

Play(s)

Metodología combinada de creación escénica y dispositivos de juego.

Adrián Asdrúbal Galindo Vega

Eres una persona que le interesa en algún nivel las expresiones culturales. Trabajas, sustentas a tu familia, pagas tus deudas del banco. De alguna manera este texto llegó a tus manos, ya sea por interés en el mundo de los juegos, el interés por el teatro, interés por la palabra relaciona o, como en nuestros actuales eventos de teatro, eres un familiar o conocido del autor; y lo que hace dicho texto es invitarte al juego.

¿Qué haces?

Si eliges no jugar, este es el fin de tu historia.

A lo mejor, eres una persona que se considera un adulto serio y le da más importancia a la teoría dura. Si ese es el caso, le recomendaría saltarte todo esto e ir directo a la Introducción.

A lo mejor, eres una persona que se considera un adulto serio. Le da más importancia a la teoría dura, pero sólo está en búsqueda de una metodología para ludificar la escena, en ese caso podrías saltarte directo a la Metodología.

Si eres un familiar o conocido del autor, podrías intentar hallar tu nombre en la Dedicatoria.

Si eres un fanático de Cortázar que le gusta jugar, podríamos recomendarte leer este texto en el orden que quieras... a lo mejor, casualmente el autor es un genio al nivel de Julio y se pudo construir una narrativa aleatoria... aunque no se haya escrito de esa manera, ¿o sí?

Si eres mi asesor, sinodal o lector para conseguir el grado de doctor con este trabajo, un familiar que quiere mucho al autor, una persona que se considera un adulto serio y que gusta terminar lo que empieza, una persona que le apasiona todo acerca del teatro, el juego, actividades culturales o estéticas relacionales o una persona chismosa... desafortunadamente tendrán que leer el resto del texto a partir de aquí.



DEDICATORIA

(Mapa emotivo que da coordenadas culturales donde se inscribe este trabajo)

*La eternidad por fin comienza un lunes
y el día siguiente apenas tiene nombre
y el otro es el oscuro, al abolido.
Y en él se apagan todos los murmullos
y aquel rostro que amábamos se esfuma
y en vano es ya la espera, nadie viene.
La eternidad ignora las costumbres,
le da lo mismo rojo que azul tierno,
se inclina al gris, al humo, a la ceniza.
Nombre y fecha tú grabas en un mármol,
los roza displicente con el hombro,
ni un montoncillo de amargura deja.
Y sin embargo, ves, me aferro al lunes
y al día siguiente doy el nombre tuyo
y con la punta del cigarro escribo
en plena oscuridad: aquí he vivido.*

Eliseo Diego

La mía es una historia de amor, siempre lo ha sido.

Encontrarse con otras personas, desconocidas, descubrir otros mundos, sus mundos.

Mi primer amor...

Al haber nacido en los años ochenta, en la década de los 8-bits, empezó a labrar el terreno de cómo me relacionaría con el mundo y con los demás. Sobre todo, en casa, con la familia.

Hay que recordar que en esos tiempos se comenzó con un fuerte crecimiento en el sector del videojuego alentado por la popularidad de los salones de *maquinitas* (que funcionan a base de monedas) y de las primeras videoconsolas aparecidas durante la década de los 70 (en mi caso, fue el Atari).

Para cuando tenía recuerdo, ya había un *Family* (un Nintendo o NES System de mercado, ósea pirata) en casa y los modelos familiares que se podía seguir eran mi hermano y mis primos. Ya que no había muchos niños de mi edad en la familia, o por lo menos, niños que estuvieran cerca de mí. Mi hermano y mis primos se convirtieron en estos modelos, siendo más grandes que yo, ya tenían videojuegos en casa.

Y esa fue mi manera de acercarme a ellos. Con videojuegos. Platicando videojuegos. Para mí, los videojuegos fueron un enlace fuerte con mi imaginario de familia, mi primer amor. Mi familia, los juegos. Usé, y sigo usando, los videojuegos para acercarme a las personas, para *convivir* con las personas. Y esto va a ser importante más adelante.

Dicho sea de paso, en 1985 apareció Super Mario Bros, que supuso un punto de inflexión en el desarrollo de los juegos electrónicos, ya que la mayoría de los juegos anteriores sólo contenían unas pocas pantallas que se repetían una y otra vez. Además, el objetivo simplemente era hacer una alta puntuación. El juego desarrollado por Nintendo supuso un estallido de creatividad. Por primera vez teníamos un objetivo y un final en un videojuego, de manera básica, pero esto cambiaría la manufactura que poco a poco orillaría a los videojuegos a ser considerados como arte.

El segundo amor...

“Amor de lejos...” decían por ahí. No recuerdo bien cuál fue la primera obra de teatro que vi, pero sí cuál cambiaría la manera de *aproximarme* a la producción teatral (uso ese término en varios sentidos, cómo hacer teatro, cómo relacionarse con el equipo de trabajo y la más importante, CÓMO RELACIONARSE CON EL PÚBLICO).

La primera relación con el teatro la tuve con un formato teatral de cuarta pared. He de decir que también me enganchó, pero lo que me tomó por sorpresa fue la promesa de crear con tu propio cuerpo otras realidades, aunque sea por unos minutos.

Soy una persona que nació en el entonces el Distrito Federal y que pasó la primera parte de su vida en Tlalnepantla, Estado de México. Esto es importante saber ya que la única manera que tuve para

acercarme a las actividades culturales fue a través de mi madre que me metía a todo tipo de talleres culturales para tenerme ocupado en mis primeros años y mi hermano que me ayudó a entrar a la ENEP (FES) ACATLÁN al *taller de actuación* y al *taller de dirección* que ahí impartía Pedro Quezada, no había muchas otras opciones pero fueron las suficientes para empezar a jugar más seriamente esto que le llaman teatro.

Como director escénico podría conseguir la ayuda de otras personas para hacer obras (*Plays* por su palabra en inglés). Pero fue hasta que vi *Los tres sueños de Rosaura* un trabajo de una compañía teatral que se desprendía de la UNAM, *Proyecto Tres*, que se quedó en lo que llamaría Kundera, memoria poética. Así, no por razones afectivas, sino por que cambiaría mi poética de dirección. Es la obra que recuerdo como la primera que vi.

El impacto llegó desde un dispositivo muy sencillo, la obra se presentaba en tres espacios simultáneos que podían verse en cualquier orden lo cual les permitía abrir la obra repartiendo números (1, 2 y 3). En tercera llamada separan a las personas en una triada de grupos, “no se preocupen, al final verán de nuevo a sus acompañantes” decían. Ese detalle me abrió la cabeza de posibilidades y de retos creativos. Por si fuera poco, a mí me tocó acompañar la escena a los baños de la Casa-Estudio Siqueiros. Éramos un grupo de diez personas pegadas a la pared y las intérpretes hacían su escena ahí pero... te veían a los ojos a poca distancia... eso me cambió.

¿Cómo reducir la distancia entre la obra y el espectador? Se necesita ser estúpido para amar de cerca, o al menos esa creencia justificaba nuestra lejanía... pero cómo deseaba stupidizarme hasta el autismo babeante.

Ahí nace **ONIRISMOS**. La historia de mi grupo de teatro que cree en escuchar al otro es la historia de La Eternidad por fin comienza un lunes o el grande viaje del cisne negro sobre los lagos de hielo de Irlanda. Es una historia de un grupo de jóvenes que se reunieron a hacer teatro para crear juntas e invitar a las personas a participar en la acción nuestros viajes. Para escucharse mutuamente y es ese escuchar la fuerza que nos inclina hacia afuera hacia el espectador, hacia el juego. Una inmensa necesidad de explorar el juego relacional del público y explicaba cómo ese vínculo desplaza al cuerpo del espectador.

El tercer amor...

A pesar de que se supone que las actividades culturales practican la empatía, tanto de los generadores como los que juegan en las actividades, fue la docencia la que me ha mantenido más en contacto con otras perspectivas de miles de números de personas, en su mayoría jóvenes que el teatro mismo. ¡Qué fortuna la mía!

Puedo decir, desde mi particular experiencia de cómo he vivido el teatro, que la escena es un mundo reducido de gente que la frecuenta, la produce y la sostiene¹. De alguna manera se ensaya y se presentan para las mismas personas. Pero dar clases a cinco grupos de, en promedio, treinta personas cada cuatro meses... el contacto es increíblemente mayor. Porque además se entabla una relación dialógica que pocas veces fue extremadamente vertical.

Esa relación dialógica no es común en dispositivos hegemónicos teatrales. Pero también hay un campo de batalla en el medio docente.

La ruptura de enfoques tradicionalistas pedagógicos. En mi memoria poética docente, las clases que más recuerdo están a cargo de gente que usa juegos para enseñar. No es hasta la realización de esta investigación que entré de lleno a la aplicación de la **gamificación** al aula como método pedagógico. Si bien había aplicado juegos, ahora se convirtió en una disciplina encontrar juegos que desarrollen habilidades y conocimientos relacionados con la currícula de cada materia... semanalmente.

Esto me orilló al mundo de los juegos de mesa que tienen también un gran camino recorrido de dispositivos físicos y presenciales. Agradezco que cada año salgan unos cientos nuevos juegos para poder tomar el mejor para tantos temas y no aburrir con el mismo dispositivo a los alumnos. Millones de maneras de proponer relaciones con los materiales y entre las personas.

Mi tercer amor, las clases, se relaciona de regreso con los otros dos, el teatro y los juegos. Entonces se cierra el círculo y se desborda en este trabajo.

¹ Para contextualizar este comentario, al momento de la redacción se celebra el Séptimo Congreso Nacional de Teatro México (CONATEM) con una participación de Alan Gutiérrez titulada: ¿Por qué pocas personas asisten al teatro?

En el mundo profesional es muy normal la capacitación docente. Muchas veces se habla de la gamificación, pero siempre proponen los mismos juegos (*Kahoot!* es la aplicación más común mencionada por dichos cursos, pero sí mencionan unos cuantos más²) y rara vez te ofrece una metodología que te permita diseñar juegos para tus clases, sólo te orillan a usar las mismas aplicaciones para *gamificar* el aula.

Es en esta etapa de definición donde convergen los tres puntos para generar problemas creativos para explorar nuevas maneras de relacionarnos. Y es aquí donde también converge la dedicatoria. Este trabajo es para todas esas personas que me enseñaron otras maneras de relacionarme, todas las personas que se vincularon conmigo, todas esas personas que juegan conmigo:

A mis padres, Patricia y Miguel. A mi hermano y mis primos que me enseñaron los videojuegos, Miguel, Sinhué y Jhonatan. A mi hermana, Etna. Al profesor que me inició en el teatro y la dirección, Pedro Quezada. A todas aquellas directoras y coordinadoras que aceptaron mi manera de dar clase y lo impulsaron, Elizabeth, Daniela, Yadhira, Elena, Ana, Jacqueline, Karla y Gicela. A mis maestros, los teatreros Artús, Martín, Ricardo, David, Gabriel e Ignacio. A mis maestras, mis modelos a seguir, Muriel, Amaranta, Niña, Paolina, Irma, Aglaé, Mónica, Iberia. A las personas con las que sobreviví la maestría: Edgar, Fabiola, Kenya y Adbeel.

Por supuesto a todas las personas que han jugado conmigo en ONIRISMOS:

Ana, Nacho, Luis Arturo, Diana, Esteban, Joshua, Stephanie, Guillermo, Cuauhtémoc, Aisel, Selene, Alberto, Iván, Juan Pablo Salazar, Lessly, Elizabeth, Paulina, Miguel, Alma, Itzel, Juan Pablo Dorantes, Nataly, Edgar Ulises, Tabita, Ismael, Andrea, Edwin, Iván Cuevas, Gerardo, Gerall, Daniel, Jorge, Laura, Ellis, Sandra, Adriana, Karen, Pedro, Tita, Marco, Nadia, La Maga, Eduardo, César, Gabriela, Yollotl, Marisol, Alejandra, Sandra, Natalia, Lola, Jon, Sergio, Yun, Joana, Mónica, Azucena, Hasam, Loredo, Dayana, Arantza, Ela, Lola, Rubén, Aline, Teresa, María del Mar, Saidde, Geo, Mayela, Sandra Milena, Hugo, Diana, Dafne, Elfega, Cocone, Danya, Luna, Adriana, Reyna, Ariadna, Mariana, Marlen,

² Según una guía creada por la Universidad del Pacífico, nos explica la aplicación como una herramienta virtual de creación de cuestionarios, encuestas y discusiones interactivas, rápidas y de fácil acceso. En dicha aplicación se puede insertar video o imágenes en las preguntas, se puede editar los cuestionarios una vez creados. Accesible ya que no se necesita abrir una cuenta y los resultados se pueden descargar.

Minah, Mon, Montse, Quetzi, Elba, Vania, Ara, Elena, Pepe, Rocío, Fabo, Adolfo, Sara, Écatl, Laura, Mireya, Miguel, Estef, Pedro, Pablo, Erick, Alain, Darwin y a las personas que mi memoria no alcanzó a mencionar.

Y a quien sigue el camino conmigo, en el juego, el juguete y la vida: Gabriela, la Liebre.

Para ustedes esta narrativa de identidad.

¡ATENCIÓN!

Están a punto de pasar el umbral del lenguaje.

A partir de la siguiente página no se les hablará con tanta confianza.

A woman with reddish-brown hair, wearing a grey t-shirt and dark pants, is sitting on the forest floor. She is leaning against a large, moss-covered tree trunk and playing an acoustic guitar. The forest is dense with tall trees and ferns, and sunlight filters through the canopy, creating a warm, dappled light effect on the ground and the woman's hair.

INTRODUCCIÓN

(De las coordenadas de trabajo)



INSTRUCTIVO

(Funciona más como panorama estructural del texto)

Este texto está integrado de tres partes.

Cada parte, a su vez, está integrado de ensayos cuya funcionalidad es ser considerados en el orden del texto, pero también llevan la esperanza de que puedan ser tomados como trabajos independientes.

