

# ¿Juego performativo o gamificación escénica? Qué es una *gameformance* y por qué a la escena interactiva debería interesarle

Constanza BLANCO

Universitat Autònoma de Barcelona. Institut del Teatre  
Universidad de Chile  
ORCID: 0000-0002-0162-5921  
[arsdramaticainfo@gmail.com](mailto:arsdramaticainfo@gmail.com)

NOTA BIOGRÁFICA: Actriz Profesional. Egresada de la Escuela de Teatro de la Universidad de Chile. Máster en Estudios Teatrales de la Universitat Autònoma de Barcelona y Máster en guión para cine y televisión de la Escola de Cinema de Barcelona. En teatro, ha trabajado como actriz, dramaturga y directora.

En 2015, crea Ars dramática, su proyecto de investigación y creación escénica sobre escena de co-creación lúdica. Actualmente se encuentra desarrollando su tesis doctoral sobre programación dramática y diseño de dispositivos de interacción escénicos para formatos presenciales y virtuales, y como parte de su investigación se perfecciona en el estudio de programación de sistemas, creación de *gameformances* y diseño de interfaces de usuarios.

## Resumen

La siguiente reflexión tiene como objetivo explorar el concepto de *gameformance* y algunas de sus definiciones, a partir del análisis que hace el investigador y diseñador Sebastien Deterding (*game studies*), sobre los alcances de la gamificación en la creación escénica contemporánea. Más allá de la pretensión del ejercicio taxonómico, resulta interesante observar ciertos elementos extraídos de la construcción de la teoría de los juegos, que han sido aplicados de distintas maneras en la creación de dispositivos escénicos co-creacionales por diversos autores y colectivos artísticos. La identificación de ciertos conceptos, aplicables en términos prácticos, eventualmente puede facilitar la tarea de las mismas creadoras y creadores que se embarquen en la construcción de una escena con pretensiones de ser «jugable».

**Palabras clave:** performance, juego, gamificación, interactividad, dispositivo

Constanza BLANCO

## ¿Juego performativo o gamificación escénica? Qué es una *gameformance* y por qué a la escena interactiva debería interesarle

*What 's in a name?  
That which we call a rose  
By any other name would smell as sweet.*  
Shakespeare, *Romeo & Juliet*  
(1595-1597)

### Tras la huella de la escena interactiva/relacional/participativa

Observamos en las últimas décadas una explosión considerable de propuestas escénicas —donde la audiencia toma un rol activo incluso en términos de co-creación—, que se han actualizado y reforzado con infinitas posibilidades, a raíz de la hibridación medial. La tecnología y la posmodernidad han puesto a la audiencia de vuelta a participar e intervenir la escena, superando la supuesta pasividad que caracteriza a la expectación teatral. Esto ha posibilitado el aumento de propuestas artísticas, donde autoras y autores han experimentado con la acción interactiva, en distintos niveles y con distintas motivaciones y resultados.

Gran parte de la creación escénica desarrollada a partir de la década de los setenta, que explora y arriesga en nuevas formas de relación con su audiencia —y que podríamos denominar dentro de la amplia categoría de las *escenas de participación o de interacción*— es, a juicio del teórico Roberto Frattini, nada más que un intento nostálgico por revivir una serie de conceptos que, desde comienzos del siglo xx, los artistas asociamos de manera obstinada «al retorno de todo aquello entendido como bárbaro y ritual» (Frattini, 2020). Tales intentos por renombrar y revivir prácticas co-lúdicas en las artes escénicas, han significado una considerable proliferación de formatos, dispositivos, artilugios y aparatos raros, que coquetean en las fronteras de variadas disciplinas. Tienen, como objetivo último, el desafío de *activar y hacer partícipes* a audiencias de naturalezas diversas, más o menos programadas, y proclives a maneras más novedosas de relacionarse con las creaciones.

