan Mechner y Patrice Désilets. Ubisoft studio.
- Pág. 301.** *Damas* (juego de tablero). (s.f) autoría desconocida.
- Pág. 304.** *Trivial Pursuit* (1979) de Scott Abbott y Chris Haney. Hasbro.
- Pág. 304.** *Dixit* (2008) de Jean-Louis Roubira.
- Pág. 301.** *Yu-Gi-Oh!* (1999) de Konami.
- Pág. 305.** *Connect Four* (1974) de Howard Wexler y Ned Strongin. Milton Bradley / Hasbro.
- Pág. 324.** *Prince of Persia I* (1989) de Jordan Mechner. Brøderbund / Ubisoft Studio.
- Pág. 324.** *Leyend of Zelda: Occarina of time* (1998) de Nintendo EAD.
- Pág. 326.** *Agar.io* (2015) de Zeach y Matheus Valadares.
- Pág. 327.** *Detroit Become Human* (2018) de Quantic Dream.
- Pág. 329.** *This war is Mine* (2014) de 11 Bit Studios.
- Pág. 341.** *Fahrenheit* (2005) de David Cage. Quantic Dream.
- Pág. 341.** *Beyond: Two Souls* (2013) de Quantic Dream.
- Pág. 341.** *Heavy Rain* (2010) de David Cage. Quantic Dream.
- Pág. 346.** *Lineage II* (1998) de NCsoft.
- Pág. 347.** *Neverwinter* (2013) de Cryptic Studios.
- Pág. 347.** *Star Trek Online* (2010) de Cryptic Studios.
- Pág. 347.** *Runescape* (2001) de Jagex.
- Pág. 347.** *Cyberpunk* (1988) de Mike Pondsmith. Talsorian Games
- Pág. 347.** *Fading Suns* (1996) de Bill Bridges y Andrew Greenberg. Holistic Design.
- Pág. 347.** *Paranoia* (1984) de Greg Costikyan, Dan Gelber, Eric Goldberg. West End Games.
- Pág. 347.** *Starfinder* (2017) de Paizo Publishing.
- Pág. 347.** *Shadowrun* (1989) de Nicolas Milani, Paul Hume, Tom Dowd. FASA Corp.
- Pág. 347.** *Aquelarre* (1990) de Ricard Ibáñez. Joc International.
- Pág. 347.** *7º mar* (1990) de Jennifer Wick y John Wic, Kevin Wilson. AEG.
- Pág. 347.** *Far West* (1993) de Darío Pérez, Óscar Díaz, Javier Aguado y Gonzalo García. M+D Editores.
- Pág. 347.** *El señor de los anillos* (2002) de Decipher, Inc.
- Pág. 347.** *La Llamada de Cthulhu* (1981) de Sandy Petersen y Lynn Willis. Chaosium.
- Pág. 347.** *Las extraordinarias aventuras del barón Munchausen* (2001). Factoría de Ideas.
- Pág. 347.** *Star Wars* (1987) de West End Games.

- Pág. 347.** *Vampiro: la mascarada* (1991) de Mark Rein-Hagen. White Wolf, Inc.
- Pág. 347.** *Mago: la ascensión* (1996) de Mark Rein-Hagen, Stewart Wieck, Stephen Wieck, Crishtopher Early y Phil Brucato. White Wolf, Inc.
- Pág. 347.** *Hombre lobo: El apocalipsis* (1992) de Mark Rein-Hagen. White Wolf, Inc.
- Pág. 347.** *Changeling: el ensueño* (1995) de Mark Rein-Hagen, Sam Chupp, Ian Lemke, Joshua Gabriel Timbrook. White Wolf, Inc.
- Pág. 347.** *Momia: la resurrección* (2001) de Jim Comer, Robert Hatch, Jesse Heinig, Conrad Hubbard, Steve Kenson, Richard Ruane. White Wolf, Inc.
- Pág. 358.** *Aquelarre Maledictvs Coronam* (2021) de Azarkia Rol.
- Pág. 360.** *The zone rats: sands of bledow* (2016) de EXPit LARP HD.
- Pág. 362.** *Ground Zero* (1998) de Jami Jokinen and Jori Virtanen.
- Pág. 362.** *The conquest of Mythodea* (2004) de Live Adventure Events.
- Pág. 367.** *Jury Box (Mystery Dinner)* (1937) de Roy Post. Parker Brothers.
- Pág. 368.** *Mind's Eye Theatre* (1998) de White Wolf, Inc.
- Pág. 375.** *VIRTUAL3dGun* (2015) de José G. García y Juan M. García.
- Pág. 375.** *Reanimation Inc.* (2019) de Dimitri Lomakin.
- Pág. 376.** *My Little Plastic Footprint* (2017) de Plastic Soup Foundation (ONG).
- Pág. 390.** “Stairs”- Piano (Fun theory)
- Pág. 390.** Speed Lottery Camera (Fun Theory).

Índice de figuras

Figura 1. Performative Research de Brad Haseman.....	34
Figura 2. (Izq.) Seis Personajes en busca de un autor de Luigi Pirandello.	53
Figura 3. (Der.) El público de Federico García Lorca.....	53
Figura 4. La noche del 16 de enero de Ayn Rand.	55
Figura 5. Please, Continue (Hamlet) de Roger Bernat y Yan Duyvendak.	56
Figura 6. Ilustración de autoría desconocida en la American Theater's Collection HRC..	57
Figura 7. Soundpaiting de Walter Thompson.....	58
Figura 8. Desert Rain de Blast Theory & Mixed Reality Lab.....	75
Figura 9. Purgatorio mecánico de Teatro vivo Colombia.	76
Figura 10. Inferno (2009) de Romeo Castellucci.	101
Figura 11. Carla's Island (1981) de Nelson Max.	135

Figura 12. Field of Interaction (1983) de Piotr Kowalski.	136
Figura 13. White rabbit red rabbit (2010) de Nassim Soleimanpour.	161
Figura 14. Grabado ilustrativo de la Commedia dell' Arte.	164
Figura 15. “The player involvement model” de Gordon Calleja.....	226
Figura 16. Dimensiones del “Player Involvement Model” de Gordon Calleja.	228
Figura 17. Clasificación de jugadores según Richard Bartle.	231
Figura 18. Social Engagement Verbs de Amy Jo Kim.....	233
Figura 19. Hexad: A Player Type Framework for Gamification Design de Marczewski.	236
Figura 20. 100 Blank White Cards (1974).	247
Figura 21. MDA Framework approach.	249
Figura 22. Liyla and the Shadow of War (2016) de Rasheed Abueideh.	261
Figura 23. Pokemon Go (2016) de Niantic.....	296
Figura 24. Big Urban game (2003).....	296
Figura 25. Diseño espacial lineal (Jesse Schell).	298
Figura 26. Diseño espacial en red (Jesse Schell).	298
Figura 27. Diseño espacial de “tela de araña” (Jesse Schell).	299
Figura 28. Modelo Iterativo de Tracy Fullerton (2008)	308
Figura 29. Decisiones en un librojuego.	315
Figura 30. The Warlock of Firetop Mountain (1983).....	315
Figura 31. Al Sahara en globo. Colección Elige tu propia aventura.	316
Figura 32. Texto introductorio. The Colossal Cave de Bill Crowthers.	317
Figura 33. Agar.io (2015) de Zeach.	327
Figura 34. This war is Mine (2014) de 11 Bit Studios.	330
Figura 35. Estructura interactiva ramificada.	331
Figura 36. Estructura en red.	331
Figura 37. Estructura laberinto unicursal.	332
Figura 38. Estructura de red dirigida (organigrama).	332
Figura 39. Estructura en forma de “árbol”.	333
Figura 40. Estructura de gráfico completa o total.	334
Figura 41. Estructura de control de autor en Nallar (2016).	334
Figura 42. Ejemplo diagrama de flujo videolúdico.	338
Figura 43. Ejemplo guion interactivo con selectores de escena.	339
Figura 44. <i>Detroit Become Human</i> (2018) de Quantic Dream.	342
Figura 45. Escena (I) de <i>Detroit Become Human</i> (2018) de Quantic Dream.	342