La primera parte de este texto serán ensayos que funcionan de marco teórico para la investigación.

La segunda parte del texto encontraremos otras partes de texto con la metodología cruzada para entender cómo la producción escénica se puede involucrar con la producción de juegos.

La última parte el texto estará integrado por un catálogo de juegos implementados en el marco de la investigación misma como parte del DAVEI³ y fuera de él, con ONIRISMOS, A.C.⁴

³ Doctorado en Artes (Artes Visuales, Artes Escénicas e Interdisciplina) que ha organizado el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) a través de sus Centros Nacionales de Investigación, Documentación e Información.

⁴ ONIRISMOS, A.C. es un grupo multidisciplinario de jóvenes con el objetivo de hacer un arte que vincule al espectador, al realizador y al momento, en relación íntima durante el acto artístico; escuchar al público, hacerlo partícipe. El grupo inicia en 2003 pero se vuelve Asociación Civil en 2016. ONIRISMOS desde siempre ha creído en la investigación enfocada en la relación con el público. Pero esto se vuelve cada vez más importante en recientes años, cuando se propone una línea de investigación donde se pueda combinar

NPC⁵

El dueño de una tienda vio en el video de seguridad una niña que jugaba a la *rayuela* (el juego también conocido como *avión*) y decidió dibujar una verdadera Rayuela en el suelo de su tienda para ella. Cuando la niña regresó a la tienda, no dudó en aprovechar la oportunidad de jugar. El video de seguridad también captó después de eso a un hombre adulto mirando a todos lados, buscando las miradas de otras personas o tratando de detectar cámaras (el video comenta que como si fuera a robar la tienda) y una vez que se sintió seguro de no estar en la atención de alguien, empezó a usar la Rayuela también. A partir de ese momento, muchas personas de todas las edades usaban el suelo como campo de juego⁶.

TEATRO y JUEGOS. Así, es como presenta sus últimos proyectos interdisciplinarios donde la participación del público se vuelve esencial. Investigar cómo se entrelazan los videojuegos con la relación del cuerpo del público.

⁵ “Non Playable Character.” Este concepto se usa en aquellos personajes que forman parte de un videojuego, pero que no pueden ser controlados por el jugador. Este texto usará como título **NPC** para meter algunas pequeñas experiencias en torno a la investigación que se generan en la vida cotidiana. Ya sea artículos de noticias o pláticas escuchadas en las salas de teatro o en el transporte público, donde se generen. Esto intenta contribuir al contexto cultural en el que se da esta investigación.

⁶ ANDRES EL CURIOSO. [@andreselcurioso] (02 de noviembre de 2023). *Esta niña dio vida a la tienda*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://youtube.com/shorts/rGf2L3xCg2A?si=F2Asi9Nhv9_by2SJ



El multilingüismo de la investigación artística implica que se trata de un acto de traducción.

Participa al menos de dos lenguajes y puede en algunos casos crear lenguajes nuevos.⁷

05 de marzo del 2021, el periódico MILENIO publica: “Una pareja arruina cuadro valorado en 425 mil euros; creían que era una obra colaborativa⁸”. Como su nombre lo indica, un par de jóvenes son detenidos por “vandalizar” un cuadro del artista que se hace llamar JonOne. La obra estaba expuesta en una galería de arte de Seúl, Corea del Sur, pero al ser detenidos confesaron haber pensado que se trataba de, también como lo indica el título de la nota, *una obra colaborativa*.

Las pruebas son contundentes, los presuntos culpables se acercan a la obra, que no tiene título, toman las brochas se ayudan del bote de pintura y comienzan a intervenir la obra. Al final, como pequeña firma, la joven toma una fotografía de su supuesta contribución. Podría pensarse que lo hicieron con toda la desfachatez, pero no se mostraban nerviosos ni en calidad de travesura. Simplemente se acercaron e intervinieron la obra, como si la misma obra le invitara a la acción.

⁷ Steyerl, H. (Enero 2010) ¿Una estética de la resistencia? La investigación artística como disciplina y conflicto. *Transversal*. <https://transversal.at/transversal/0311/steyerl/es>

⁸ REDACCIÓN MILENIO. (2021). *Una pareja arruina cuadro valorado en 425 mil euros; creían que era una obra colaborativa*. Abril 05, de Milenio Sitio web: <https://www.milenio.com/cultura/arte/corea-sur-pareja-arruina-cuadro-jonone-creian-arte-colaborativo>

Una obra de *action-painting* hecha el 2016, mostrada ante el receptor con pinturas frescas al pie del cuadro sin algún señalamiento de “No tocar”. Con toda la tranquilidad toman las brochas y se ponen a pintar manchas verdes sobre el cuadro, de por sí, lleno de manchas verdes de más de 420 mil euros. Pero es que el hecho de que el público participe en la obra pues es una posibilidad más plausible en el momento de la recepción.

Félix González-Torres, artista visual estadounidense-cubano presentó en el MUAC en el 2010: <<Untitled>> *Portrait of Ross in L.A.* (1991). La pieza consiste en una montaña de caramelos envueltos en papelitos de celofán de distintos colores y a las personas se les invita a tomar un dulce hasta que la pila se desvanezca. Cuando los dulces se terminan es trabajo del museo reponerlos⁹. La pila debe pesar el mismo peso que el de su pareja, Ross, que murió de SIDA.

Desde el bastión teatral existen proyectos como la *Comuna Revolución o Futuro*, que en el 2018 convirtió el teatro el Granero del Centro Cultural del Bosque en el mero corazón de la Ciudad de México en un parlamento. Partiendo de una pinta de un muro en el París de 1968 en el que decía: “Cuando el Parlamento se convierte en un teatro, el teatro debe convertirse en Parlamento”¹⁰, el Colectivo de la Comedia Humana toma al pie de la letra este precepto y vuelve esta obra de teatro en una mesa de trabajo para generar una ley.

Capítulo X. El parlamento de la Memoria es el título de esta obra que arma al público con papel, lápiz y un instructivo para generar una iniciativa de Ley. Convocando a diversos especialistas y planteando cada función con una problemática actual distinta, se divide a las personas en distintas comisiones para trabajar sobre estas iniciativas.

Rocío Bolívar “La congelada de Uva” en 1998 presenta ante el mundo su performance *El planeta de los Pendejos*, donde se le invita a los participantes del evento, a arrancar uno de sus vellos púbicos mientras está sentada en una tarima para que sea más fácil al usuario a realizar la acción.

⁹ MUSEO UNIVERSITARIO ARTE CONTEMPORÁNEO, MUAC-UNAM. (2010). Félix González Torres. Febrero, 27, de Universidad Autónoma de México Sitio web: <https://muac.unam.mx/exposicion/felix-gonzalez-torres>

¹⁰ LA COMUNA. (2018). *Capítulo X*. Septiembre, 15, de Colectivo la Comedia Humana Sitio web: <https://lacomunarevolucionofuturo.org/c10-parlamento.html>

La música ha intervenido con orquestas en el espacio público, famosos esos videos donde hay un solo músico parte de una orquesta, en medio de una plaza pública, llega un incauto a ponerle una moneda en el estuche de su instrumento, tratando de ayudar al artista callejero y de pronto se encuentra delante de toda la orquesta de este *flashmob* que viene a hacerle compañía para tocar el *Himno a la Alegría*.

Se nota un nuevo receptor de la obra contemporánea. Este medio intermedial, al que llamamos Internet, se ha ido colocando en un primer plano en la percepción de las personas en el momento al acercarse a una obra. Legiones de personas crea una *obsesión infinita* para hacer fila y tomarse una *selfie* en uno de los cuartos de la artista de Yayoi Kusama en el Museo Tamayo en el 2014 en la Ciudad de México¹¹. Actualmente se ha vuelto real una decisión de curaduría con el enfoque de buscar obras *instagrameables*¹² para captar públicos nuevos.

“Debido a las características del arte contemporáneo habrá muchos sucesos como estos en el futuro, los organizadores de la exposición deben tener especial cuidado al proteger físicamente la obra de arte ya que el público puede confundir el arte como la obra de JonOne como algo que pueden garabatear” dijo el director del museo en su comunicado a prensa acerca del *atentado*.



Las personas ahora encuentran nuevas herramientas en las redes y de más tecnologías para interactuar con la obra. La creación de contenido del usuario o receptor genera oleadas de reacciones y hasta memes para hablar de arte contemporáneo y sus características.

Esos chicos sólo se relacionaron con la obra como pensaron que se tenían que relacionar, como las personas que tomaban un dulce, como las personas en el público de la Comuna, arrancando un bello, dando una moneda al músico o dando un *like* o apretando un botón del control de juego.

¹¹ MUSEO TAMAYO. (Sin fecha). Yayoi Kusama. *Obsesión infinita*. Julio 15, 2021, de Fundación Olga y Rufino Tamayo Sitio web: <http://old.museotamayo.org/video/yayoi-kusama.-obsesion-infinita>

¹² Valor de subirlo a las redes sociales.



*De su poderío económico no hay duda: una facturación global de 180.000 millones de euros en el 2021 por 25.000 de la música y 40.000 del cine. Los videojuegos son piedra angular del ocio mundial y los gobiernos tratan por todos los medios de impulsar su producción. Lo que quizá para muchos no está tan claro es que los videojuegos hoy sean también una piedra angular de la cultura.*¹³

¿Dónde comenzó el videojuego? Existen varias posturas para contestar esta pregunta. Por un lado, hay corrientes de investigación que postulan a Nolan Bushnell, fundador de *Atari* (1972) como el creador de los videojuegos. Hay investigadores que proponen a Ralph Baer porque creó la primera consola de videojuegos (Un prototipo de *Magnavox Odyssey* que la llamaron *Brown Box* en 1968). Existen fanáticos dentro de la industria que postulan a Shigeru Miyamoto de Nintendo porque fue el primero que usó una metodología para crear juegos que impactó en el mercado en general y que siguen tomando como referencia al momento de diseñar los videojuegos.

En 1962, unos estudiantes del MIT diseñaron el primer videojuego llamado *Spacewar!* Steve Russel en colaboración con Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner, entre otros fueron los autores de esta desviación en el uso de las computadoras. En un cuarto oscuro en el Instituto de

¹³ Barranco, J. (30 de abril 2023) Videojuegos, un viaje al poder del décimo arte. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20230430/8932707/videojuegos-decimo-arte.html>

Tecnología de Massachussetts con el *minicomputador DEC PDP-1*, la primera computadora que utilizaba una pantalla visual. Antes de eso, hay que recordar, que la mayoría de las computadoras tenían quizás salidas de cinta de papel.

Spacewar! fue un juego desarrollado como una demostración de las capacidades de una empresa de equipamiento digital con la PDP-1, el cual, al ser usado por Bushnell, pensó que podría ser un gran éxito comercial. Ese grupo de ingenieros querían crear un juego que realmente mostrara las capacidades de esta nueva máquina y sobre todo en el monitor de pantalla. El producto era tan divertido de jugar que intentaron sacar el programa de las máquinas en el mundo porque estaba consumiendo mucho tiempo de “computación”.

Incluso hay personas que argumentan que los juegos electrónicos comenzaron antes, en 1947, cuando Thomas T. Goldsmith Jr. y Estle Ray Mann, con ayuda de Alan Turing, registraron la primera patente de un videojuego. Con una máquina de rayos catódicos que simulaban un radar como los que detectaban misiles en la Segunda Guerra Mundial.

No fue hasta que la empresa llamada Atari consolidara una verdadera industria de los videojuegos.

En palabras de Bushnell en una entrevista: “Cuando comenzamos, descubrimos que los juegos que eran más exitosos eran aquellos que eran sencillos de aprender, pero imposibles de dominar”. De esta filosofía nace el juego llamado *Pong*. Que consideraron que era muy sencillo, pero al armarlo con ayuda de Al Alcorn, lograron crear una pieza, para sus tiempos, masivamente divertida.

Como pequeño detalle de este juego, uno de los defectos de la función de diseño del juego original *Pong* era que la barra golpeadora no iba hasta la parte superior de la pantalla lo que, casualmente, prevenía que dos buenos jugadores fueran a jugar por la eternidad sin equivocarse.

Esta sencillez es importante recalcar en el momento de diseñar dispositivos relacionales escénicos de corta duración.



Creo que el cambio radical ya nunca volverá a darse por medio de los instrumentos políticos.

Creo que solo puede venir de los confines del cráneo, por los recursos de la imaginación,

cualquiera que sea la ruta señalada...¹⁴

Hubo un momento en que el futuro de esta mega industria estuvo en grave peligro tras el explosivo éxito financiero y cultural de los videojuegos. La industria empezó a creerse, invencible.

Muchas grandes compañías vieron que había un mercado para los juegos de video de inmediato inundaron el mercado con demasiados productos para la demanda de ese momento. Un par de asociaciones que realmente querían demostrar que tenían un juego realmente impresionante, pero por cada juego cuidadosamente diseñado había muchos otros realizados exprés, lo que se reflejaba en una calidad muy pobre.

Al final, la demanda se cansó de que le vendieran lo mismo una y otra vez con una experiencia de entretenimiento muy carente. Mientras que apremiaba el tiempo de producción, la calidad bajaba y resultó en que mucho del producto terminaba en la basura. Las industrias culturales hicieron presión sobre los diseñadores.

¹⁴ Ballard, J. G. (2013). *Para una autopsia de la vida cotidiana. Conversaciones*. Buenos Aires: Caja Negra. P. 132.

Con decenas de nuevos desarrolladores de juegos surgieron durante la noche, los inversionistas inyectaron dinero en lo que parecían ser “productos seguros”.

En 1982 Atari había llegado a un acuerdo con los Estudios Universal para crear la adaptación de la popular película *E.T. el extraterrestre*. Los desarrolladores sólo tuvieron cinco semanas para diseñar el juego. Atari se apresuró a sacar un producto recibido universalmente como mediocre. *Atari* envió millones de cartuchos del juego de *E.T.*, a pesar de su pobre calidad, a las tiendas.