Figura 46. Escena (II) de Detroit Become Human (2018) de Quantic Dream.	343
Figura 47. Escena (III) de Detroit Become Human (2018) de Quantic Dream.	344
Figura 48. Diagrama de flujo capítulo “La Rehén” de Detroit Become Human (2018).	345
Figura 49. Datos de rol.	351
Figura 50. Shadow player.	353
Figura 51. Escena de un LARP de Fantasía.	354
Figura 52. Personajes del LARP Aquelarre Maledictvs Coronam de Azarkia Rol.	355
Figura 53. Personajes de “Vampiro: La Mascarada” de White Wolf, Inc.	357
Figura 54. The Zone Rats: Sands of Bledow (2016).	360
Figura 55. Personajes de LARP en acción.	361
Figura 56. The conquest of Mythodea (2004).	362
Figura 57. The Conquest of Mythodea (2004).	365
Figura 58. Experiencia Escape Room.	367
Figura 59. Mystery Dinner.	368
Figura 60. Teatro de la mente (1999) (Escena I).	369
Figura 61. Teatro de la mente (1999) (Escena II).	370
Figura 62. VIRTUAL3dGun (2015).	375
Figura 63. Reanimation, Inc. (2019)	376
Figura 64. Liyla and the Shadow of War (2016).	377
Figura 65. Pianos-escalera.	390
Figura 66. <i>Speed Camera Lottery</i> (2010).	391
Figura 67. The Boomerang Kid (2007) Chris Econn.	426
Figura 68. The Boomerang Kid (2007).	427
Figura 69. Pendiente de voto (2012) FFF - Roger Bernat – Roberto Fratini.	442
Figura 70. Pendiente De Voto (2012) FFF - Roger Bernat – Roberto Fratini (Escena)...	443
Figura 71. Pendiente de Voto (2012). FFF. Roger Bernat y Roberto Fratini (Software).	444
Figura 72. Gertrudis Möhippa (2016). Dramaten Stockholm.	460
Figura 73. Gertrudis Möhippa (2016). Dramaten Stockholm (audiencia)	461
Figura 74. Gertrudis Möhippa (2016). Dramaten Stockholm (audiencia II).	462
Figura 75. Gertrudis Möhippa (2016). Dramaten Stockholm (audiencia III)	463
Figura 76. Game of Kin – GoK (2017) Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL).	475
Figura 77. Game of Kin – GoK (2017) Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL).	476
Figura 78. Game of Kin – GoK (2017) Laboratorio de pensamiento lúdico (LPL).	477
Figura 79. Can You See Me Now? (2001) de Blast Theory.	490

Figura 80. Flores a quien corresponda (2021) de Colectivo la Disvariada.	491
Figura 81. Rashomon (2008) de Chautauqua Interactive.	564
Figura 82. Urban Nature (2021) de Rimini Protokol (Espacio).	573
Figura 83. Urban Nature (2021) de Rimini Protokol (Audiencias).	574
Figura 84. Sleep No More (2003) de PunchDrunk.	575
Figura 85. 66 minutes in Damascus (2012) de Lucien Bourjeily	577
Figura 86. Mrs. Mayfield's Fifth-Grade Class of '93... (2013) de Caps Locks Theatre.	577
Figura 87. Correo (2016) de Paula Aros Gho.	578
Figura 88. The Frame (2010) de Colectivo Eléctrico 28.	580
Figura 89. Coliseo (2017) de Ars Dramática.	637
Figura 90. Coliseo (2017) de Ars Dramática. Tablero general de juego.	638
Figura 91. Coliseo (2017) de Ars Dramática.	639
Figura 92. Coliseo (2017) de Ars Dramática.	640
Figura 93. Coliseo (2017) de Ars Dramática.	641
Figura 94. Los Asesores (2019) de Ars Dramática.	643
Figura 95. Los asesores (2019) de Ars Dramática.	644
Figura 96. Los asesores (2019) de Ars Dramática.	645
Figura 97. Los asesores (2019) de Ars Dramática.	646
Figura 98. Los asesores (2019) de Ars Dramática.	647

Índice de esquemas

Esquema 1. Tipologías de artes escénicas contemporáneas.	88
Esquema 2. Flow channel de Mihály Csikszentmihalyi.	205
Esquema 3. Modelo de clasificación de usuarios de Andrzej Marczewski.	235
Esquema 4. Estructura lúdica de Durgan A. Nallar (2015).	265
Esquema 5. Estructura lúdica de Durgan Nallar (Detalle)	266
Esquema 6. Detalle del funcionamiento del modelo de Stéphane Bura (2008).	271
Esquema 7. Tipología de reglas de David Parlett (2005).	279
Esquema 8. Modelo de análisis de guion videolúdico de Martín Rodríguez (2015).	320
Esquema 9. Gamification Cross.	378
Esquema 10. Pirámide del modelo SAPS de motivación extrínseca.	386

Esquema 11. Pirámide de elementos de gamificación de Werbach (2013).....	386
Esquema 12. Regulación de la motivación extrínseca (teoría de la autodeterminación). 393	
Esquema 13. Propuesta de clasificación general artes escénicas contemporáneas.	511
Esquema 14. Esquema comparativo teatro "performativo"- teatro “clásico”.	541
Esquema 15. Obra-sistema abierto y cerrado.	543
Esquema 16. Esquema comparativo: programación ambiental y relacional.	547
Esquema 17. Dispositivo escénico co-creativo (DEC).....	552
Esquema 18. Dimensiones de la obra-sistema.	555
Esquema 19. Corresponsabilidad implicada y no implicada.....	581

Índice de tablas

Tabla 1. Tabla de variables y dimensiones. Emotion Engineering.....	270
Tabla 2. Comparativa entre juego (en entorno virtual) y una escena co-creativa (corresponsable).....	591
Tabla 3. Analogías entre el MDA framework y un dispositivo escénico co-creativo.	597
Tabla 4. Tabla comparativa de ejemplos de escenas ludificadas y escenas jugables.	622
Tabla 5. Maleabilidad en dispositivos escénicos implicados.	625
Tabla 6. Recursos de utilidad desde el Game Design.....	649
Tabla 7. Recursos de utilidad desde el diseño motivacional.	653
Tabla 8. Recursos de utilidad desde la TGS y el UX Design.	655
Tabla 9. Recursos de utilidad desde el guion videolúdico y el LARP.	656
Tabla 10. Recursos y conceptualizaciones propias.....	658

7. ANEXOS

ANEXO A: *Ars dramática*: laboratorio de investigación y experimentación de escenas de co-creación lúdica.

- 1) Dossier general del proyecto y de ejercicios creativos desarrollados.

ANEXO B: Programación dramatúrgica de: «Coliseo» y «Los asesores».

1) *Coliseo* (2017- a la fecha):

Ficha de programación (aplicación marco escénico-lúdico); Soporte de texto (protocolo de ejemplo); Dossier de proyecto; Información adicional (imágenes, prensa, links a videos).

2) *Los asesores* (2019):

Ficha de programación - (aplicación marco escénico-lúdico); Soporte de texto (versión final); Dossier de proyecto (de creación y final); Información adicional (imágenes, prensa, links a videos).

ANEXO C: Manuales/dossieres de Larp español y fichas de personajes referenciales.

- 1) Manual de *Larp* para *Aquellarre Maldecitus Coronam* (2022) de Azarkia Rol.
- 2) Dossier evento *Aquellarre Maldecitus Coronam* – junio 2022- España.
- 3) Ejemplo ficha de personaje: *Dungeons And Dragons* (ficha editable).
- 4) Ejemplo ficha de personaje: *Teatro De La Mente – Vampiro La Mascarada*.
- 5) Ejemplo ficha de personaje: *Paranoia*.
- 6) Manual de iniciación oficial *Larp: Vampiro La Mascarada Teatro De La Mente* (2016) versión digital.
- 7) Ficha de personaje de *Vampiro La Mascarada – Teatro De La Mente (Larp)*

ANEXO D: Programación dramatúrgica de *Pendiente De Voto* de Roger Bernat/Fratini. Registro sesión 03-01-2013, Santiago de Chile.

ANEXO E: Transcripción extractos de entrevistas realizadas y autorizaciones de uso.

- 1) Autorización Carles Battle i Jordà.
- 2) Autorización Gerrit Reininghaus.
- 3) Autorización Manuel Cristancho.
- 4) Autorización Miquel Valls.
- 5) Autorización Oscar García Panella.
- 6) Autorización Pedro Bennaton.
- 7) Autorización Miquel Sicart.
- 8) Autorización Luana Raiter
- 9) Autorización Durgan A. Nallar.
- 10) Autorización Stefan Kaegi.
- 11) Autorización Roger Bernat.
- 12) Transcripción extractos de entrevistas.

ANEXO F: Fichas artísticas casos de estudio y tablas de análisis comparativo del ejercicio escénico-lúdico.

Agradecimientos

Al Profesor Carles Batlle i Jordà y familia, cuyo apoyo incondicional y confianza han significado un aporte invaluable y crucial para lograr completar este proceso; a Roberto Fratini, alto *kybernētēs* (Κυβερνήτης) de esta embarcación, por navegar pacientemente conmigo a través de este inmenso material, y haber sido siempre una gran fuente de inspiración y cuestionamientos críticos interesantes que ampliaron mis perspectivas; a Ana Harcha-Cortés, Mauricio Barría y Adel Hakim, quienes, en su amorosa entrega como docentes han sido una gran referencia para forjar mi propio camino compartiendo saberes desde los afectos y el compromiso con los demás; a todas las compañeras del *Núcleo Arte, Política y Communitas* por ser una motivación y fuente de admiración permanente; y a Stefan Kaegi, Roger Bernat, Colectivo Sustento y ERRO grupo, quienes con su ejemplo creativo revolucionaron e inspiraron mis propias prácticas escénicas. También quiero agradecer profundamente a todas las personas que amablemente me acompañaron jugando conmigo en los distintos laboratorios que he realizado desde el año 2015 con motivo de este trabajo; a todas las personas entrevistadas que compartieron sus conocimientos y tiempo conmigo; y a todos los espacios culturales que me dieron su respaldo en distintos momentos del proceso como Espacio Checoslovaquia (Chile), Departamento de Teatro de la Universidad de Chile, Centro Cultural Azul Violeta (Chile), Centro Cultural Estación Mapocho (Chile); Sala Fénix (BCN); Asociación literaria Club Cronopios – Sala de Artes Vivas (BCN); a las diversas instancias de formación, acompañamiento y financiamiento que aportaron a mi investigación, como el LAB ESCÉNICO del Festival Internacional de Teatro Santiago a Mil, quienes junto al GOETHE INSTITUT Chile, seleccionaron “COLISEO” para ser parte del segundo programa de formación de dirección escénica (2018), —especialmente a Juliane Kiss, Alfonso Arenas y Paula Echeñique quienes confiaron en una apuesta que no encaja fácilmente en la lógica curatorial tradicional y pusieron su energía en sacar adelante un proceso formativo de calidad sin precedentes en Chile—; y también, al Ministerio de las Culturas y las Artes de Chile, que financió parte de estos estudios doctorales con la beca CHILE CREA (2019) y el montaje de la temporada de estreno de la obra “Los asesores” (2019) —proyecto surgido en el contexto de esta tesis—; así como también, mi formación previa en el extranjero como magíster en estudios teatrales.

Por último, quiero agradecer inmensamente a mi madre, Katia Jessen y toda mi familia, —natural y elegida—, por darme ánimos hasta el final; también a mis mecenas renacentistas, correctores y consejeros varios: Christian Blanco Jaksic, Dra. M^a Inés Winkler, Conrad Jessen, Damián Jessen, Dra. Gabriela Wladimiro, Christian Blanco Vidal, Rafael Novoa, Raúl Rojas, Carolina Díaz, Ignacio Yovane, James Shillito, Dra. Belén Montserrat, Dra. Camila Rojas, Matías Arjona, Dra. Pía Podestá, Marc Zorrilla, Sirey Zabeth, Albert Pijuan, y tantas personas más, que me apoyaron incondicionalmente en distintos momentos de este proceso y vinieron en mi ayuda cuando la tarea parecía realmente inacabable; a mis colegas, Marta Rodríguez y Roberto Poblete por recordarme siempre la belleza de lo efímero; a Claire y Jean-Pierre Novi por la generosa residencia concebida y en especial, a Leandra Lionza y Pierre Novi por su amor, paciencia infinita y contención ilimitada que me mantuvo siempre optimista y con la brújula centrada; también quisiera agradecer, el importantísimo refugio que fue *la llar* de Roser en el Baix Guinardó, espacio donde finalmente pude cristalizar el cierre de este proceso de escritura. Sin ustedes, (y aunque suene especialmente “teatral”) simplemente este trabajo no habría llegado a puerto. Finalmente, dedico especialmente estos años de investigación a mis colegas de escena; a mis estudiantes; y a todo quien comparta conmigo la necesidad de potenciar la interacción lúdica y el diálogo creativo entre artistas y audiencias. Espero que este compendio de información les apoye en la tarea de sobrevolar panorámicamente el asunto; y que estas ideas les sirvan para inventarse nuevas y mejores formas de *hacer*. Pero, sobre todo, que ojalá les inspiren a siempre seguir jugando. Este y todos los juegos.

ANEXO A

ANTECEDENTES: ARS DRAMÁTICA

**LABORATORIO DE INVESTIGACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN DE ESCENAS DE CO-CREACIÓN
LÚDICA.**

1.DOSSIER GENERAL DE PROYECTO



PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA
DE ESCENAS CO-CREATIVAS

WWW.ARSDRAMATICA.COM

ARS DRAMÁTICA ES UN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN DE DISPOSITIVOS DRAMATÚRGICOS INTERACTIVOS Y ESCENAS VIVAS.

LA EXPLORACIÓN CREATIVA SE PROPONE EN UN CONTEXTO DE LABORATORIO ESCÉNICO EXPERIMENTAL, CENTRADO PRINCIPALMENTE EN LA CONSTRUCCIÓN DE EXPERIENCIAS DE INTERACCIÓN LÚDICAS CON LAS AUDIENCIAS; Y EN LA APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS EXTRAÍDAS DESDE EL GAME DESIGN Y EL DISEÑO DE JUEGOS; ASÍ CÓMO TAMBIÉN LA INDAGACIÓN EN FORMATOS INTERACTIVOS PRESENCIALES Y VIRTUALES.

LA BÚSQUEDA CREATIVA DEL PROYECTO SE ENFOCA EN FACILITAR ESPACIOS DE DIÁLOGO Y JUEGO CON LAS AUDIENCIAS, CON LA FINALIDAD DE REFLEXIONAR CRÍTICAMENTE SOBRE DIVERSAS PROBLEMÁTICAS CONTEMPORÁNEAS.

EL PROYECTO NACE EL AÑO 2015 COORDINADO POR LA CREADORA ESCÉNICA CONSTANZA BLANCO JESSEN (CHILE); Y A PARTIR DEL AÑO 2017 SE ENMARCA OFICIALMENTE COMO LABORATORIO PRÁCTICO DE SU TESIS DOCTORAL SOBRE PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA Y APLICACIÓN DE DISEÑO LÚDICO EN LA CREACIÓN DE EXPERIENCIAS ESCÉNICAS DE INTERACCIÓN CORRESPONSABLE. A LO LARGO DE ESTOS AÑOS, ARS DRAMATICA SE HA CONSTITUIDO COMO UNA PLATAFORMA DE PRODUCCIÓN ESCÉNICA TANTO PARA PROYECTOS PROPIOS; COMO TAMBIÉN PARA INICIATIVAS ARTÍSTICAS EXTERNAS AFINES A LOS INTERESES DEL PROYECTO,





DURANTE ESTOS AÑOS, LOS PROYECTOS GENERADOS DENTRO DEL MARCO DE **ARS DRAMÁTICA** HAN CONTADO CON EL RESPALDO Y APOYO DE DIVERSAS INSTITUCIONES Y ESPACIOS CULTURALES, TANTO EN CHILE COMO EN ESPAÑA, ENTRE ELLOS; EL FONDO NACIONAL DE DESARROLLO CULTURAL Y LAS ARTES DEL (FONDART- CHILE); LÁB ESCÉNICO DE FTAM (FESTIVAL DE TEATRO INTERNACIONAL DE SANTIAGO A MIL); GOETHE INSTITUT CHILE- CENTRO CULTURAL ESTACIÓN MAPOCHO; CENTRO DE TEATRO COMUNITARIO AZUL VIOLETA; ESPACIO CHECOESLOVAQUIA (FÁBRICA CREATIVA DE BARRIO); FES CULTURA (BCN); SALA FÉNIX BARCELONA (BCN), CLUB CRONOPIOS (BCN); ENTRE OTROS.