La reacción causó un efecto dominó a través de toda la industria de los juegos. Para el verano de 1983, la confianza del consumidor en los videojuegos había llegado a su punto más débil. *Atari*, junto con muchas jóvenes empresas se hundieron en deudas. Es este hito que da paso a la legendaria historia acerca de millones de cartuchos no vendidos fueran enterrados en el desierto¹⁵.

La industria apenas iba encontrando su manera de relacionarse con este nuevo mercado llamado: video jugadores. No puedes manufacturar cualquier cosa a los nuevos jugadores. Incluso con ese desastre comercial, los video jugadores aún querían nuevas experiencias, nuevos juegos.

A pesar de que se pensaba que los videojuegos serían una moda fácil de olvidar, una compañía de juguetes llamada *NINTENDO* apenas comenzaba a experimentar con los juegos. En 1972 publicó su primera consola de videojuegos, la Magnavox Odyssey¹⁶.

Una de las primeras decisiones de la filosofía de diseño de videojuegos que tomaría Nintendo en la industria sería la de entender la popularidad de los juegos clásicos como *Pac-Man*, *Donkey Kong* y *Pitfall* reflejada en una necesidad de la gente de jugar como un *PERSONAJE* no sólo una nave espacial o un bloque de píxeles sin nombre. Incluso con la crudeza de las herramientas a la mano en ese tiempo de los gráficos de 8 bits, tratarían de resolver el problema creativo de los conceptos de: *inmersión* y de *ser* un personaje.

¹⁵ Este suceso está explorado en un documental bajo el título: *Atari: Game over*, dirigido por Zak Penn en 2014.

¹⁶ Pace, L. (08 de septiembre 2023) Nintendo: Complete Guide – History, Products, Founding, and More. *History-Computer*. <https://history-computer.com/nintendo-history/>

El árido ambiente de la confianza financiera en los juegos orilló a la empresa a empezar a reconceptualizar los videojuegos. Nintendo entendió que tendrían que diseñar su propio hardware para poder seguir creando otro tipo de experiencias con los juegos. Un ejemplo fue de los primeros hardware que crearon, una pistola que lanzaba señales a la televisión para practicar virtualmente la puntería cazando patos digitales.

Otra pieza de Hardware importante para comprender el impacto que tuvo Nintendo fue un nuevo sistema de entretenimiento llamado *Nintendo Entertainment System*. En nuestro país se conocería a este sistema como *El Nintendo*. En el mercado informal la consola tenía un clon llamado *Family*. Este modelo informal se asemejaba a la versión japonesa del sistema que se vendía en mercados o tianguis, e incluso se podía encontrar adaptadores para poder jugar los cartuchos del modelo *Famicon* (nombre japonés del NES) en modelos originales americanos.

Es en esta nueva plataforma que nace *Mario Bros*. El juego da uno de los pasos más grandes en la industria, es uno de los primeros juegos que incluyen un cuidadoso diseño. Es desde aquí donde también podemos ir tomando elementos para desarrollar un arte escénico relacional.

Los videojuegos dejan de ser una *moda* y empiezan a *habitar* las casas de las familias a lo largo del mundo. Pero también, con este segundo aire en la industria venía una nueva generación de jugadores. El apetito por los juegos de simples laberintos estaba menguando; buscaban convertirse en un personaje, vivir una historia virtual y ser absorbido por algo del otro mundo.

Hideo Kojima, diseñador y director de videojuegos japonés, cuenta en una entrevista para un documental: *En esos días, el principal trabajo del diseñador del juego era crear las reglas de un juego, eso es todo. Era bastante parecido al ajedrez o las cartas. En los 90s con el PlayStation y el arribo de una tecnología más potente teníamos el don de la expresión*¹⁷.

Así arranca el mercado de los juegos que empieza una carrera para apoyar la creatividad y mejorar la experiencia del usuario para lograr a colocarse como una de las industrias culturales más importantes en cincuenta años. Mientras en el mundo del teatro se consolida una manera hegemónica de experimentar este arte a través de la oscuridad, el silencio y el control.

¹⁷ *Video Games: The movie*. Dir. SNEAD J. País: Estados Unidos. Año: 2014. Guión: Mike Mills.

NPC

Adultos que juegan videojuegos son los que tienen vidas más plenas: estudio¹⁸.

¹⁸ Titular de nota del diario satírico con dudosa información o rigor periodístico en:
https://eldeforma.com/2023/11/04/adultos-videojuegos-vida-feliz/?fbclid=IwAR3NH9_hpHsLGaNHStSxLzht3pEg4m8mMrnv1XFmE7DFWmTqdCK0CAfHWDM



2017. Fotografía: Dolores Robles. Obra LOS PINGÜINOS de Hasam Díaz.

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone que siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar.¹⁹

Es posible considerar que el nacimiento de la representación escénica está en el juego. El maestro Martín Acosta²⁰, pregunta en sus sesiones pedagógicas teatrales cuál es la distinción entre tres conceptos: Jugar, mentir y actuar. El maestro propone que la diferencia entre estos verbos reside en el objetivo de cada acción. El primer verbo que explica es el de jugar, se juega para uno mismo. Se miente para obtener algo. Pero en el actuar, desde el punto de vista escénico, reside la *poiesis*²¹. Se actúa para alguien más. Se actúa para *les otros*. El acceso a una teatralidad se la da una transformación que sólo puede ser adquirida a través de la metáfora.

¹⁹ Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. España: Alianza Editorial/Emecé Editores. P. 11.

²⁰ El Centro de Investigación Teatral Rodolfo Usigli describe al maestro Acosta como “uno de los miembros más brillantes de una generación de teatristas mexicanos que se han abierto paso en los escenarios luego de la caída del Muro de Berlín con todas las implicaciones ideológicas, económicas y estéticas que esto supone”. En una entrevista que se encuentra en su documentación digital en el siguiente enlace: <https://citru.inba.gob.mx/proyectos/investigacion/9escenografos/9em/ma.html>

²¹ Concepto procedente del griego que implica creación o producción. Es también ese proceso de, según palabras de Jorge Dubatti, poner un acontecimiento y un objeto a existir en el mundo. Un movimiento de NO SER a SER.

En varios estudios del juego se ha tratado de defender la importancia del juego en la cultura. Robert Caillouis, por ejemplo, retomando los estudios del juego iniciados antes por Johan Huizinga, empieza su propia tesis clarificando lo siguiente:

Por una parte, pretendía [Huizinga] dar una definición exacta de la naturaleza esencial del juego; por otra parte, se esforzaba en esclarecer la parte del juego que atormenta o que vivifica las principales manifestaciones de toda cultura: las artes como la filosofía, la poesía lo mismo que las instituciones jurídicas, y hasta ciertos aspectos de guerra cortés. ²²

El fenómeno del juego no es ajeno, entonces, a los aspectos culturales. Si bien hay que considerar que el idioma inglés tiene estructuras gramaticales mucho más simplificadas, existe un juego de palabras que no se puede ignorar. La palabra *PLAY* en inglés se usa para las obras de teatro, pero también como verbo de juego. E incluso el mismo término se usa para cuando se interpreta un instrumento musical, en fin, los *juegos* de palabras con este término se pueden aplicar ampliamente para otros usos culturales.

Hay ejercicios de interpretación para diseñar montajes escénicos que se consideran juegos. Las aulas de teatro y actuación están plagadas de trabajos que se pueden considerar dinámicas lúdicas. Pero también se toman juegos para desarrollar actividades cual *gamificación*²³. El director teatral mexicano Alberto Villarreal²⁴ proponía a sus estudiantes juegos de rol para desarrollar habilidades de dirección escénica.

²² Caillouis, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral. P. 8.

²³ La Dra. Susana Aránega define la gamificación como una estrategia que utiliza el juego como herramienta motivadora para favorecer la construcción del saber, cuya dinámica consiste en la aplicación de técnicas y estrategias de juego en espacios de aprendizaje.

²⁴ Según la Cátedra Bergman de la UNAM, Alberto Villarreal es miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte en Dramaturgia. Su trabajo creativo abarca más de cuarenta puestas en escena, la mayor parte de su autoría, con presencia artística en 14 países. Está traducido al alemán, chino, inglés, francés y portugués. Es Licenciado en Literatura Dramática y Teatro por la UNAM con medalla Gabino Barreda y actualmente cursa el “Mestrado en Teoria e Prática do Teatro” en la “Universidade de Sao Paulo” Brasil. Ha cursado residencias de especialización en el Royal Court Theatre de Londres; la Fundación Carolina de Madrid o el Seminario Latin America & Caribbean Directors Workshop Whit Declan Doneland en Buenos Aires. Actualmente cursa el primer semestre de la maestría en Artes Escénicas de la Universidad de Sao Paulo en el área de “Teoría y práctica del teatro”.

El juego ha estado presente, al parecer, desde sus inicios y sigue ahora presente. Partamos entonces desde las características del fenómeno del juego que Caillois propone, sin meternos tanto en el por qué se juega, para poder entender la expansión escénica, pero también haciendo hincapié en algunos rasgos que sigue arrastrando la concepción de teatro y cualidades ya olvidadas.

*1 — libre: a la cual el jugador no podría obligarse sin que el juego pierda en seguida su naturaleza de diversión atractiva y alegre*²⁵.

Los fenómenos culturales también han ido desarrollando el factor de libertad. Huizinga expone que el juego, para el hombre adulto, es una función que puede abandonar en cualquier momento²⁶. Se invita a las personas a una noche de juegos en casa, pero también se invita a una noche de teatro. Las personas deciden aceptar o no, quedarse dentro de la sala del teatro o irse. Incluso en las salas de cine, cuando uno decide pasar su experiencia por determinada cinta, las personas pueden decidir entrar en la ficción propuesta o resolver pendientes a través de la pantalla del celular.

Para crear teatro (o cualquier tipo de arte, dicho sea de paso), hay libertad de metodología, de recursos y de discursos. Se puede entablar relación de negocios para trabajar con un grupo de intérpretes para realizar una obra de teatro y son estas personas las que deciden trabajar con el proyecto, no tomarlo o abandonarlo. Aunque la retribución económica sea atractiva para las personas o nula la decisión no depende puramente del dinero. Para ilustrar mejor esto no hay mejor que las palabras que escriben sobre los portales del museo de la Secesión durante la época de Klimt:

A CADA ÉPOCA SU ARTE,
AL ARTE SU LIBERTAD²⁷.

El proceso de investigación-creación ha arrojado información importante en este mismo aspecto dentro de la poiesis escénica de una experiencia relacional. Al generar un evento de esta índole siempre será importante para las personas que asisten establecer claridad sobre tres puntos importantes:

²⁵ Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral. P. 21.

²⁶ Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. España: Alianza Editorial/Emecé Editores. P. 20.

²⁷ Schorske, C. (2011) *La Viena de fin de siglo*. Política y Cultura. Siglo Veintiuno Editores. P. 215

1. Que el público va a jugar un juego.
2. Las reglas del juego mismo.
- 3.Cuál es la meta del juego.

A la gente se le invita a *ver* una obra de teatro, es entonces cuando la recepción de las personas hacia la pieza empieza a trabajarse. Las obras relacionales en lugar de pedir que la obra se experimente de manera mayoritaria a través de la vista, se le pide que *actúe* con una serie de reglas. Es decir, no se les pide a las personas que *vean* la obra relacional, sino se les invita a *experimentarlas*. Esto ayudará a trabajar la disposición al juego.

En la percepción hegemónica de cómo se recibe una experiencia teatral es muy fácil encontrar a gente que espera sentarse en la oscuridad a ver la obra, ése es el dispositivo estandarizado de experimentar una obra. El cambio de actitud sobre la obra puede ser, para varias personas, violento. Por lo tanto, aún es muy importante avisar, con tiempo de antelación, que en la obra se toma un rol y que esperan acción corporal por parte del *usuario*.

La libertad también será un punto creativo para resolver dentro del mismo juego. Hay video juegos que te permiten trasladar un avatar por cualquier punto de un mapa virtual. Hay libertad para elegir, agencia, le llaman²⁸. ¿Cómo funcionará esta libertad en cada propuesta?

2 —separada: circunscrita en límites de espacio y tiempo precisos y fijados de antemano²⁹.

Ésta segunda característica sigue siendo muy importante para el fenómeno teatral. Ya que la obra de teatro se experimenta en un espacio en específico que simula ser otro. Es decir, se delimita un espacio para que la ficción pueda activarse dentro de ese mismo espacio. A veces los lindes de ese espacio se pueden expandir, pero los límites se fijan de antemano.

²⁸ Agencia es un concepto que intenta explicar el control que tiene el jugador sobre el mundo del juego. La ilusión de que las acciones y decisiones del jugador le permiten avanzar la historia.

²⁹ Caillouis, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral. P. 21.

Se vuelve de particular interés, por ejemplo, la manera que las actividades teatrales *juegan* con los límites de espacio de teatralidades contemporáneas cuyas articulaciones revisó la doctora Ileana Diéguez en su estudio *Escenarios liminales. Teatralidades, performatividades, políticas*, pasando desde el colectivo *Yuyachkani* hasta las instalaciones de Mapa Teatro en El Cartucho. Pensando la teatralidad como un juego cada vez más abierto espacialmente³⁰.

Ese mismo juego de lindes expandidos pueden encontrarse tanto en el terreno de los juegos de mesa, como el de los videojuegos. Por un lado, tenemos *Exit El Juego*, que es una serie de juegos de mesa tipo *Escape Room* para jugar en un lugar fijo. El objetivo de *Exit* es resolver los acertijos, para salir, imaginariamente, del lugar donde están atrapados los participantes³¹. El espacio es delimitado imaginariamente pero también todos los componentes que se incluyen en la caja del juego se vuelven parte del acertijo... incluyendo la misma caja del juego.

En los juegos de video, tenemos una expansión de espacios a través de los dispositivos para interactuar con el jugador, los controles, pero también se tiene la realidad virtual. Por ejemplo, se tiene el recurso tecnológico llamado *realidad virtual aumentada*, que ofrece experiencias interactivas al usuario a partir de la interacción combinación entre ambientes virtuales y el mundo físico a través de dispositivos digitales.