ALGUNAS DE LAS EXPERIENCIAS ESCÉNICAS PROPIAS PRESENTADAS EN ESTOS AÑOS SON “**COLISEO: PLATAFORMA PARA UNA DRAMATURGIA VIVA**” (2017- FITAM CHILE); **EL GRAN MONTAJE**” (2018); “**LOS ASESORES**” (2019- PROYECTO FONDART DE PRODUCCIÓN ESCÉNICA); “**ARCHIVO DE MEMORIA**” (2020- FORMATO DE INTERACCIÓN VIRTUAL); Y “**LA MUJER DELFÍN**” (2020-2021 - CREACIÓN ESCÉNICA AUDIOVISUAL); **PLAYLAB TINDER**, ENTRE OTRAS.

HISTORIAL CREATIVO: ARTISTAS INVITADAS Y COLABORACIONES

ENTRE EL AÑO 2017 Y 2018, EL ACTOR, DRAMATURGO Y GUIONISTA ANTONIO ZISIS (CHILE) SE SUMA A LA DIRECCIÓN Y CREACIÓN DE DISPOSITIVOS DENTRO DEL PROYECTO, APORTANDO AL PROCESO DE LABORATORIO DEL PROYECTO **COLISEO: PLATAFORMA DE DRAMATURGIA VIVA (2017-)**.

A PARTIR DEL AÑO 2019, HA COLABORADO DE MANERA PERMANENTE EN LA CO-PRODUCCIÓN DE ARS DRAMÁTICA LA DIRECTORA Y CREADORA ESCÉNICA MARTA RODRÍGUEZ (**CIA. MARTA RODRÍGUEZ- ESPAÑA**) CONTRIBUYENDO EN LA REALIZACIÓN DE LAS DIVERSAS INICIATIVAS DEL LABORATORIO Y PRODUCIENDO BAJO SU DIRECCIÓN LA PIEZA **“LA HOGUERA” (2020)**.

TAMBIÉN SE HAN CO-PRODUCIDO OTROS PROYECTOS COMO **“6P-NB-1A”** (2021- DRAMATURGIA FONDART) PARA **TEATRO POIESIS** (CHILE) Y SE MANTIENEN EN CREACIÓN LAS PROPUESTAS DE **“HIDRAULIKA”** (2022 A LA FECHA) PARA LA COMPAÑÍA DE CIRCO-TEATRO **EN PERSPECTIVA TEATRE - TODO ZANCOS** (ESPAÑA); Y **“UTOPIA”** JUNTO AL DIRECTOR MARTÍN GARCÍA GUIRADO (VOSTOK COLLECTIVE- BCN).

A LO LARGO DE ESTOS AÑOS, ARTISTAS DE DISTINTAS DISCIPLINAS Y DE DIVERSOS PAÍSES HAN PARTICIPADO CREATIVAMENTE EN LA ASESORÍA Y/O REALIZACIÓN DE LOS PROYECTOS DE **ARS DRAMÁTICA**, TALES COMO **ERRO GRUPO** (BR); **ROGER BERNAT** (ES); **ANDREA PAZ** (CHILE-ES); **AGOST PRODUCCIONS** (BCN); **JAVIER IBARRA LETELIER** (TEATRO DEL TERROR- CHILE); **BENJAMÍN AGUAYO** (CHILE); **ROBERTO POBLETE** (CHILE); **VANESSA MILLER** (CHILE); **LETICIA ÁRBELO** (ARG) ; **STEFAN KAEGI** (DEU); **CARLES BATLLE** (ES); ENTRE OTRXS.

ACTUALMENTE, DENTRO DEL LABORATORIO SE ENCUENTRAN EN PROCESO DE CREACIÓN LAS SIGUIENTES EXPERIENCIAS ESCÉNICAS: **“GALILEO GALILEI TALK”** (2020 A LA FECHA- CHILE-ESPAÑA- PROYECTO PROPIO); **“COMITÉ DE QUEJAS Y RECLAMOS”** (2019 A LA FECHA JUNTO A CIA. MARTA RODRIGUEZ) Y **“RAZONES PARA ABANDONAR LA CASA”**: PROYECTO DE CREACIÓN COLECTIVA DESARROLLADO EN EL MARCO DE LA RESIDENCIA DE FES CULTURA- BCN JUNTO A LAS CREADORAS ESCÉNICAS SIREY ZABETH (CO) Y MARTA RODRÍGUEZ.



DISPOSITIVOS ESCÉNICOS CO-CREATIVOS Y EXPERIENCIAS DE INTERACCIÓN (PRESENTADAS)

COLISEO: PLATAFORMA PARA UNA DRAMATURGIA VIVA (2017-)

**PUESTA EN ACCIÓN/ PERFORMANCE DIDÁCTICA - ESCENA CO-CREATIVA "JUGABLE"
(FORMATO PRESENCIAL Y VIRTUAL)**

ES UNA PLATAFORMA DE CREACIÓN ESCÉNICA QUE POTENCIA EL CRUCE DE DISTINTAS DISCIPLINAS ARTÍSTICAS Y QUE PERMITE A LOS ESPECTADORES DIRIGIR, ESCRIBIR, DISEÑAR, ETC. Y JUGAR TODOS LOS ROLES QUE PARTICIPAN EN LA CREACIÓN DE UNA OBRA DE TEATRO IMAGINARIA.

SE PROPONE COMO UN JUEGO DE CREACIÓN ESCÉNICA VIVA E IMPROVISACIÓN DRAMATÚRGICA A TIEMPO REAL, EN DONDE EN CADA SESIÓN/FUNCIÓN CONVIVE EL GENIO CREADOR DE ARTISTAS DE DIVERSAS DISCIPLINAS.

PROYECTO SELECCIONADO EN EL MARCO DE LA SEGUNDA VERSIÓN DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN DE DIRECTORES 2018 DE LAB ESCÉNICO / FITAM EN COLABORACIÓN CON EL GOETHE INSTITUT.

DIRECCIÓN PROYECTO / CONSTANZA BLANCO

ASISTENTE DE DIRECCIÓN: ANGEL STOBER - ANTONIO ZISIS

UNIVERSO SONORO: RAFAEL NOVOA /DAVID GODOY.

ELENCO - COLABORADORES (CHILE) : JOSEFINA CERDA - ANGEL STOBER - ÉBANA GARÍN - GONZALO DALGALARRANDO - CAROLINA DÍAZ - DIEGO VARAS - DEBORAH CARRASCO - RAUL RÍQUELME- ALEJANDRO CONTRERAS - PALOMA TORAL- RODRIGO FLORACHAES. ELENCO COLABORADORES (ESPAÑA) - MARTA RODRÍGUEZ

ACTUALMENTE EL PROYECTO SE ENCUENTRA EN ETAPA DE CONVERTIRSE EN UN JUEGO DE "MESA" PARA SER APLICADO EN CONTEXTOS PEDAGÓGICOS COMO AULAS DE CLASE DE SECUNDARIA O CURSOS DE ACTUACIÓN.

ENLACES DE INTERÉS

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=7GRLTVIMSTM](https://www.youtube.com/watch?v=7GRLTVIMSTM)

[HTTP://LABESCENICO.SANTIAGOAMIL.CL/ACTIVIDADES/50/](http://labescenico.santiagoamil.cl/actividades/50/)

[HTTPS://WWW.GOETHE.DE/INS/CL/ES/KUL/SUP/PDE/21732701.HTML](https://www.goethe.de/ins/cl/es/kul/sup/pde/21732701.html)

[HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=HIKOO0EUXOI&T=2S](https://www.youtube.com/watch?v=HIKOO0EUXOI&T=2S)



LOS ASESORES (2018-2019)

PUESTA EN ACCIÓN - FICCIÓN PARTICIPATIVA- ESCENA CO-CREATIVA (LUDIFICADA)
MULTIPLATAFORMA: REDES SOCIALES / ESCENA / PÚBLICO ACTIVO.

ESTRENADA EN AGOSTO DE 2019 - PROYECTO GANADOR DE FONDART REGIONAL CONVOCATORIA 2019.

ELENCO MAURO RIVEROS, GOPAL IBARRA, ROBERTO NÚÑEZ, ÉBANA GARÍN, ANGEL STOBER, ALEXIS JAVIER LEYTON

DIRECCIÓN Y DRAMATURGIA CONSTANZA BLANCO JESSEN

ASISTENCIA DE DIRECCIÓN Y DRAMATURGISMO BENJAMÍN AGUAYO

DISEÑO INTEGRAL CAMILO SAAVEDRA

EQUIPO DE DISEÑO PEDRO GRAMEGNA ARDILES, ANDREA BUSTOS, VALENTÍN ROBY

DIRECCIÓN AUDIOVISUAL JORGE YACOMAN

EDICIÓN DE CONTENIDOS Y GUIONES MARÍA CAROLINA QUINTANA

COMPOSICIÓN MUSICAL DAMIÁN NOGUERA

DISEÑO GRÁFICO / ILUSTRACIONES OTTO WOLFSKI

PRENSA Y REDES SOCIALES PILAR HIGUERA

PRODUCCIÓN GENERAL EBANA GARIN, MALICHO VACA, DANIEL GONZÁLEZ

PRODUCCIÓN EJECUTIVA RAYMI DEMETRIO

JEFE TÉCNICO VALENTÍN ROBY

ASISTENCIA ESCÉNICA ALEXIS JAVIER LEYTON

ENLACES DE INTERÉS:

[HTTPS://WWW.FUNDACIONTEATROAMIL.CL/ARTICULOS/LOS-ASEORES/](https://www.fundacionteatroamil.cl/articulos/los-asesores/)

[HTTPS://ELIGECULTURA.GOB.CL/EVENTS/3643/](https://eligecultura.gob.cl/events/3643/)

[HTTPS://CULTURIZARTE.CL/OBRA-LOS-ASEORES-CUESTIONA-EL-ROL-DE-LA-POLITICA-INTERNACIONAL-E-INVITA-AL-PUBLICO-A-PONER-FIN-AL-MODELO/](https://culturizarte.cl/obra-los-asesores-cuestiona-el-rol-de-la-politica-internacional-e-invita-al-publico-a-poner-fin-al-modelo/)

[HTTPS://YOUTU.BE/QPTLFM0GCTY](https://youtu.be/QPTLFM0GCTY)

[HTTPS://YOUTU.BE/FNTD0KDBL7Y](https://youtu.be/FNTD0KDBL7Y)

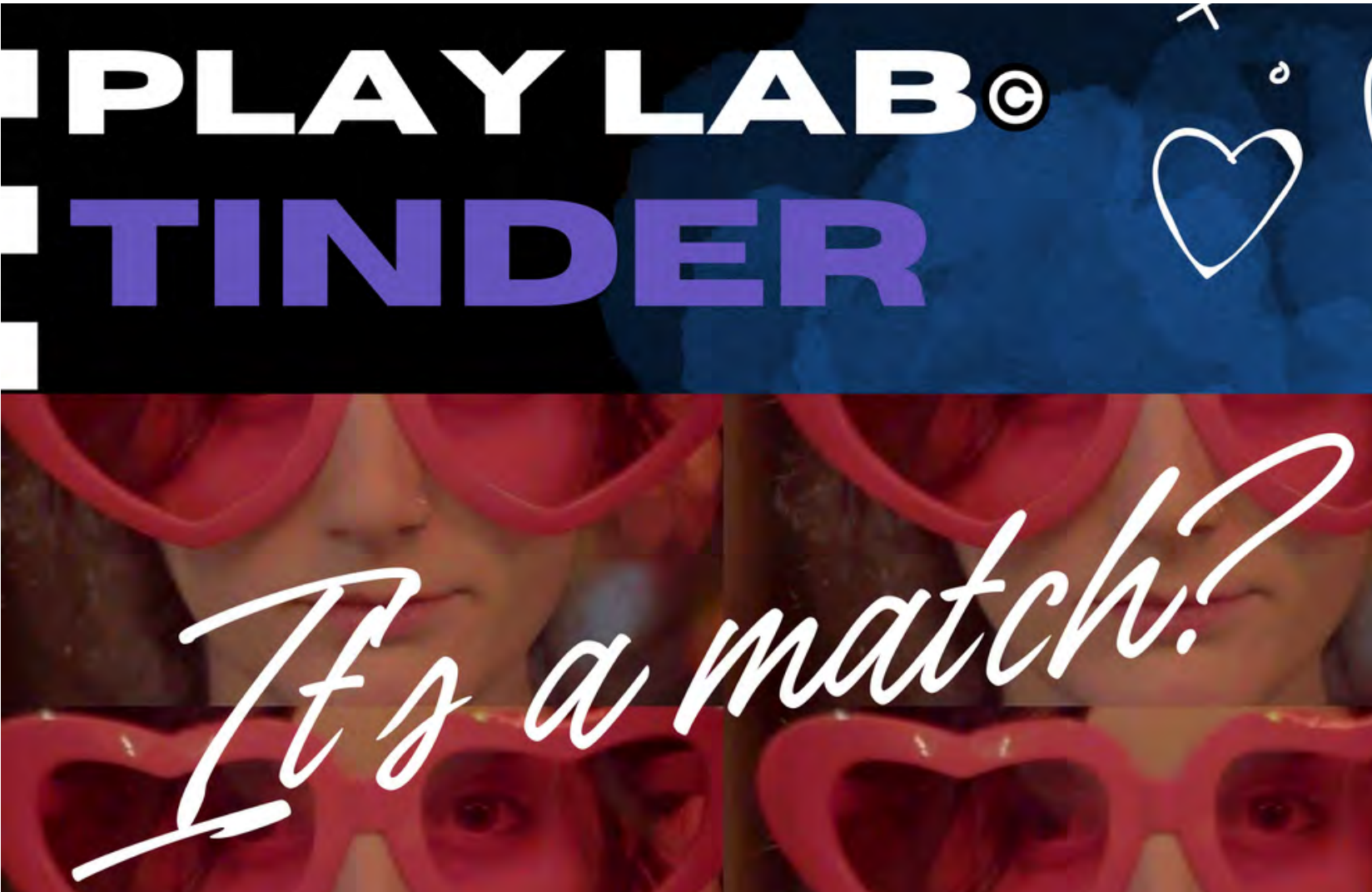
[HTTPS://YOUTU.BE/BXG4AZPBON4](https://youtu.be/BXG4AZPBON4)



PLAYLAB TINDER (TINDER EN VIVO)(2017-)

**PUESTA EN ACCIÓN - MONÓLOGO INTERACTIVO- ESCENA CO-CREATIVA (JUGABLE)
PERFORMANCE REALIZADA EN FORMATO "PUESTA EN ESCENA TEATRAL/MUSICAL"
Y EN FORMATO "EVENTO IMPRO/ANIMACIÓN" (PRESENCIAL).**

EL DISPOSITIVO TIENE UNA SERIE DE PROTOCOLOS QUE VARÍAN SEGÚN EL PÚBLICO OBJETIVO Y EL CONTEXTO DE LA INSTANCIA (SI ES UN ESPACIO TEATRAL O UN CLUB NOCTURNO) ACTUALMENTE LOS FORMATOS DISPONIBLES SON:
IMPRO (CUANDO SE DESCONOCE AL PÚBLICO):
+18 (PÚBLICO ADULTO EN GENERAL) /O +30 /O +50.
+ DIVORCIADXS Y DESPECHADXS.
+COMUNIDAD NO MONÓGAMA.
*KINKY



EL GRAN MONTAJE- (SI, MI SEÑOR PRESIDENTE (2018-)

**PUESTA EN ACCIÓN - MONÓLOGO INTERACTIVO- ESCENA CO-CREATIVA (JUGABLE)
PERFORMANCE PRESENCIAL REALIZADA EN FORMATO "PUESTA EN ESCENA TEATRAL"
(CON ACTORES QUE ESCENIFICAN A MODO DE AVATARES LOS ROLES DE LA GENTE)
Y EN FORMATO "EVENTO IMPRO/JUEGO" (CON UN SOLO ANFITRIÓN/ÁRBITRO Y SIN ACTORES).**

EL DISPOSITIVO ESCÉNICO PROPONE UN JUEGO DE ROLES CON LA AUDIENCIA EN LA SIMULACIÓN DEL ESTALLIDO DE UNA GUERRA CIVIL EN MUNDO-PAÍS.. LA GENTE TIENE LA POSIBILIDAD DE INTERPRETAR DISTINTOS ROLES (COMO LA PRENSA, LAS AUTORIDADES, LA FUERZA POLICIAL,) E IR DESARROLLANDO OBJETIVOS PARTICULARES A LO LARGO DE LA EXPERIENCIA.