Nintendo empezó a distribuir en el 2011 una consola portátil de juegos llamada *Nintendo 3DS*, el cual incluía en el hardware, cámaras y pantallas de 3D sin uso de lentes especiales³². Pero también incluía varios softwares con realidad aumentada. Jugabas con la información que captaba la cámara del sistema. Una tecnología que después usarían para uno de los juegos más populares *Pokemon Go*, cuya página oficial lo describe como una experiencia que te permite *moverte por el lugar donde vives y los sitios que visites, el smartphone podrá vibrar para hacerte saber que estás cerca de un Pokémon. Apunta mirando la pantalla táctil de tu smartphone y lanza una Poké Ball para atraparlo*³³,

³⁰ Diéguez, I. (2014) *Escenarios liminales. Teatralidades, performatividades, políticas*. Distrito Federal: Paso de Gato

³¹ Devir. (s.f.) *Juega a un escape room desde el salón de tu casa*. <https://devir.es/exit>

³² Nintendo. (s.f.) *Familia de consolas Nintendo 3DS*. <https://www.nintendo.es/Hardware/Familia-Nintendo-3DS/Familia-Nintendo-3DS-94560.html>

³³ Pokemon. (s.f.) *Pokemon Go*. <https://pokemongolive.com/?hl=es>

mientras que el periódico Milenio lo describió como un juego que “obligó” a los “jóvenes salir a caminar”³⁴.

3 — incierta: cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado, pues cierta latitud en la necesidad de inventar debe obligatoriamente dejarse a la iniciativa del jugador.

El maestro Ricardo Díaz, director escénico, comenta en sus clases de la sospecha en la maestría de dirección escénica que una de las principales características del teatro es encontrarse con el desconocido y no saber qué ocurrirá³⁵. De la misma manera es el fenómeno del juego. Para lo cual el fenómeno teatral-relacional debería plantearse en un canal *jazzístico*, con las mismas palabras del maestro. Plantear como objetivo de los ensayos, desarrollar esa capacidad de improvisación de los intérpretes.

El juego entonces es libre. Hay que imaginar a una persona en medio del espacio, puede moverse a cualquier lado, para lo cual entonces empieza a dar una sensación de desconocido. De nuevo, es un punto creativo para resolver en el momento de crear, tanto juegos, como piezas relacionales. Dar herramientas suficientes para que se reconozca lo incierto.

Es importante establecer la claridad sobre esto, justamente para que el juego no se desborde en corrupción, al respecto Caillois nos habla de la relación creativa entre estos conceptos.

*Hay ciertos casos en que los límites se borran y la regla se disuelve, otros en cambio en que la libertad y la invención están a punto de desaparecer. Sin embargo, el juego significa que ambos polos subsisten y que entre uno y otro se mantiene cierta relación*³⁶.

³⁴ Ambriz, H. (19 de julio de 2016). Pokémon Go 'obliga' a los jóvenes a salir a caminar. *Milenio*. <https://www.milenio.com/estados/pokemon-go-obliga-jovenes-salir-caminar>

³⁵ Egresado de la Escuela Nacional de Arte Teatral del INBA, Ricardo Díaz formó parte de la compañía yugoslava KPGT, dirigida por Ljubisa Ristic. Posteriormente, estudió dirección en la Academia de Artes Escénicas de la Universidad de Sarajevo. Según Antonio Castro para Letras Libres en el 2009. <https://letraslibres.com/revista-mexico/el-espacio-multiplicado-entrevista-con-ricardo-diaz/>

³⁶ Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica. P. 13

4 — improductiva: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, acaba en una situación idéntica a la del comienzo de la partida.

Los juegos y el arte han sido usados conceptualizados como herramientas contra de hegemonías, anti-sistemas, justamente por su característica *improductiva*, como *resistencia al neoliberalismo*. Se mueven en el terreno de lo sensible, lejos de crear bienes o riquezas al finalizar una obra de teatro. Jean-Frédéric Chevallier en la *Introducción: hacia un teatro del presentar*, cita a Samuel Weber: “si uno se queda como espectador, si uno se queda tranquilamente donde está, frente al televisor, entonces las catástrofes se quedarán siempre afuera, siempre un ‘objeto’ para un ‘sujeto’,” para resaltar que ponerle fin a los espectáculos que intentan apaciguar al espectador³⁷.

*El juego y el arte nacen de un exceso de energía vital, que, una vez cubiertas las necesidades inmediatas, el niño y el hombre emplean en la imitación desinteresada y gozosa de actitudes efectivas.*³⁸

Aunque al parecer, parece sí hay diferencia entre el espectro teatral y el del juego. Al final, la idea después de estar presente frente a una obra es el movimiento del alma, es *practicar* un ser humano diferente. Por otro lado, al finalizar el juego, uno regresa al *mundo real*, en una situación idéntica al comienzo de la partida. Pero nada sucede sin cambiarnos. Hay juegos que se usan para practicar las habilidades de los seres vivos. Los juegos, terminan efectivamente improductivos de bienes o riquezas (a pesar de que existen también las apuestas o en estos días también hay personas que transmiten sus jugadas para generar vistas y seguidores, que se transforma en dinero), pero al final sí nos cambian, nos dejan con una actividad cognitiva distinta a la del inicio.

5 — reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran momentáneamente una legislación nueva, que es la única que cuenta.

³⁷ Chevallier, J. (2004). ¿Todavía teatro? En Chevallier J. (Ed.), *Coloquio internacional sobre el gesto teatral contemporáneo* (PP. 12-13). Proyecto 3 / UNAM / Escenología.

³⁸ Caillouis, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Editorial Seix Barral. P. 8.

Podemos pensar que las dramaturgias relacionales en lugar de fundamentarse en la creación de narraciones se ocupan más de construir dispositivos. Juan Pedro Enrile Arrate propone en su estudio doctoral de las estéticas relacionales escénicas de cuatro paradigmas distintos: narrativos, asociativos, discursivos y relacionales³⁹.

Es en esta clasificación donde Enrile plantea que una estética relacional escénica tiene la intención de transmitir una experiencia con elementos básicos de construcción dramatúrgica fundados en las instrucciones. Se crean instrucciones de dispositivo, así como los juegos crean sus reglas. Incluso llega más allá Enrile en su clasificación, donde al fin, conceptualiza la atención del público en el *juego*, dentro de la obra relacional, en lugar de la *resolución del conflicto*, de por ejemplo la estética narrativa. La regla se vuelve el procedimiento estético dominante.

6 — ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad con relación a la vida corriente.

Se activa una burbuja de realidad alterna al iniciar un juego o un espacio poético de artes escénicas. Es muy claro este punto. La lava no existe en el suelo. Hamlet no existe en el teatro. Sin embargo, desde la construcción de lo que posteriormente se llamaría, *Teatro Postdramático*, se empezaría a cuestionar la calidad de ficción presentada en los escenarios.

*La práctica del escenario que he tenido durante dos decenios como actor y director, y la práctica de espectador que he tenido mientras y después me enseñó que así ya no funcionan las cosas. Es decir que en el escenario ya no se trata principalmente de contar la historia de Fedra o de Hamlet, de hacerla conocer a gente que la ignoraría. Ya no es eso. Ya no se trata principalmente para los espectadores de que alguien les cuente o les vuelva a contar una historia.*⁴⁰

Que es el punto que entra en constante relación con el anterior. Repitiendo que en las estéticas relacionales no se preocupan tanto por construir narraciones, pero el objetivo de este trabajo es

³⁹ Enrile, J. (2016). *Teatro relacional: una estética participativa de dimensión política*. [Memoria para optar al grado de doctor]. Universidad Complutense de Madrid. PP. 131-133.

⁴⁰ Guénoun, D. (2004). ¿Todavía teatro? En Chevallier J. (Ed.), *Coloquio internacional sobre el gesto teatral contemporáneo* (P. 21). Proyecto 3 / UNAM / Escenología.

tratar de tomar los juegos y videojuegos como metodologías alternativas para crear dispositivos relacionales. Esto nos posibilita ver videojuegos que pueden combinar narrativas con agencia de personajes, entre otros puntos.

Sin entrar en la dinámica de defender una postura u otra, si presentar o representar, esta postura lo que llevó es a un proceso de reflexión. Si ya no se trata de contar la historia de Fedra o Hamlet, ¿de qué puede tratarse ahora? ¿Cómo se construyen los juegos de video? ¿Qué se puede aprender de estos sistemas de producción para construir escena? ¿Cómo funciona la representación desde el campo de los juegos? ¿Cómo es que los juegos también se vuelven herramientas políticas para ensayar nuevos mundos? ¿Cómo se construyen entonces los juegos?

NPC

Lo Que Callamos Las Mujeres - Adicción sin droga⁴¹.

⁴¹ La descripción del video nos dice: *Álvaro es un adolescente que a los trece años aún luce como un niño, por lo que sufre del constante rechazo de sus compañeros de escuela; además de que Fernanda, su madre, se la pasa trabajando y siempre al pendiente de sus gadgets, por lo que él se siente muy solo y sin amor.* Para lo cual, el personaje Álvaro se refugia en los videojuegos y desarrolla ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS. El capítulo completo se puede ver en: https://youtu.be/1EOEAFIZh0s?si=qSB5qnrp_hKSl7qS



©2017 Red Hook Studios. Captura tomada directamente del juego.

*El mundo de la humanidad constituye un total de procesos múltiples interconectados y que los empeños por descomponer en sus partes a esta totalidad, que luego no pueden rearmarla, falsean la realidad.*⁴²

Y así, tratando de visualizar el alcance político de los videojuegos, arrancamos este ejercicio de pensamiento con Eric Wolf que en su libro *Europa y la gente sin historia* ahonda en la tesis que no es posible comprender las conexiones si no se tienen como fundamento las condiciones económicas y políticas que generaron y mantuvieron las conexiones.⁴³ Con “conexiones” hacía referencia a las actividades convergentes, que participaban en modos de producción que llevaban a construir un mundo común.

Complementaba esta teoría estructuralista diciendo que la vida social está formada por los diversos modos en que los seres humanos enfrentan la naturaleza por medio de la producción. Esta provocación incita a pensar nuevas maneras de participar en ejercicios políticos estructurales. Y también los juguetes y los juegos están permeado por este fenómeno.

⁴² Wolf, Eric, “Introducción” en *Europa y la gente sin historia*, trad. de Agustín Barcenat, 2ª ed, México: FCE, 2005 (Col. Historia) p. 15.

⁴³ Ídem, p. 466.

Al principio de la edad de los medios de comunicación masiva, en 1898 se creaban juguetes más “educativos” como el Meccano en Estados Unidos, por ejemplo. Pero no es hasta después de la Gran Depresión, que los juguetes empiezan a recrear una experiencia doméstica adulta, para empezar a enseñar a los niños roles. Está el ejemplo de la cocina miniatura que entraría al mercado antes de los años 30s, publicitada como: *Justo como la de madre*.⁴⁴

Al pensar como los juegos de video ahondan en el pensamiento crítico para tomar decisiones como un ejercicio político es importante analizar un juego independiente con el nombre de *Darkest Dungeon*. Nintendo lo describe como un desafiante juego de rol gótico en mazmorras y por turnos que gira en torno al esfuerzo psicológico de la aventura⁴⁵.

Este juego muestra el coste psicológico de ser un guerrero en una pesadilla lovecraftiana. Los héroes de este juego se estresan, sufren aflicciones debilitantes y desarrollan terribles problemas mentales. Después de entrar a una mazmorra las heridas físicas de los personajes se curan al final de la misión, pero los traumas psicológicos perduran por más tiempo y pueden ser tratados enviándolos a rezar a la capilla, meterlos a la taberna del pueblo o podrían encerrarlos en el sanatorio.

Esto genera cuestionamientos éticos para tomar decisiones al *quebrar* sus espíritus, hacerlos beber, empujarlos más allá de sus límites mentales y cuando están lo suficientemente acabados para seguir siendo útiles, habrá que echarlos a la calle. Como estrategia habrá que cuidar bien a tus tropas más importantes y considerar cuidadosamente sus factores emocionales, pero también es verdad que la única cosa que es gratis en este juego son las vidas humanas.

Regresando a Wolf: *El modo capitalista obra con vistas a acumular capital contratando para ello fuerza de trabajo, pero tiene en contra la alternación cíclica de movilización de trabajo y de desplazamiento del mismo; cada nueva toma de fuerza de trabajo desarraiga alguna adaptación previa, y cada vez que le sobra mano de obra crea desempleo*⁴⁶.

⁴⁴ Heimann, J., & Heller, S. (2021). *Toys*. Slovakia: Taschen. P. 11

⁴⁵ Redacción. (2017). *Darkest Dungeon*. 2021, de Nintendo Sitio web: https://www.nintendo.com/es_LA/games/detail/darkest-dungeon-switch/

⁴⁶ Ídem, p. 467.

Lo que lleva a muchos jugadores a contratar a personajes “desechables”, hacerlos pelear en la oscuridad en una mazmorra, lo que eleva los efectos del estrés, pero también le permite al jugador conseguir un mejor botín. Al salir de la mazmorra con las tropas atormentadas y en sufrimiento, el jugador los despide y contrata a más.

Darkest Dungeon en el fondo te convierte en un empresario sin ética, pero no te lo dice a través de la premisa, o con un giro en la historia, sino que exploras la moralidad orgánicamente al interactuar con las mecánicas centrales. De hecho, lo que te vende es reclutar, entrenar y liderar a un equipo de héroes imperfectos a través de enrevesados bosques, laberintos olvidados, criptas en ruinas y más allá. Termina enfrentando a sus tropas no sólo a enemigos inimaginables, sino también al esfuerzo, el hambre, la enfermedad, la siempre acechante oscuridad y a tu liderazgo corporativo.