EXPERIENCIAS DE INTERACCIÓN VIRTUAL

ARCHIVO DE MEMORIA (2020)

EXPERIENCIA MULTIPLATAFORMA CONTINUADA (ZOOM - TELEGRAM- INSTAGRAM) SOBRE LA DESAPARICIÓN DE LOS SISTEMAS DE ALMACENAJES DE MEMORIA VIRTUAL. EL ELENCO ESTABA REPARTIDO POR EL MUNDO Y LA AUDIENCIA PODÍA SUMERGIRSE EN SUS MUNDOS ÍNTIMOS EN RED DURANTE TRES DÍAS Y LUEGO INTERACTUAR CON ELLOS EN TIEMPO REAL.



EL REY SE MUERE (2020) - ESCENIX

MONÓLOGO INTERACTIVO - (Y VERSIÓN ESTÁTICA) A PARTIR DE LA OBRA ORIGINAL DE IONESCO.

PROYECTO DESARROLLADO JUNTO AL ACTOR Y DIRECTOR CHILENO ROBERTO POBLETE PARA ESCENIX CHILE.

[HTTPS://YOUTU.BE/BNLSMOQYIH0](https://youtu.be/BNLSMOQYIH0) (VERSIÓN ESTÁTICA)

[HTTPS://WWW.BIOBIOCHILE.CL/NOTICIAS/ARTES-Y-CULTURA/TEATRO/2020/06/18/CRITICA-TEATRO-DISPARIDADES-REY-MUERE-REVIVE-20-MIRADAS-ARTISTICAS.SHTML](https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/teatro/2020/06/18/critica-teatro-disparidades-rey-muere-revive-20-miradas-artisticas.shtml)



EXPERIMENTOS AUDIOVISUALES INTERACTIVOS

HISTORIA DE UN GRAN AMOR (2016- A LA FECHA)

PROYECTO AUDIOVISUAL TRANSMEDIA
CORTOMETRAJE/WEB INTERACTIVA QUE RECOPILA
HISTORIAS DIVERSAS SOBRE LAS RELACIONES
CONTEMPORÁNEAS Y QUE REGISTRA
DOCUMENTALMENTE LA HISTORIA DE UNA PAREJA DESDE
EL AÑO 2016.
CO-DIRIGIDO CON LA DOCUMENTALISTA DUBI CANO.



LA MUJER DEL/FIN (2020 -A LA FECHA)

PROYECTO AUDIOVISUAL TRANSMEDIA
WEBSERIE (FALSO DOCUMENTAL) + WEB INTERACTIVA
SOBRE LA RED DELFIN: UNA AGRUPACIÓN SECRETA PRO-
EXTINCIÓN HUMANA.

EN PRODUCCIÓN/ CO-PRODUCIDO POR ENTATIVE (FR) Y
PERROGATO FILMS (CHILE)

TEASER: [HTTPS://YOUTU.BE/YLYZRJ_OXM4](https://youtu.be/YLYZRJ_OXM4)



DISPOSITIVOS ESCÉNICOS CO-CREATIVOS EN PROCESO

HIDRAULIKA - CO-PRODUCCIÓN CON ENPERSPECTIVA TEATRE BARCELONA Y TODOZANCOS

DRAMATURGIA INTERACTIVA PARA CIRCO-TEATRO
PUESTA EN ACCIÓN COLABORATIVA DE IMAGINARIO
RETROFUTURISTA, QUE REFLEXIONA SOBRE LA
IMPORTANCIA DEL AGUA EN NUESTRA VIDA COTIDIANA.



RAZONES PARA ABANDONAR LA CASA. (PROYECTO SELECCIONADO - FES CULTURA ACCIÒ MIGRANT)

INSTALACIÓN TEATRAL Y PERFORMANCE INTERACTIVA
A PARTIR DE UN PROCESO DE ACOPIO DOCUMENTAL DE
TESTIMONIOS REALES Y ESPECULACIONES SOBRE EL
FENÓMENO DE LA MIGRACIÓN.
CO-DIRIGIDO CON MARTA RODRIGUEZ Y SIREY ZABETH



DISPOSITIVOS ESCÉNICOS CO-CREATIVOS EN PROCESO

COMITÉ INTERNACIONAL DE QUEJAS Y RECLAMOS (2018 A LA FECHA)

CO-DIRIGIDO CON MARTA RODRIGUEZ (MARTA RODRIGUEZ CÍA- BCN).

EXPERIENCIA ESCÉNICA A MODO DE TV SHOW DE LOS 80 QUE PREMIA LAS MEJORES QUEJAS DE UNA DETERMINADA COMUNIDAD. FORMATO IMPRO (CON QUEJAS DEL MOMENTO) Y DOCUMENTAL(CON QUEJAS RECOPIADAS EN UN BARRIO EN PARTICULAR).
TESTEADO SOLAMENTE EN FORMATO VIRTUAL.

TEASER FORMATO
[HTTPS://YOUTU.BE/CPSRGM0BQFK](https://youtu.be/CPSRGM0BQFK)

VIRTUAL:



UTOPIÍA - (2019 A LA FECHA) CO-PRODUCCIÓN JUNTO A VOSTOK COLLECTIVE (BCN).

"UTOPIÍA" ES UNA PIEZA DE CREACIÓN HÍBRIDA QUE COMBINA EL TEATRO FORO, EL REGISTRO DOCUMENTAL, EL GAMING Y LAS ARTES COMUNITARIAS, CON EL OBJETIVO DE CREAR EL MANIFIESTO UTÓPICO DE UN MUNDO SOÑADO, EN UN PROCESO CONJUNTO CON LA COMUNIDAD LOCAL.

HÍBRIDO AUDIOVISUAL/PRESENCIAL.

WELCOME TO UTOPIÍA

VOSTOK COLLECTIVE
&
ARS DRAMÁTICA



CONSTANZA BLANCO JESSEN (1991)

ACTRIZ, CREADORA E INVESTIGADORA ESCÉNICA.
REALIZADORA AUDIOVISUAL.

EGRESADA DE LA ESCUELA DE TEATRO DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE. MÁSTER EN ESTUDIOS TEATRALES DE LA UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA Y MÁSTER EN GUIÓN PARA CINE Y TELEVISIÓN DE LA ESCOLA DE CINEMA DE BARCELONA. EN TEATRO, HA TRABAJADO COMO ACTRIZ, DRAMATURGA, PRODUCTORA Y DIRECTORA. SUS OBRAS LLEVADAS A ESCENA SON: "EPIFANÍA DE UN MANIQUÍ"(2010) "HELIOS REVOLUCIONADO O LA SANGRE DEL SOL"(DIR: CRISTIÁN MARAMBIO, 2011), "SHORIZO HAMPÓN" (DIR: JESÚS URQUETA, 2011) Y "6P-NB-1A" (DIR. TEATRO POIESIS, 2022); MÁS LA DIRECCIÓN PROPIA DE SUS PROPIOS TEXTOS Y PERFORMANCES: "LA INEVITABLE VICTORIA DE LA CUCARACHA" (2012) "MATEO 24/7",(2013) , "KAWAII"(2014), "SÍ MI SEÑOR PRESIDENTE" (2018), "COLISEO" (2018-), "LOS ASESORES" (FONDART 2019), "COMITÉ INTERNACIONAL DE QUEJAS Y RECLAMOS (2018-), "EL REY SE HA MUERTO" (ESCÉNIX, 2020), "ARCHIVO DE MEMORIA" (2021), ENTRE OTRAS.

HA RECIBIDO DIVERSOS INCENTIVOS Y BECAS DE CREACIÓN EN EL ÁMBITO ESCÉNICO Y AUDIOVISUAL ENTRE ELLAS,DE INSTITUCIONES COMO EL MINISTERIO DE LAS ARTES Y LAS CULTURAS (CHILE); CORFO AUDIOVISUAL; CNTV (CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN); FITAM (FUNDACIÓN DEL FESTIVAL DE TEATRO SANTIAGO A MIL, GOETHE INSITTUTE, ENTRE OTRAS.

EN MATERIA DE GESTIÓN ESCÉNICA Y CULTURAL, DESTACA SU TRABAJO COMO PRODUCTORA EJECUTIVA Y EN TERRENO DE LA CONFERENCIA MUNDIAL DE DRAMATURGIA FEMENINA EN SU VERSIÓN 2018-CHILE (2015-2018); SU PARTICIPACIÓN EN EL COMITÉ ORGANIZADOR DEL SIMPOSIO INTERNACIONAL DE LA REVISTA ESTUDIS ESCÈNICS DEL INSTITUT DEL TEATRE "«FACIN JOC! FORMATS, DISPOSITIUS I APARELLS D'INTERACCIÓ (A L'ESCENA RELACIONAL)»" (2019-2021); LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE LA ASOCIACIÓN CULTURAL "CLUB CRONOPIOS" DE BARCELONA (2015-2017); Y LA COORDINACIÓN Y PRODUCCIÓN DEL PROGRAMA INTERNACIONAL DE FORMACIÓN PARA ARTISTAS ESCÉNICOS DEL NÚCLEO ARTE, POLÍTICA Y COMUNIDAD DE LA UNIVERSIDAD DE CHILE (2022-2023).

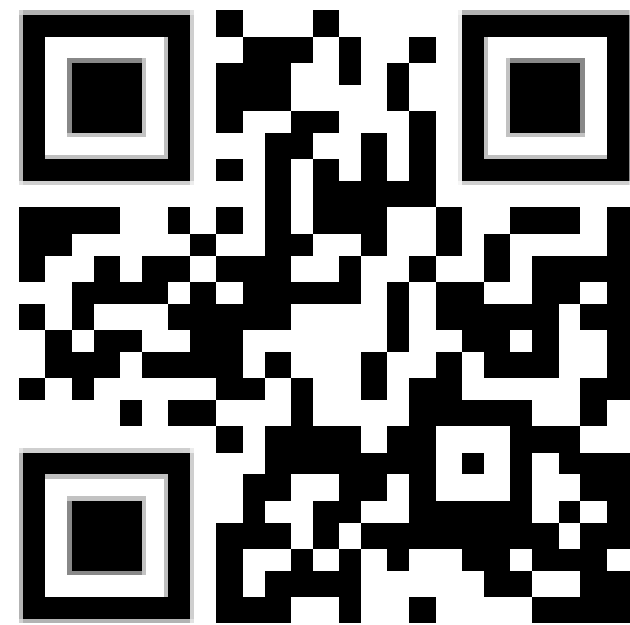
EN MATERIA DE INVESTIGACIÓN Y DOCENCIA, SE HA DESEMPEÑADO COMO ASISTENTE Y PROFESORA DE DRAMATURGIA, ACTUACIÓN Y DIRECCIÓN TANTO EN CHILE COMO EN EL EXTRANJERO, EN DIFERENTES ESPACIOS Y CONTEXTOS (UNIVERSIDADES, CENTROS CULTURALES, CÁRCELES, FESTIVALES, ETC).

EN EL ÁREA AUDIOVISUAL, SE HA DESEMPEÑADO COMO ACTRIZ, GUIONISTA, EDITORA DE GUION Y EN LABORES DE PRODUCCIÓN (EJECUTIVA Y EN TERRENO) DESDE EL AÑO 2013 A LA FECHA.



ARS DRAMATICA

INTERACTIVE SCENIC EXPERIENCES
GAME & UX DESIGN APPLIED



WWW.ARSDRAMATICA.COM





CONSTANZA BLANCO JESSEN

SCENIC & FILM CREATURE
CHILEAN PERFORMER,
WRITER & STAGE DIRECTOR



CONTACTO@ARSDRAMATICA.COM

+34 633303422 ESP

+56 985538287 CL

WWW.ARSDRAMATICA.COM



ARS DRAMÁTICA
PROJECT



[WWW.INSTAGRAM.COM/ARS.DRAMATICA](https://www.instagram.com/ars.dramatica)



PERSONAL WORK
GALLERY



[WWW.INSTAGRAM.COM/NYMPHAELIDAE](https://www.instagram.com/nymphaelidae)



ANEXO B

PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA DE «COLISEO» Y «LOS ASESORES».



ΕΤΑΡΑ Ι

- DEUX EX
- DRAMATURGO
- DIRECTOR
- ACTORES

ACCIÓN

PÚBLICO

BUTACA CRÍTICA

COLISEO

REVOLUCIÓN

- I.
- II.
- III.
- IV.

TIEMPO

ACCIÓN

COLISEO

DOCUMENTACIÓN "COLISEO"

- **FICHA DE PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA (APLICACIÓN MARCO ESCÉNICO- LÚDICO)**

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/COLISEO-FICHA-DE-PROGRAMACION.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/coliseo-ficha-de-programacion.html)

- **SOPORTES DE TEXTO (EJEMPLOS DE PROGRAMACIONES DRAMATÚRGICAS USADAS EN DISTINTAS SESIONES)**

17-01-17 (SANTIAGO- CHILE) UNIVERSIDAD DE CHILE - DEPTO. TEATRO.

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/HITOS-PROGRAMACION-DRAMATURGICA- COLISEO 1.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/hitos-programacion-dramaturgica-coliseo-1.html)

18-05-2018 (SANTIAGO- CHILE) CENTRO CULTURAL ESTACIÓN MAPOCHO

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/HITOS-PROGRAMACION-DRAMATURGICA-COLISEO.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/hitos-programacion-dramaturgica-coliseo.html)

24-01-21 (VERSIÓN ONLINE) FESTIVAL INTERNACIONAL SANTIAGO A MIL

(ELENCO EN SALA FÉNIX ESPAÑA- DIRECTOR EN CHILE/ DRAMATURGA EN ARGENTINA)

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/HITOS-PROGRAMACION-DRAMATURGICA-FITAM.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/hitos-programacion-dramaturgica-fitam.html)

24-01-21 (EJEMPLO PROYECCIÓN VISUAL DE LA PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA UTILIZADA)

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/HITOS-PROGRAMACION-COLISEO-ENERO-2021.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/hitos-programacion-coliseo-enero-2021.html)

18-06-2018 (EJEMPLO PROYECCIÓN VISUAL DE LA PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA UTILIZADA)

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/HITOS-PROGRAMACION-COLISEO-PRESENTACION.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/hitos-programacion-coliseo-presentacion.html)

DOCUMENTACIÓN "COLISEO"

- **DOSSIER DE PROYECTO**

<HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/COLISEO-PORTAFOLIOS-DE-PROYECTO.HTML>

- **INFORMACIÓN ADICIONAL (AUDIOVISUAL, COMUNICACIONAL, REGISTRO FOTOGRÁFICO).**

MATERIALES AUDIOVISUALES:

DIFUSIÓN GOETHE CHILE - PROYECTO SELECCIONADO EN PROGRAMA DE DIRECCIÓN ESCÉNICA (2018)

<HTTPS://WWW.GOETHE.DE/INS/CL/ES/KUL/KNT/PDE/21732701/22039638.HTML>

INTRO PROYECTO - EXPLICACIÓN (2019)

HTTPS://YOUTU.BE/NE1TZAXUO_A

INTRO PROYECTO- SESIÓN VIRTUAL (FITAM 2021)

<HTTPS://YOUTU.BE/HIKOO0EUXOI>

DOCUMENTACIÓN "COLISEO"

- **REGISTRO FOTOGRÁFICO GENERAL (COMUNICACIONES, PRESENTACIONES CON PÚBLICO, LABORATORIOS, SEMINARIOS, CARTAS Y EJEMPLOS DE TABLERO DE JUEGO).**