Un crítico de juegos, Jim Sterling de la página Game Critic, escribe en su análisis: "El juego se vuelve mucho más fácil en el momento que dejas de pensar como un héroe y comienzas a aceptar la fría, calculada psicopatía de una especie de Gerente General Corporativo (CEO, por sus siglas en inglés)⁴⁷". Un sutil comentario en cómo bastantes corporaciones ignoran la angustia mental de sus empleados solo para hacer una ganancia.

Wolf analiza tres modos de producción: el modo capitalista, el modo tributario y el modo basado en el parentesco.

"El concepto de trabajo social permite conceptualizar las formas en que los humanos organizan su producción. Cada gran forma de hacerlo constituye un modo de producción — un conjunto concreto, que ocurre históricamente, de relaciones sociales mediante las cuales se despliega trabajo para exprimir energía de la naturaleza por medio de utensilios, destrezas, organización y conocimiento".⁴⁸

La característica más significativa del modo de producción capitalista es que los ricos utilizan el capital para controlar los medios de producción (tecnología, factorías, etc.) y separarlos de los

⁴⁷ Sterling, J.. (2017). *Darkest Dungeon* review. 2021, de Game Critic Sitio web: <https://www.thejimquisition.com/2016/01/darkest-dungeon-review>

⁴⁸ Wolf, E. (2005). *Europa y la gente sin historia*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica. P. 98.

trabajadores que producen las mercancías. De esta manera los trabajadores deben vender su trabajo en el mercado. Los capitalistas pueden obligar así a los trabajadores a producir excedentes. El fin último del capitalismo es la acumulación creciente de capital, mediante la explotación de los trabajadores y la continua reorganización del trabajo y la mejora técnica de los procesos de producción. El resultado de este modo de producción es la división de la sociedad en clases sociales.

Pero Wolf no se detiene sólo a analizar los modos de producción también nos va mostrando poco a poco un camino crítico interminable al proponer que “el cambio o la evolución culturales no operan sobre sociedades aisladas sino siempre sobre sistemas interconectados en los cuales las sociedades están vinculadas de modos diversos con ‘campos sociales’ más amplios”.⁴⁹ La vinculación como modo de producción, pero también como modo de resistencia.

Puede ser una respuesta de cómo un juego puede poner sobre la mesa temas políticos. Pero también es necesaria la teoría crítica para entrar a un nivel de reflexión mayor sobre el tema. Seguramente muchos jugadores no pasarán por este paso y simplemente desecharán tropas para lograr su objetivo.

⁴⁹ Ídem, p. 101.



© Copyright 2013-2020, 3909 LLC.

En el mundo entero se da por sentada la ontología de las divisiones continentales con demasiada ligereza⁵⁰.

Hay juegos que tocan la ética con un simple medidor de bueno o malo. En el juego de BIOSHOCK decides entre sacrificar 'pequeñas hermanas mágicas' o salvarlas para obtener puntos para el desarrollo de tu juego, pero este tipo de decisiones ignoran decisiones intermedias. Este método puede ser más directo en el momento de la reflexión, pero la reflexión tiende a ser superficial.

Desde el pensamiento decolonial y se puede voltear la vista hacia trabajos independientes desarrollados por pocas personas. Walter Mignolo propone un cambio en la geografía de la razón. Un esfuerzo consciente y una continua resignificación, tanto como trabajo crítico de la epistémica colonial, como en la formación y transformación del sistema del mundo moderno.

En este ejercicio de des-centralizar la mirada se analiza a *"Papers, Please"*. Aquí la tarea del usuario es revisar los pasaportes de personas a medida que la gente cruza la frontera al entrar a un país. Si

⁵⁰ Mignolo, Walter, "Después de América Latina: la herida colonial y la transformación epistémica geopolítico-corpora" en *La idea de América latina. La herida colonial y la opción decolonial*, trad. de Silvia Jawerbaum y Julieta Barba, Barcelona, Ed. Gedisa, 2007 p. 15

todo está en orden, se les deja pasar, pero si su pasaporte está vencido o falta información crucial habrá que rechazarlos.

El juego contextualiza: El estado comunista de Arstotzka ha concluido una guerra de 6 años contra la vecina Kolechia y ha reclamado la mitad que le pertenece de la ciudad fronteriza Grestin. Tu trabajo como inspector de inmigración es controlar el flujo humano que entra al lado arstotzko de Grestin desde Kolechia. Entre la marea de inmigrantes y visitantes en busca de trabajo se esconden falsificadores, espías y terroristas. Usando tan solo los documentos que te entreguen los viajeros y los primitivos sistemas de inspección, registro e identificación dactilar del Ministerio de Admisiones, deberás decidir quién entra en Arstotzka y quién debe ser rechazado o arrestado⁵¹.

Es un ejercicio cultural que constata el agotamiento del proyecto de la modernidad y que supera uno de los tradicionales binarismos éticos representativos, bueno o malo. Apunta al *sujeto*, como fuera de pensamiento en constante esfuerzo por descolonizarse de las ideologías de la modernidad.

El jugador es recompensado con dinero por cada persona que procesas, siempre y cuando el trabajo se haga correctamente, al final del día el dinero es gastado en comida, medicina y renta para la familia. Son estos problemas los que empiezan a complicar el juego, cada día se introducen nuevas reglas, más papeleo tiene que ser revisado y toma más tiempo procesar a cada persona. La renta se eleva, la familia se enferma y el dinero empieza a faltar cada día de juego.

El juego empieza a presionar. Un policía dará dinero extra por detener gente, incluso si realmente no se lo merecen. Otra persona pedirá que pase a su esposa, aunque no tenga el papeleo en forma y podría perderse dinero del trabajo si se accede a sus súplicas.

Este dispositivo es también un ejercicio geopolítico, donde se problematiza y analiza las relaciones entre grupos humanos y el espacio de los vínculos con el poder, su ejercicio y la transformación de este⁵². La ética se complica al forzar al jugador a optar por la corrupción debidos a problemas sistemáticos, pobreza y desesperación.

⁵¹ Pope L.. (2013). Papers, Please. 2021, de Steam Sitio web:
https://store.steampowered.com/app/239030/Papers_Please/?l=spanish

Zygmunt Bauman ya advertía en su texto de *La globalización* que los procesos globalizadores incluyen una segregación y marginación progresiva,⁵³ este tipo de dispositivos pone al jugador en el conflicto de elegir el bienestar propio sobre el común y agotando la metodología modernista.

Al final, en el campo de los juegos, la representación sigue teniendo poder. Ya que es parte de la naturaleza misma del juego: hay un espacio ficticio, se abre un espacio donde hay cosas que no son.

⁵² Betancur-Díaz, A. M. (2020). *De la geopolítica clásica a la geopolítica crítica: perspectivas de análisis para fenómenos del espacio y el poder en América Latina*. FORUM. Revista Departamento Ciencia Política, 17, 126-149. <https://doi.org/10.15446/frdcp.n17.79687>

⁵³ Bauman, Zygmunt, "Introducción" en *La globalización*. Consecuencias humanas, trad. de Dante Zadunaisky, 2ª. ed. México: FCE, 2001, pp. 7-38. (Col. Sociología)



© bpostalian [at] gmail [dot] com

¿Qué pasa con los dispositivos teatrales relacionales? Hay que revisar propuestas que se abren a dispositivos parecidos a juegos para después intentar proponer una metodología de trabajo relacional.

En el 2019, el director canadiense Brian Postalain crea la obra-juego llamada *New Societies*. La obra es un juego teatral interactivo donde se le pide a las personas que asisten al evento que traten de construir la sociedad ideal, pero al mismo tiempo hay que plantear tu proyecto a otros 40 jugadores que están tratando de hacer lo mismo. Se deben tener herramientas de negociación para jugar con las otras personas, ya sea colaborativamente o en competencia. Depende del jugador si se crea algo que es ideal para todos o qué sociedad se puede crear. La plataforma permite, como fenómeno de juego, decidir muchas cosas.

Las personas que colaboran dentro del proyecto son afables, las y los intérpretes se comportan como *Maestros del calabozo*, fungiendo como facilitadores de la interfase de juego. El trabajo gira alrededor del público a diferencia de un trabajo tradicional en escena. De la misma manera, es un proyecto que plantea mover consciencia, que plantea tener trabajo crítico.

El dispositivo combina mecánicas de juegos como *Catán* (en la primera parte de *New Societies*) y *Risk* (en la última parte de la obra). Empecemos explicando *Catán*, los jugadores -entre cuatro y seis- llegan a una isla desierta y sin colonizar, y deben prosperar a partir de los recursos naturales disponibles: lana, madera, trigo... Si obtienen tierras productivas y las mantienen a salvo de otros jugadores -o del ladrón, que perjudica a todos-, van sumando puntos que miden su prosperidad. Para ir subiendo de nivel hay que construir carreteras, asentamientos cada vez mayores e intensificar las rutas de comercio con otros territorios, gestionados por los jugadores rivales. Para obtener beneficio es casi obligatorio procurar la prosperidad del contrincante. Finalmente, quien alcance diez puntos antes que los demás, gana la partida y se puede empezar de nuevo.

Klaus Teuber, creador del juego, explica en una entrevista: “He visto partidas en las que algunos jugadores se han enfadado, y si hubieran podido atacar a los rivales, lo habrían hecho, pero en *Catán* es imposible atacar: la manera de ganar es colaborando, buscando tu beneficio incluso beneficiando a otros. La competición y el conflicto forman parte de la esencia del hombre, pero quizá *Catán* pueda ayudar a intensificar la idea de que el comercio y la colaboración son herramientas más útiles que la agresividad o la guerra para solucionar nuestros problemas a largo plazo”⁵⁴.

Durante la mayor parte de la experiencia que es *New Societies*, se le da al público una serie de recursos donde cada jugador decide en qué invertir dentro de su propia nación. Y de la misma manera, se activa la reflexión de tomar una postura alrededor de la colaboración o la agresividad. Poco a poco, después de varias decisiones, se empieza a gestar una guerra.

Esta guerra se siente impuesta para llevar a cabo el relato de la obra. Es decisión que, pese a cualquier postura pacífica que se tome, las naciones tendrán que entrar a la guerra. De pronto somos forzados a hacer alianzas y tomar decisión sobre una inminente invasión. Aquí entran mecanismos parecidos a los de *Risk*.

Cada nación tendrá que elegir atacar a uno o varios territorios o aliarse con otro país. Es una decisión riesgosa que puede llevar a varios finales, o eso es lo que se intenta hacer sentir al público. Sin

⁵⁴ Blánquez, J. (2018). *El secreto de Catán: por qué es el juego de mesa con más éxito del siglo XXI*. febrero 17, 2022, de El Mundo Sitio web: <https://www.elmundo.es/papel/historias/2018/08/14/5b719fde46163fb7388b45d5.html>

embargo, la verdadera sensación que deja al final es que hagas lo que hagas, el final siempre será el mismo. Ya está decidido por la obra. En las dos experiencias vividas con la obra de manera virtual, el final fue el mismo.

Por otro lado, tenemos el dispositivo del 2011, *Please, Continue (Hamlet)* de Roger Bernat. En esta experiencia escénica se pone en juego el sistema judicial del país donde se presenta ya que en realidad el dispositivo que propone es similar a un proceso en el tribunal penal y también propone que se desarrolle en un 'verdadero' juzgado. Para llevar a cabo dicho proyecto se consigue para que esté en escena a un juez, abogados, fiscales, escribanos auténticos y “reclutados” de colegios profesionales de cada una de las ciudades en las que se presenta el espectáculo.

Roger Bernat y Yan Duyvendak movilizan a dichos dignatarios de la justicia inscribiéndonos en la tradición educativa que se realizan en aulas-salas de juicios orales practicados en sus distintas clases de derecho penal acusatorio. El único papel que proponen interpretar es el del acusado.

La trama que se cuenta es la siguiente: El acusado es un joven que ha matado a su tío, después de que este hubiera matado al padre del primero. Un caso de manual, casi universal, un drama cercano, que encaja con las grandes estructuras de la tragedia antigua. Este joven es un Hamlet, pero eso no se explicitará. Roger Bernat y Yan Duyvendak son los autores del dossier de instrucción/esquema dramático, proponiendo una secuela del mito. El desenlace del juicio quedará en manos del jurado popular, representado por el público asistente⁵⁵.

Aquí el dispositivo es cercano a mecanismos que usan los juegos de *Ace Attorney*. Phoenix Wright, un abogado novato que va forjando su propia carrera legal en la corte mientras intenta defender a diversos acusados en casos extraños (por lo general de asesinatos) en los que estamos en constante desventaja y hay bastantes huecos, todo al tiempo que enfrenta a algunos de los más duros fiscales que no se tentarán el corazón para hacerlo perder en los juicios.

El juego de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, divide sus mecanismos en varias etapas. La primera es la investigación de campo, en el caso de Hamlet, sería la demostración de evidencias. La segunda parte

⁵⁵ Bernat, R. (2011). PLEASE, CONTINUE (HAMLET) (2011). 2021, de Roger Bernat Sitio web: <http://rogerbernat.info/en-gira/please-continue--proyecto-2011-/>

de Phoenix son los juicios orales, donde se deben presentar las pruebas obtenidas en las investigaciones de campo. En el caso de Hamlet todo el dispositivo gira en torno al juicio oral.

Al final de *Please, Continue (Hamlet)*, el público que conforma el juzgado tendrá que poner mucha atención sobre toda la información vertida en el juicio ya que ellos son los que tienen que llegar a la decisión de cómo calificar legalmente las acciones de Hamlet bajo las normas del sistema legal de cada país y su defensa real. ¿Culpable o inocente? El público decide.

Aún así, ¿cómo podemos aplicar metodologías diversas y claras de acción para los públicos?