[HTTPS://PHOTOS.GOOGLE.COM/U/3/SHARE/AF1QIPOWF0XI_BNDORVWNGNKEGUCZUZZQDS20MTVDVZ5O0AMG0JCKFK_NKCXRQKDXTE2EOW?KEY=EJROU3NYYMVSDIFFZDRLZ0FvUDBoB0Z5N0xBRDJR](https://photos.google.com/u/3/share/AF1QIPOWF0XI_BNDORVWNGNKEGUCZUZZQDS20MTVDVZ5O0AMG0JCKFK_NKCXRQKDXTE2EOW?key=EJROU3NYYMVSDIFFZDRLZ0FvUDBoB0Z5N0xBRDJR)

- **DOSSIER DE PRENSA**

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/DOSSIER-DE-PRENSA-COLISEO.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/dossier-de-prensa-coliseo.html)

01110010 01100101 01110011 00100000 01101100 01101111 00100000
01110010 01100001 01101110 00100000 01111001 00100000 01100011
01101101 01101111 00100000 01101110 01101111 00100000 01110011
01100001 01101110 01101001 01101101 01100001 01101110 00100000
01100101 01101110 01100100 01100101 01110010 01101100 01101111
01100100 01100101 01100011 01101001 01100100 01100101 01101111
01100101 01100100 01101001 01110010 00100000 01100001 01111001
01100001 00100000 01100001 00100000 01100001 01101100 01100111
01100101 01101110 00100000 01101101 01100011 01100001 01110011
0001101 00001010 01001100 01101111 01110011 00100000 01110011
01101101 00100000 01110011 01100101 00100000 01110011
01101101 000011 01100001 01101101 01100000 01110011
01101101 0110101 0110101 0110101 01101110 00100000
00000 01110011 0110101 0110101



DOCUMENTACIÓN "LOS ASESORES"

- **FICHA DE PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA (APLICACIÓN MARCO ESCÉNICO- LÚDICO)**

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/LOS-ASESORES-FICHA-DE-PROGRAMACION.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/los-asesores-ficha-de-programacion.html)

- **SOPORTE DE TEXTO (PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA FINAL CON ACOTACIONES DE MONTAJE)**

TEMPORADA AGOSTO-SEPTIEMBRE DE 2019 - CENTRO CULTURAL ESTACIÓN MAPOCHO - SANTIAGO DE CHILE.

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/LOS-ASESORES-SOPORTE-DE-TEXTO.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/los-asesores-sopORTE-DE-TEXTO.HTML)

- **DOSSIER DE PROYECTO FINAL**

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/LOS-ASESORES-DOSSIER-DE-PROYECTO-FINAL.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/los-asesores-dossier-de-proyecto-final.html)

- **INFORMACIÓN ADICIONAL (AUDIOVISUAL, COMUNICACIONAL, REGISTRO FOTOGRÁFICO).**

DOSSIER PRENSA

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/PRENSA-LOS-ASESORES.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/prensa-los-asesores.html)

DOCUMENTACIÓN "LOS ASESORES"

- **REGISTRO FOTOGRÁFICO GENERAL (REGISTRO ENSAYOS, CARACTERIZACIONES, FUNCIONES, DISEÑO GRÁFICO Y EJEMPLOS DE INTERACTIVIDAD ENTRE PERSONAJES Y USUARIOS DE R.R.S.S).**

[HTTPS://PHOTOS.GOOGLE.COM/U/3/ALBUM/AFlQIPOPCZLLR_HQI7-vPJI0CMKQTURV2M4NJSviXVYY](https://photos.google.com/u/3/album/AFlQIPOPCZLLR_HQI7-vPJI0CMKQTURV2M4NJSviXVYY)

- **MATERIALES AUDIOVISUALES VARIOS**

- **TRAILERS**

- **CÁPSULAS DE DIFUSIÓN EN R.R.S.S**

[HTTPS://YOUTU.BE/QPTLFM0GCTY](https://youtu.be/QPTLFM0GCTY)

[HTTPS://YOUTU.BE/FiETy6vTKoY](https://youtu.be/FiETy6vTKoY)

[HTTPS://YOUTUBE.COM/SHORTS/FNTD0KDBL7Y?FEATURE=SHARE](https://youtube.com/shorts/FNTD0KDBL7Y?feature=share)

[HTTPS://YOUTUBE.COM/SHORTS/BxG4AZpBON4?FEATURE=SHARE](https://youtube.com/shorts/BxG4AZpBON4?feature=share)

- **EJEMPLO: INTERACTIVIDAD PRESENCIAL (EXTRACTO DINÁMICA DE VOTACIÓN DE LA AUDIENCIA)**

[HTTPS://YOUTU.BE/XJ305MGf2_8](https://youtu.be/XJ305MGf2_8)

ANEXO C

MANUALES/DOSSIERES DE LARP ESPAÑOL Y FICHAS DE PERSONAJES REFERENCIALES

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/MANUALESDOSSIERES-DE-LARP-ESPANOL-Y.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/manualesdossieres-de-larp-espanol-y.html)

- 1) MANUAL DE LARP PARA AQUELARRE MALDECITVS CORONAM (2022) DE AZARKIA ROL.
- 2) DOSSIER EVENTO AQUELARRE MALDECITUS CORONAM – JUNIO 2022- ESPAÑA.
- 3) EJEMPLO FICHA DE PERSONAJE: DUNGEONS AND DRAGONS (FICHA EDITABLE).
- 4) EJEMPLO FICHA DE PERSONAJE: TEATRO DE LA MENTE – VAMPIRO LA MASCARADA.
- 5) EJEMPLO FICHA DE PERSONAJE: PARANOIA.
- 6) MANUAL DE INICIACIÓN OFICIAL LARP: VAMPIRO LA MASCARADA TEATRO DE LA MENTE (2016)

ANEXO D

- **PROGRAMACIÓN DRAMATÚRGICA DE PENDIENTE DE VOTO DE ROGER BERNAT/
FRATINI. REGISTRO SESIÓN 03-01-2013, SANTIAGO DE CHILE.**

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/PROGRAMACION-DRAMATURGICA-DE-PENDIENTE.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/programacion-dramaturgica-de-pendiente.html)

ANEXO E

- **TRANSCRIPCIÓN EXTRACTOS DE ENTREVISTAS REALIZADAS Y AUTORIZACIONES DE USO.**

[HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/TRANSCRIPCION-EXTRACTOS-DE-ENTREVISTAS.HTML](https://arsdramaticainfo.blogspot.com/2023/05/transcripcion-extractos-de-entrevistas.html)

- TRANSCRIPCIÓN EXTRACTOS DE ENTREVISTAS.
- 1) AUTORIZACIÓN CARLES BATTLE I JORDÀ.
- 2) AUTORIZACIÓN GERRIT REININGHAUS.
- 3) AUTORIZACIÓN MANUEL CRISTANCHO.
- 4) AUTORIZACIÓN MIQUEL VALLS.
- 5) AUTORIZACIÓN OSCAR GARCÍA PANELLA.
- 6) AUTORIZACIÓN PEDRO BENNATON.
- 7) AUTORIZACIÓN MIQUEL SICART.
- 8) AUTORIZACIÓN LUANA RAITER
- 9) AUTORIZACIÓN DURGAN A. NALLAR.
- 10) AUTORIZACIÓN STEFAN KAEGI.
- 11) AUTORIZACIÓN ROGER BERNAT.

ANEXO F

- **FICHAS ARTÍSTICAS CASOS DE ESTUDIO Y TABLAS DE ANÁLISIS COMPARATIVO DEL EJERCICIO ESCÉNICO-LÚDICO.**

A) THE BOOMERANG KID

<HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/TABLA-APLICACION-MARCO-ESCENICO-LUDICO.HTML>

B) PENDIENTE DE VOTO

HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/TABLA-APLICACION-MARCO-ESCENICO-LUDICO_2.HTML

C) GERTRUDIS MÖHIPPA

HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/TABLA-APLICACION-MARCO-ESCENICO-LUDICO_22.HTML

D) GAME OF KIN

HTTPS://ARSDRAMATICAINFO.BLOGSPOT.COM/2023/05/TABLA-APLICACION-MARCO-ESCENICO-LUDICO_52.HTML



ARS DRAMATICA

DRAMATURGIA / ESCENA VIVA / ESCRITURA