METODOLOGÍA APLICADA A LA ESCENA

(De qué se puede aprender de la creación de los juegos)

Es importante mencionar que la siguiente propuesta metodológica es sólo eso, una propuesta creativa. Retomemos la característica de libertad de los juegos y el arte. Cada proceso de producción estético es distinto y la idea no es construir una nueva hegemonía teatral. Es sólo la memoria de este proceso de creación. Son sólo puntos de partida. Son sólo problemas creativos para resolver. Son una caja de juguetes, uno decide cuál tomar. Dicho esto:

Metodologías combinadas Juegos-Teatro

- 1) Metáfora, Desafío y Universo.
- 2) Desarrollo de Prototipos.
- 3) Gamificación.
- 4) Juegos de autor(as/es). Interdisciplina y creación colectiva.

NPC

Segunda llamada. Una pareja está sentada frente a mí en el teatro. La obra es Migraña, de Fabiola Huizar.

Él (*Se acerca a Ella lentamente y en un susurro casi imperceptible*): Es una obra de inmersión.

Ella: ¡¿Qué?! (*Voltea a verlo muy seria y también en susurro, pero su monosílabo se arrastra con preocupación*).

Él: Es una obra donde hay interacción.

Ella: ¡No!

Lo más que se le pide al público, es que se deje amarrar y en algún momento se le regala una coca a otra persona que es interrogada. La pareja se fue aliviada.



Desarrollo de prototipos

Empresas como King que hacen Candy Crush el 90% de sus empleados son psicólogos conductistas no son ni diseñadores de juegos, ni diseñadores gráficos, son gente que están buscando el botón para que tú estés ahí. Entonces, el mercado, creo que es una sutil diferencia, pero creo que es muy importante, el mercado no está en vender datos, el mercado está en la sutil modificación de la conducta que esos datos permiten con respecto a la población general. Y el videojuego es una herramienta poderosísima para eso, que tenemos que empezar también a trabajar en reapropiarnos porque, básicamente, la gente que lucha por derechos digitales dice que el videojuego no es serio, el videojuego no importa y no le prestan atención. Quien está usando el videojuego es el capitalismo más feroz para manipular a la población. Tenemos que empezar a visibilizar que esta problemática existe, a reapropiarnos y generar cosas para poner esta poderosa herramienta al servicio del bien⁵⁶.

¿Debería el arte preocuparse por el receptor de este? ¿Al hacerlo no estamos usando una herramienta del capitalismo más duro? ¿La mercadotecnia? ¿Debería un artista cerrar su proceso creativo y dejar que el público sólo esté en contacto con una obra finalizada? ¿Cuántas veces hemos escuchado historias de piezas que alejan al público de los recintos escénicos, museos, etc.? ¿El arte es un acto sensible o un acto de comunicación o ambas e incluso más?

⁵⁶ Cabañes, E. (12 de mayo de 2023) *OASIS Conversatorio Cambiando las reglas del juego - Parte 1*. [Sesión de conferencia] OASIS The Videogame Exhibition, Centro Nacional de las Artes.

Nos es necesario tomar una postura para hacer teatro relacional. Ese teatro de dispositivos donde se quiere transmitir una experiencia de participación donde el espectador se vuelve un actor más. Ahora, todo esto que acabamos de asentar nos vuelve a colocar en que la atención del público debe pensarse como un juego, reglas incluidas⁵⁷. Y cuando miramos en cómo tratan al usuario los desarrolladores de juego, existe un proceso muy particular el cual, dependiendo del tipo de pieza, se vuelve importante o no existente en el modelo de producción de arte. Hablamos de presentar a público la pieza antes de estar terminada. En la estética relacional es impensable hacer esto, pero en el territorio hegemónico narrativo, por ejemplo, del mundo del teatro, no es muy común presentar la obra inacabada. ¿Acaso esto será un error? ¿Acaso no deberíamos preocuparnos por la experiencia que recibe la gente? ¿No debería estar incluida como compromiso social en cualquier tipo de arte?

Aproximadamente un año después del desarrollo de *Portal* (videojuego de plataforma y rompecabezas en primera persona), los *testers* (probadores de juego) empezaron a retroalimentar una situación muy particular. Los *probadores*, al ser entrevistados, comentaban algo como "ese fue un gran tutorial, no puedo esperar para jugar el juego real"⁵⁸. He aquí un pequeño gran problema, lo que estaban probando era el juego real. A pesar de jugar alrededor de 14 acertijos hechos a mano, a los jugadores claramente les faltaba algún elemento vital que les dijera que esto era, de hecho, un videojuego terminado.

Y así, después de mucho diálogo y **retroalimentación**, la compañía que desarrollaba el juego de Portal, Valve decidió que el juego necesitaba un antagonista: alguien que hiciera retroceder al jugador, que lo motivara a seguir adelante y que pusiera estos acertijos en contexto. Decidieron que el sentimiento que tenía que desarrollarse era que el jugador estaría en un entrenamiento para derrotar a un jefe. El resultado final fue *GLaDOS*: una suprema inteligencia artificial con un ingenio mordaz, pasivo-agresivo y claramente en contra del jugador. *GLaDOS* se burla de ti durante el juego y te engaña. Todo el juego conduce a un enfrentamiento culminante uno contra uno en su cámara central. Y gracias a una escritura aguda y una actuación de voz asesina, se ha convertido en una de las villanas de videojuegos más icónicas de todos los tiempos.

⁵⁷ Enrile, J. (2015) *Teatro relacional: una estética participativa de dimensión política*. Universidad Complutense de Madrid. P. 132.

⁵⁸ Swift, K., Walpaw, E. y Barnett, J. (2008) Thinking with Portals. *Game Developer*, Volumen 15 número 1, 7-14. https://ubm-twvideo01.s3.amazonaws.com/o1/vault/GD_Mag_Archives/GDM_January_2008.pdf

Pero, dice Robin Walker de Valve, "su génesis comienza con un proceso sencillo en el que intentamos resolver el problema central del juego en Portal"⁵⁹.

Seguramente se puede pensar que el personaje de *GLaDOS* nunca hubiera existido si no fuera por estos comentarios, este es sólo uno de los innumerables ejemplos muestra del valor de las pruebas de juego. Hay muchísimas historias de éxito de retroalimentación clave del proceso de creación de los videojuegos que incluso se vuelve un proceso estandarizado de la producción de videojuegos. Absolutamente cualquier compañía o equipo de trabajo que desarrolla un juego, mete dentro de su proceso creativo el de probar los dispositivos de juegos.

Ahora, este proceso de prueba no debe confundirse con el control de calidad que se usan para eliminar errores. O pruebas de enfoque que se hacen para la investigación de mercado. Cuando Valve se refiere a las pruebas de juego se refieren a aquellas pruebas que consisten simplemente en ver a las personas jugar durante una parte del juego, a veces pidiendo que llenen un cuestionario o haciendo una entrevista al final, y luego usar lo que ven y escuchan para impulsar cambios en el diseño del juego⁶⁰.

Valve usó pruebas de juego para asegurarse de que la curva de aprendizaje fuera perfecta. Usaron la retroalimentación para eliminar momentos de frustración. Usaron los comentarios y las reacciones para asegurarse de que los jugadores notaran los objetos clave o para mejorar el ritmo, ajustar la dificultad y para **asegurar que la historia fuera coherente**.

Las pruebas de juego incluso condujeron al estilo visual icónico del juego, con esas paredes y el suelo blancos estériles. Originalmente, el juego presentaba entornos abarrotados y sucios, pero a los *testers* les resultó difícil identificar los elementos clave del rompecabezas.

En una prueba, un jugador pasó media hora tratando de empujar un estante hacia un botón, mientras ignoraba por completo una caja cercana.

⁵⁹ Roberts, S. (10 de octubre de 2017) *Valve reflects on The Orange Box, ten years later*. PC Gamer. <https://www.pcgamer.com/valve-reflects-on-the-orange-box-ten-years-later/>

⁶⁰ Valve. (2012) *Handbook for new employees*. Valve. https://cdn.akamai.steamstatic.com/apps/valve/Valve_NewEmployeeHandbook.pdf

Kim Swift, uno de los desarrolladores clave del proyecto, dice que las pruebas de juego son "lo más importante que aprendimos desde que llegamos a Valve"⁶¹.

Así es como funciona en el método de trabajo de Valve. Empezar con un objetivo: por ejemplo, hacer un rompecabezas que sea claramente legible y suficientemente difícil para crear una satisfacción al resolverlo. Siguiendo el siguiente paso, intentar alcanzar ese objetivo, diseñando algo, en el ejemplo de *Portal*, una cámara de prueba, por decir algo. A continuación, se evalúa si el diseño alcanzó ese objetivo haciendo una prueba de juego. Y si no cumple con el grado, se cambia el diseño y se repite el proceso.

Valve continúa con este proceso iterativo hasta que "ya no es terriblemente doloroso ver las pruebas de juego", dice el desarrollador David Speyrer⁶². Quizás, dados los temas de sus juegos más famosos y los modelos de producción actuales de los videojuegos, es apropiado que Valve vea el desarrollo de juegos como un problema de ingeniería o un estudio científico.

El ex psicólogo interno de Valve, Mike Ambinder, dice que "vemos nuestros diseños de juegos como hipótesis y nuestras pruebas de juego como experimentos para validar estas hipótesis"⁶³. ¿No vale la pena tomar en cuenta este tipo de modelos de producción?

Debemos recordar que las pruebas de juego no son exclusivas de Valve. Debemos reiterar que todos los desarrolladores de juegos obtienen comentarios de los jugadores en algún momento del proceso (y también en algunos modelos de producción artísticos). Pero la diferencia es que Valve está obsesionado con él, hasta un grado, digamos, casi religioso. Ambinder llama a las pruebas de juego "la parte más importante del proceso de desarrollo del juego". Newell lo llama "nuestra arma secreta".

⁶¹ Walker, J. (01 de noviembre de 2007) *RPS Interview: Portal's Kim Swift and Jeep Barnett*. Rock Paper Shotgun. <https://www.rockpapershotgun.com/rps-interview-portals-kim-swift-and-jeep-barnett>

⁶² Jacobson, B. y Speyrer, D. (2006) *Valve's Design Process for Creating Half-Life 2*. GDC Vault. <https://www.gdcvault.com/play/1013237/Valve-s-Design-Process-for>

⁶³ Bromely, S. (01 de septiembre de 2011) *Valve's philosophy with User Research in Games (Gabe Newell & Mike Ambinder)*. Stevebromley Blog. <https://www.stevebromley.com/blog/2011/09/01/valves-philosophy-with-user-research-in-games-habe-newell-and-mike-ambinder/>

Valve hace pruebas de juego, inclusive, desde las etapas más tempranas de desarrollo. Swift y su equipo comenzaron a realizar pruebas de juego de Portal después de solo una semana de comenzar a desarrollar el juego en Valve, a pesar de que sólo tenían una sala a medio terminar para mostrarle a la gente. Y luego lo empezaron a implementar más a menudo.

Portal se probó prácticamente todas las semanas.

Hacían una prueba de juego el viernes, discutían los resultados el lunes, aplicaban las lecciones el resto de la semana y volvían a probar el viernes.

Hay varios tipos de prototipos, como: prototipos físicos o de papel, prototipos visuales, prototipos de digitales, etc. Un solo proyecto puede requerir varios prototipos diferentes, cada uno de los cuales aborda una pregunta o característica única.

La metodología que ha seguido ONIRISMOS, A.C., para crear las obras-juego (Play[s]) antes de presentarlas a público, es una prueba en tres etapas de prototipos:

- 1) Prototipo de papel
- 2) Prototipado Alpha
- 3) Prototipado Beta

PROTOTIPO DE PAPEL

Esta técnica de prototipado de baja fidelidad se basa en la utilización de materiales tan básicos como lápiz, el papel y las tijeras para la creación de prototipos simples, pero enormemente versátiles.

El objetivo de un prototipo de papel no es probar o verificar lo bonito que es el diseño, sino que se trata de verificar si los usuarios son capaces de realizar sus tareas con la interfaz propuesta. La utilización de esta técnica de prototipado no precisa incorporar avances tecnológicos; sólo es necesario que capture la funcionalidad del sistema y que comunique la información y sus interacciones adecuadamente.

Esta técnica de prototipado consiste en dibujar en un papel, sin entrar en grandes detalles estéticos, las interfaces que se van a probar y valorar. Los diferentes estados de la interfaz se van dibujando en hojas separadas y mediante un proceso de ordenación que el diseñador determina permite que el usuario final interactúe con este material simulando el funcionamiento del sistema.



En el proceso de 1569: El misterio, para revisar el avance y funcionamiento de los acertijos que se usarían, el equipo creativo hizo uso de este tipo de prototipado para entender el funcionamiento de los dispositivos. A partir de este punto, es más fácil entender la complejidad de lo propuesto, y

ajustar dificultad de resolución.

Este tipo de prototipado no es extraño para el diseñador Alain Flores⁶⁴. Explicaba, en pláticas con estudiantes, que la forma de trabajo en la que desarrolla su trabajo es usar el bocetaje. Al final, el bocetaje es un prototipado de papel, para que se entienda de otro modo.

PROTOTIPADO ALPHA

El prototipado Alpha es la primera versión del producto a ser construido. No se pretende que sea completamente funcional. En su lugar, es principalmente usado para propósitos de prueba para ayudar a establecer la dirección de las futuras iteraciones eliminando características y aspectos de diseño inviables al principio del proceso. Aquellos elementos que sobreviven esta etapa se pasan a la siguiente, que por lo general se conoce como la etapa beta.

⁶⁴ Egresado de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la *UAM Xochimilco*. Ha colaborado con colectivos de difusión científica y cultural: *Nibiru*, *La Bombilla*, *Casa Negra Cine*, *Fisura* - Festival de cine experimental y Onirismos, en la creación de identidades de marca y campañas de comunicación. Su trabajo de cartel ha sido seleccionado para participar la *Bienal Internacional del Cartel en México* en tres ocasiones; en 2018 fue acreedor de la medalla de oro *Carlos Lozano* como el Diseñador joven más destacado. Ha sido invitado a participar en colecciones de cartel en la *Universidad Politécnica de Tokio* y en la *Bienal Internacional del Cartel en Bolivia*, además de diversas colecciones nacionales. De su trabajo comercial destaca la campaña de 15 años del *Metrobús*, el rediseño de la identidad del *Grupo Expansión* y la creación de gráficos para la serie *Control Z*. Actualmente su labor profesional está enfocada en el diseño de información y diseño web dentro del *CONAHCYT*.

Trasladando el proceso de producción escénica, el prototipado Alpha funcionaría al presentar el dispositivo diseñado desde el papel, pero ya puesto en práctica con público. En el caso del proyecto de *Amantes Anónimos*, se presentó frente al cuerpo del doctorado y en el veinte aniversario de *ONIRISMOS*, una serie de ejercicios con un breve contexto del universo de la obra.

Se presentaron dinámicas pensadas para la obra, pero sin mucha dramaturgia. Aún sin ahondar mucho en el contenido, la idea era encontrar la manera correcta de relacionarnos con el dispositivo, antes de escribir algún tipo de texto. Se pensó de manera muy general la contextualización



de la situación para que también el usuario pudiera entender hacia dónde se quería llevar el proyecto y que desde esa premisa pudieran dar retroalimentación del proyecto.

PROTOTIPADO BETA

Una vez teniendo idea del dispositivo, una vez trabajado el guión se procede al siguiente nivel de prototipado. El Beta es una versión más o menos funcional del producto sobre la base de los descubrimientos y las decisiones tomadas durante la fase alfa. Sin embargo, en general, hay errores fijos y problemas de diseño aún por resolver en este punto en el proceso. Este prototipo se utiliza luego como base para las etapas finales de desarrollo.



En el caso del proyecto *Abuela Fiera*, como parte de la entrega de avances para *Creadores Escénicos 2022*, se elaboró un prototipado Beta. Ya habiendo trabajado con un texto de la dramaturga

Estefanía Norato y grabando con las actrices Vania Belmont, Minah Cerviño, Elba Nallely Maros, que, con la asesoría de Paolina Orta, crearon un previo del proyecto en formato digital⁶⁵.

Antes de cerrar este apartado es necesario comentar que la metodología no fue probar una vez el proyecto en cada etapa y listo, sino que fue necesaria de una presentación múltiple en cada etapa para poder recabar información suficiente para poder avanzar al siguiente paso. En ese sentido hay que regresar a ver el proceso de Valve para presentar las veces que sean necesarias y pulir el dispositivo como fue con el proyecto *La fiesta*.

⁶⁵ Proyecto que se puede revisar en la siguiente dirección:
https://youtu.be/SNU22cPU0DU?si=m8zgGI2CNJ_tcFKW



Partamos sobre la premisa de presentar las veces que sea necesario el dispositivo ante distintos tipos de personas.

La devoción por probar juegos tiene mucho más sentido en el contexto de lo que sería el *desastroso* desarrollo del primer juego de Valve, *Half-Life*. Aproximadamente dos meses antes de que se suponía que *Half-Life* se publicara, Valve se dio cuenta de que el juego era injugable⁶⁶.

El desarrollador dijo que *no podías jugar el juego completo, ninguno de los niveles se unía bien y había serios problemas técnicos con la mayor parte del juego. En general, el juego simplemente no estaba funcionando.*

La única opción real sobre la mesa era desechar todo y empezar de cero. Pero esta vez, harían las cosas de manera diferente, lo que lleva a dos filosofías de desarrollo de juegos que todavía están presentes en el estudio hoy en día.

I. Las cuadrillas.

⁶⁶ Keighley, G. (28 de abril de 2016) *The Final Hours of Half-Life 2*. Gamespot.
<https://www.gamespot.com/articles/the-final-hours-of-half-life-2/1100-6112889/>

Las cuadrillas son donde el personal se divide en pequeños equipos multidisciplinarios, cada uno de los cuales se hace cargo de una pequeña parte del juego⁶⁷ (Esto será importante también en los modos de producción).

II. Pruebas de juego.

La otra estrategia son las pruebas de juego frecuente, desde el punto más temprano de desarrollo. Esta vez, si el dispositivo no funcionaba, querían saberlo de inmediato.

Entonces, aproximadamente tres meses después del desarrollo del *Half-Life* reiniciado, comenzaron las pruebas de juego. Encontraron jugadores al azar en tiendas de videojuegos o de viejos registros de usuarios de computadoras. Los sentaban frente al juego y solo los miraban jugar.

Cada prueba daría como resultado docenas de cosas que debían corregirse, cambiarse, agregarse o eliminarse del juego. Y este nuevo proceso funcionó: esta versión de *Half-Life* fue un gran éxito, ahora es visto como uno de los juegos más importantes e influyentes jamás creados. Valve usaría ampliamente las pruebas de juego en todos sus juegos futuros.

Por nuestra parte, esta misma metodología de producción se implementó en el proyecto de *La Fiesta* (montaje que se produjo para presentarse en el marco del *Festival Internacional de Teatro Universitario en Teatro Santa Catarina*, UNAM en septiembre de 2019).

La Fiesta tiene como motor principal un juego, a su vez, basado en *Lobos de Castronegro*. Diseñado por Philippe des Pallières, *Lobos* es un juego de roles ocultos en el que los jugadores se dividen en dos equipos. Lobes y aldeanes. Los aldeanes desconocen quienes son sus compañeros y en cada ronda, a través de un debate deben decidir qué jugador se eliminará para lograr acabar con los lobes, esto se repite hasta que se eliminan a todos los lobes o los aldeanes son diezmados.

⁶⁷ Valve. (2012) *Handbook for new employees*. Valve. P. 15.

https://cdn.akamai.steamstatic.com/apps/valve/Valve_NewEmployeeHandbook.pdf

En la obra *La Fiesta*, seis mejores amigos se han reunido para celebrar un convivio que demuestre su amistad. Sólo que se han invitado a más personas (el público), porque la verdadera razón por la cual se reúnen y que termina fracturando la amistad, es hacer de la fiesta un juicio. Dentro de la ficción de la obra, la semana pasada uno de ellos cometió una agresión sexual durante otra reunión nocturna.

El público, entonces, deberá entrevistar a los involucrados para lograr desenmascarar quién, de los seis, es el culpable.

La dificultad aumenta ya que cada función se elige al azar al o los culpables.

Para poder hacer ese proyecto, los intérpretes desarrollaron y estudiaron a fondo la situación de los personajes. Y disciplinariamente, cada semana probábamos el dispositivo frente a gente. Por más que quisiéramos imaginar qué podría preguntar el público o cómo reaccionarían, nada nos preparaba mejor que *testear* el dispositivo frente a gente que no conocía el proyecto.

Incluso este proceso de revisar semanalmente el dispositivo nos ayudaba a **asegurar que nuestra historia se ligara lo más coherentemente posible**. La **retroalimentación** al final del dispositivo nos ayudaba a detectar problemas de lógica o de continuidad y de ritmo.

En alguna sesión nos agarraron desprevenidos preguntando por el número de la víctima, a partir de ese día tuvimos que decidir que la víctima estaba fuera de comunicación para no tener que depender de que la gente esperara que contestara llamadas o que entrara ese personaje ausente.

El probar el dispositivo continuamente nos ayudó a redondear ese proyecto para las presentaciones que se aproximaban.

Al igual que Valve, hay mucha información que se desprende del *testeo*. En *Portal 2*, se descartó un tipo de pintura que te permitía caminar sobre las paredes, cuando hizo que varios probadores se sintieran mareados. Para probar una nueva tecnología con la realidad virtual, en *Half-Life: Alyx*, Valve aprendió que la tolerancia de un jugador para estar parado mirando a la gente hablar era significativamente menor en la realidad virtual, por lo que tuvo que acelerar el ritmo del juego.

El comportamiento de los jugadores nos ayudó a navegar el desarrollo de la realidad virtual, dice Christine Phelan de Valve. Y aquí viene uno de los descubrimientos más importantes de abrir el procedimiento de producción: Casi podrías pensar en el jugador como un diseñador más. Apenas hay un momento en el juego que no haya sido mejorado por lo que los probadores nos dijeron y nos mostraron a través de su comportamiento de juego. Entonces, desde Half-Life 1 hasta Half-Life: Alyx, las pruebas de juego han sido una herramienta invaluable para Valve⁶⁸.

Es este procedimiento que nos regresa también por el lado del Teatro Político. Considerar al público como un miembro importante del desarrollo de la pieza. Revisar nuestra relación de poder con el receptor de la obra. Darle la importancia y el tiempo necesario para desarrollar los proyectos relacionales.

Al final, podemos tomar pequeñas metodologías del mundo de producción de los juegos para aplicarla a nuestras propuestas relacionales.

La primera metodología es probar el proyecto desde etapas tempranas.

Valve dice que las pruebas de juego son donde hacemos la gran mayoría de los cambios más importantes en nuestro juego. Por lo tanto, tratamos de hacerlo lo antes posible en el proyecto, para obtener el máximo valor de él⁶⁹.

Cuando se identifica un problema desde el principio, se tiene tiempo para volver a la mesa de dibujo y desarrollar una solución efectiva para el problema. Pero al hacerlo demasiado tarde puede afectar la recepción final de la obra.

La segunda metodología sería: probar a menudo (en la medida de lo posible).

⁶⁸ Moyer, P. (23 de marzo de 2020) *Valve Is Finally Ready to Talk About Its Games Again, Nine Years Later*. The Escapist. <https://www.escapistmagazine.com/valve-ready-to-talk-about-its-games-again-nine-years-later/>

⁶⁹ Onyett, C. (13 de julio de 2016) *GDC 09: Why Are Valve's Games So Polished?* IGN. <https://www.ign.com/articles/2009/03/27/gdc-09-why-are-valves-games-so-polished>

Por lo general, Valve realiza pruebas todas las semanas, para asegurarse de que están iterando constantemente sobre los comentarios de los jugadores. Esto también conduce a una gran cantidad de datos. Al tener un gran número de personas mirando el juego, Valve puede buscar tendencias comunes en los comentarios y evitar modificar el juego en función de algunos valores atípicos extraños. Cuanta más experiencia tenga al ver a las personas interactuar con sus diseños, mejor podrá adelantarse a esta retroalimentación en el futuro.

La tercera metodología sería: *cállate y mira*.

Una prueba de juego debe tratar de simular la experiencia real de jugar el juego. Lo que significa que los observadores deben permanecer en silencio durante la prueba: sin pistas, sin orientación, sin respuestas a preguntas candentes.

Este tipo de ejercicios era muy común desarrollarlos en clases de dirección escénica. Les docentes pedían dirigir una escena con ciertas características. Se agendaban presentaciones en clase. Se presentaban las escenas y después se recibía la retroalimentación. Muchas veces, docentes como Artús Chávez o Rubén Ortiz, particularmente eran muy claros que, en el momento de recibir comentarios, primero debían escuchar los expositores a la retroalimentación. Ya después uno podía hablar, si quería o quedaba honor para hacerlo.

Las entrevistas y los cuestionarios posteriores al juego que aplicaba Valve ciertamente pueden ocurrir, después de la prueba, pero a menudo obtenían más observando a los jugadores que hablando con ellos. Observando su lenguaje corporal, también, sus respuestas.

Sin embargo, quizás la metodología más importante es que los comentarios de las pruebas de juego son solo datos, y depende del diseñador cómo se interpretan, filtran y aplican esos datos.

Es importante desarrollar criterio suficiente para saber aprender de la retroalimentación cuidando de adaptar la propuesta a los caprichos y deseos de todos los probadores de juego que aparezcan en el proyecto. Al final se puede correr el peligro de terminar con un juego simplificado. Habrá que ver los datos con un objetivo claro. Un dispositivo específico que se quiera hacer, para una audiencia

específica. Una experiencia determinada. Un sentimiento, etcétera. Usar las pruebas como medios de comprobar la tesis del proyecto relacional.

Por lo tanto, es crucial que todo el equipo que vaya a desarrollar el proyecto esté acostumbrado a recibir retroalimentación, tener claros los objetivos y tener un pensamiento crítico aplicado a la actividad para trabajar y aportar ideas necesarias para el funcionamiento del dispositivo.

No estamos solos construyendo un juego, necesitamos del otro.

MINIJUEGOS

(Colección de dispositivos)



Después de metodologizar el proceso de creación de dispositivos escénicos-lúdicos, para poder gestionar espacios y apoyos, se decidió iniciar cada una de las carpetas con la siguiente inscripción:

Creemos que en el teatro se puede ensayar la revolución por medio del juego.

Nuestra atención se centra en el receptor de la obra.

Creemos que el juego fortalece la imaginación de todxs para crear nuevos mundos posibles.

Inmediatamente después se clarifica el nivel de interacción del público en:

- Alto. Prácticamente no hay posibilidad de no participar o sentarse.
- Medio. La actividad del público permite disfrutar desde el asiento, las decisiones y acciones tienen repercusión en la obra.
- Bajo. Sólo se activarán desde el asiento y se les pedirá una participación mínima.

En esa misma introducción se plantea un panorama general, para que la gente imagine el juego que se plantea, de una manera muy sintética.

Ahora una lista de dispositivos lúdicos creados en el marco de la investigación.

Minijuegos para revisar

- 1) 1569: El misterio.
- 2) ¿Es posible el amor en la ciudad? (Iztapalapa).
- 3) Amantes Anónimos.
- 4) Submarino de la Descolonización.
- 5) Abuela Fiera
- 6) Taller el Creador Relacional

NPC

Respuesta de un profesor de actuación a la invitación a participar dentro de una obra.

Balandra: Si quieren que participe, me tienen que pagar.



Fotos de la presentación en el Sótano del Estacionamiento del CENART 2024: Alain Flores.

1569: EL MISTERIO

Nivel de interacción: Alto.

Panorama general: Imaginemos un teatro lleno de gente corriendo por sus espacios.

Colaborando para lograr objetivos. Dialogando para llegar a un común acuerdo
y definir el rumbo de la (H)istoria.

• Sinopsis

En el año de 1569 quedó lista la primera versión manuscrita del libro conocido como “Historia General de las Cosas de la Nueva España” de Fray Bernardino de Sahagún. Fuertes y peligrosas convulsiones políticas y religiosas lo borraron del mapa. Hoy, una verdad antigua y dolorosa está a punto de salir a la luz después de casi de 450 años de oscuridad forzada. La propuesta lleva al público a asumir el rol de ESPECIALISTAS para sacar al espectador de su asiento y envolverlo en un ambiente de suspenso en torno a un juego escénico donde hay que encontrar el manuscrito físicamente en la locación. Imaginemos un espacio con gente colaborando para lograr objetivos. Dialogando para llegar a un común acuerdo y definir el rumbo de la (H)istoria.

- **Descripción del proyecto**

1569: El misterio plantea tanto crear un vínculo con el público para desentramar el misterio del manuscrito sin saber lo que ocurrirá.

La propuesta invita a participar activamente a los espectadores en la obra resolviendo acertijos con las y los intérpretes, quienes en comunidad encontrarán el manuscrito “escondido” en el teatro con base en pistas, mientras se va desarrollando el nudo del texto propuesto por Miguel del Castillo.

La pregunta guía, planteada en el texto original, trata sobre el cambio de enfoque respecto de la Conquista de México: ¿puede modificarse nuestra cultura en general al sabernos conquistadores? ¿Podemos alejarnos de los paradigmas impuestos por la Conquista? La propuesta llevará al público a asumir el rol de *Especialistas* en esta indagación al plantearse preguntas desde la convivencia directa con el drama y la experiencia espectacular.

1569: el misterio hablará de la Conquista y de las relaciones retomadas con el Vaticano en tiempos de Salinas de una manera entretenida y participativa. Supone sacar al espectador de su asiento y envolverlo en un ambiente de suspenso en torno a un juego escénico donde hay que encontrar el manuscrito físicamente en la locación.

La obra comenzará desde el momento que el público se una a la fila de acceso sin tener conciencia que ya está involucrado; rápidamente se le informará del objetivo de la obra: encontrar un documento histórico.

Pronto tendrán que pasar a cuatro espacios donde el equipo de especialistas (conformado por el público) hablarán con personajes que nos recordarán *thrillers* de suspenso al estilo de Dan Brown cimentado en nuestra ciudad, tal como Rafael Bernal plantea en el *Complot Mongol*, donde los personajes se rozan con el público y les dejan resolver unos acertijos para poder encontrar el manuscrito.

La obra termina con la decisión de a quién de los personajes que se han encontrado, le entregarán el manuscrito, generando cuatro posibles finales, dependiendo de la decisión.

Un juego escénico realizado por cada una de las personas enlistadas

Elenco: Ara Torres, Beatriz Elena Vargas Herrera, Rocío Águila, Fabián Varona, Pepe Morales, Montserrat López y Marsinlae.

Voz en off: Mariana Morado.

Asistentes de periodista: Daniela León, Karla Tirado y Luna Deance.

Dramaturgia: Miguel del Castillo.

Adaptación de guión: Pablo Valdés.

Experiencia de juego (ergonomía y diseño de objetos): Laura Soto Santander.

Miniaturas: Felting Liebre Pinta.

Diseño gráfico y de imagen general del proyecto: Alain Flores.

Diseño de producción: Sergio Écatl.

Asesoría espacial: Arturo Meza Estrella.

Iluminación: Sara Alcantar.

Música: Pedro Ordóñez.

Asesores en Historia: Jesús Morales y Hugo Domínguez Razo.

Dirección de proyecto: Reyna Hernández.

Dirección General de la Consola Teatral: Adrián Asdrúbal Galindo Vega.

Previo desarrollo de juego: Sergio Iván Caldera Álvarez.

DALE PLAY al CENART

Realización e intervención de gis: Elizabeth Alarcón e Israel Alejandro Rojas Pérez.

Publicidad: Fernando Altamirano Parra.

Edición de video: Haylen Cristal Torales Gasca.

Fotografía y video: Eduardo Martínez Aguillón.

Publicidad: Juan Carlos Carranza Vega e Isaac Linares Martínez.

Organización: Alan Adair Hernández Téllez.

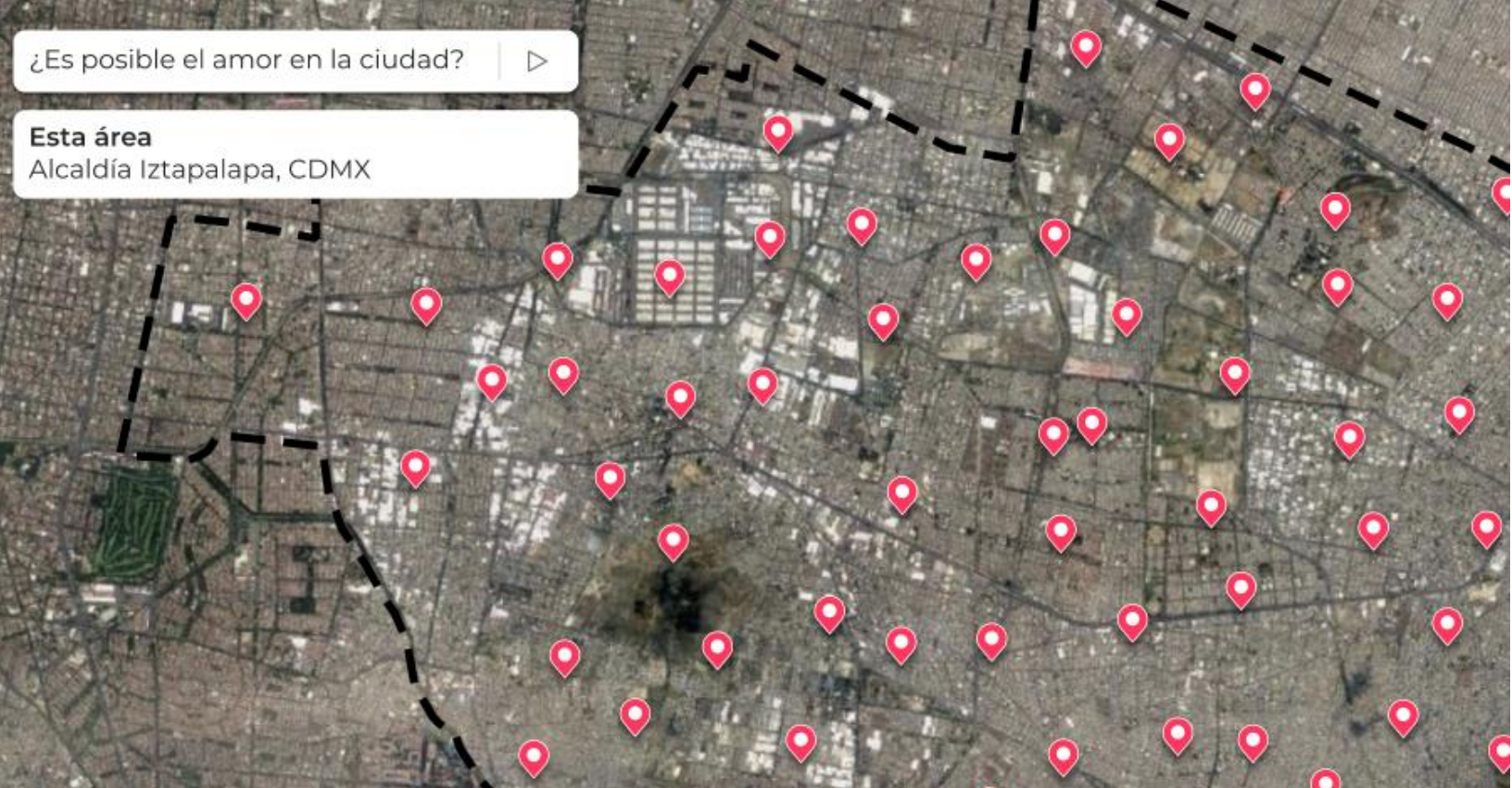
Investigación: Karen Lizbeth Martínez Gómez.

NPC

Después de ver un dispositivo relacional escénico.

Gente del público 01: ¿Qué te pareció la obra?

Gente del público 02: Eso no es teatro.



Diseño de imagen para el dispositivo: Alain Flores.

¿ES POSIBLE EL AMOR EN LA CIUDAD? (IZTAPALAPA).

Nivel de interacción: Medio.

Panorama general: Un mapa testimonial del amor en Iztapalapa.

“El acto de habitar es el medio fundamental en que uno se relaciona con el mundo. Es fundamentalmente un intercambio y una extensión; por un lado, el habitante se sitúa en el espacio y el espacio se sitúa en la conciencia del habitante, y, por otro, ese lugar se convierte en una exteriorización y una extensión de su ser, tanto desde el punto de vista mental como físico. El habitar supone tanto un acontecimiento y una cualidad mental y experiencial como un escenario material, funcional y técnico”.⁷⁰

“La ciudad nómada es el propio recorrido, el signo más estable en el interior del vacío, y la forma de dicha ciudad es la línea sinuosa dibujada por la serie de puntos en movimiento. Los puntos de partida y de llegada tienen un interés relativo, mientras que el espacio intermedio es el espacio del andar; la esencia misma del nomadismo, el lugar donde se celebra cotidianamente el rito del eterno error. Del mismo modo que el recorrido sedentario estructura y da vida a la ciudad, el

⁷⁰ Pallasmaa, J. (2006). *Habitar*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. P. 7.

nomadismo asume el recorrido como lugar simbólico donde se desarrolla la vida de la comunidad".⁷¹

¿La ciudad moldea nuestra manera de habitar? La estética urbana nos atraviesa todo el tiempo, una estética que normalmente no podemos cambiar con facilidad. Lo que sí podemos decir es que la ciudad nos atropella con sus dinámicas de súper vivencia. Hay una estructuración de las sensibilidades que es moldeada por la infraestructura urbana.

La humanidad, cual líquido que se adapta a los cuerpos sólidos o que se filtra por cualquier grieta, se ajusta al medio en el que vive o ajustará el mismo medio. Nuestro cuerpo está atravesado por la ciudad, pero también nuestras emociones y sensibilidades están atravesados por la misma urbanidad que nos rodea.

¿Construimos la ciudad o la ciudad nos termina construyendo? Este proyecto reúne el testimonio de 80 mujeres y hombres de entre 19 y 37 años; los cuáles contribuyen con una fotografía y un recuerdo, partiendo de una pregunta relativamente sencilla:

¿Es posible el amor en la ciudad?

Te invitamos a asomarte por estas pequeñas ventanas a la vida de las personas que erran por las calles de Iztapalapa y que, al final de todo, son quienes la habitan, son quienes llenan de vida con sus experiencias a Iztapalapa.

[¿Es posible el amor en la ciudad? \(Versión de Escritorio\)](#)

Creado por (orden alfabético): Adolfo Gabriel Garfias González, Adrián Asdrúbal Galindo Vega, Aixa Sherlyn Lovera Espinosa, Alan Adair Hernández Téllez, Alejandra Correa Galicia, Alejandra Malinali Brito Pastrana, Alexa Elizabeth Alarcón Díaz, Alexis Heysvan Antolín Rosas, Alfredo Leonel Ramírez Silva, Alisson Renata Ortiz Gutiérrez, Alondra Nataly Perea Gasca, Amairani Lizeth Piña García, Amy Belem Córdoba Gómez, Ana Cristina Navarrete Granados, Andrea Morales Collazo, Anette Becerra Quintanilla, Angela Jurihat Ruiz Bautista, Axel Chávez Sevilla, Brandon Antonio Iglesias Rodríguez,

⁷¹ CARERI, F. (2009) *El andar como práctica estética*. Editorial Gustavo Gili, Sl. México. P. 42.

Brenda Ximena Barajas Castro, Carlos Alberto Páez José, Carolina Toledano Rendón, Cristhel Alejandra Velasco García, Danna Paola Martínez, David Jiménez Carbajal, David Paredes Torres, Diana Jimena Alba García, Diego Rivera Castillo, Elsa Maricela Rivera Ramírez, Fernanda Akane Estrada Rivera, Fernanda Michel Jerónimo Camacho, Fernando Altamirano Parra, Guadalupe García Mondragón, Haylen Cristal Torales Gasca, Ingrid Abigail Álvarez Vázquez, Isaac Linares Martínez, Israel Alejandro Rojas Pérez, Javier Galicia Cruz, Jeimy Estrella Anastacio Temoxtle, Jesús Emilio González Enciso, Jhoana Airi Fuentes Mosqueda, Joanna Briceidy Sánchez Sierra, Jocelyn Citlali López Mendoza, Joel Enríquez Hernández, Joselin Mendoza Rubio, Jossue Lugo Chías, Juan Antonio López, Julio César Vargas Barbiaux, Karen Lizbeth Martínez Gómez, Karla Guadalupe Ponce Marín, Karla Nahomi De Jesús Arredondo, Karla Nahomi Ortiz, Karla Odette Martínez Bárcenas, Kikey Martínez López, Laura Selene Aguilar Busto, Lezly Yamel López Acevedo, Lihuen Yareni Reyes Álvarez, Lizeth Vidal Nochebuena, Mara Patricia Garfias González, Marco Antonio Pérez Chávez, María Beatriz Zárate Matilde, Maricarmen Salvador Sánchez, Maximiliano Rodríguez Álvarez, Miguel Cansino Guadalupe, Mitzahaya Cuellar Arriaga, Nataly Morales Luviano, Norma Angélica Hernández Cuautle, Norma Itzel Guevara Martínez, Pablo Alfredo Juárez Valverde, Paola del Carmen Arévalo Ortiz, Paola Estefanía Ruíz Gil, Paulina Hernández López, Rocío Guadalupe Hoyos Aburto, Rocío Lázaro Bernal, Roxana Arely Zermeño, Said Enrique Velasco Sánchez, Sara Edith Buendía Valle, Sigma Lizeth Aranda Mastache, Víctor Axel Crooke Barranco y Viviana Urquides Hernández.

Diseño de dispositivo: Alain Flores