Más allá de los usos (y abusos), teóricos y prácticos de la noción de «participación» —en lo que respecta al campo de los estudios escénicos—, hace más de una década que Fischer-Lichte evidenciaba el fin del creador como ente independiente y autónomo. Tal concepción provocaba que los receptores estuvieran impedidos de modificar la materialidad de las obras. Para ella, esta mentalidad «ha dejado de ser operativa, pese a que en la conciencia del gran público no sea así» (Fischer-Lichte, 2004: 325). Tal como vaticinó, hemos visto, en los últimos años, como son cada vez más los ejemplos de prácticas escénicas interactivas y de diseño de experiencias que consideran a la audiencia como una pieza fundamental. Todo ello, en distintos intentos por darle la potestad de cambiar las lógicas y estrategias internas de las piezas a las que se expone, con mayor o menor éxito.

### Mecánicas de juego everywhere

La gamificación' —concepto de uso no recomendado por la RAE— o su posible traducción al castellano como 'ludificación', a grandes rasgos, es un fenómeno que exporta elementos y mecánicas extraídas desde la teoría de los juegos a otras esferas culturales y sociales, para diversos fines: educativos, comerciales, tecnológicos, experimentales o artísticos, entre otros.

Según los investigadores de *Game studies*, Steffen P. Walz y Sebastian Deterding (2015), el concepto de gamificación habría surgido hace aproximadamente una década, para superar la noción de «serious games» generalizada por los estudios de teorías del juego, para referirse a cualquier construcción lúdica o juego completo, diseñado y desarrollado con fines no recreativos (Caillois, [1967] 1986).

Antes de la aparición del término, el escritor y sociólogo francés Roger Caillois, ya identificaba toda una esfera de prácticas lúdicas que se acercan a la definición contemporánea del concepto, donde se utilizan elementos y recursos extraídos de los juegos, pero se aplican en la construcción de objetos, productos o experiencias ajenas al contexto original (Caillois, [1967] 1986).

Este concepto, que en un principio se mantuvo acotado a nichos muy concretos —como festivales de diseños de juegos o de arte, y a la misma comunidad académica—, se ha introducido paulatinamente en lo cotidiano en los últimos años. Es más, ha tenido un crecimiento exponencial en la medida en que se ha vuelto una herramienta llena de estrategias en manos de diversas industrias, para captar consumidores, jugadores y usuarios (Zichermann y Linder, 2013).

El término ha generado varias polémicas entre los entendidos, ya que ha sido aplicado indiscriminadamente para distintos usos, muchos de ellos contradictorios. Académicos, artistas, empresarios o científicos, todos han extraído de los juegos, elementos para sus propios fines y propósitos. A grandes rasgos, en la actualidad el consenso generalizado sobre la gamificación entendida como disciplina, corresponde a la utilización de estrategias, elementos y técnicas de diseño de juegos, aplicados en contextos que no son juegos. A partir de esto, es posible encontrar un sinnúmero de ejemplos en los

que se produce una «interrelación entre juegos y vida diaria» (Deterding y Walz 2015: 6) donde prácticas, patrones, lenguajes y conceptos de la teoría del juego, penetran todas las áreas de nuestro cotidiano.

Este entrelazamiento tendría una larga data de antecedentes e influencias, a partir de distintas manifestaciones como, por ejemplo: las primeras exploraciones del movimiento situacionista, que ya en los años cincuenta postulaba el juego como concepto central de sus creaciones; los experimentos del movimiento Fluxus; los juegos de guerra, entendidos como los formatos «lúdicos» utilizados en campos de entrenamiento militar; los orígenes del planteamiento estético relacional de Nicolás Bourriaud; los «serious games» o los juegos inmersivos, y los orígenes del diseño interactivo entre humanos y computadoras, lleno de elementos extraídos de la cultura del juego. Este proceso, entendido por algunos como «gamificación o ludificación de la cultura», ha sido estudiado por diversos teóricos dedicados a los *game studies* (Zimmerman, Walz, McGonigal, Montola, etc.) que le han dado diversas perspectivas a lo largo del tiempo.

### Gamificación en las artes escénicas

La relación entre teatro y juego es un tema ampliamente debatido y estudiado: en las artes escénicas, coloquialmente, se nos ha acostumbrado —ya sea como espectadores o profesionales del medio— a disfrutar del teatro como si se tratase de un *juego*. Esta posible interpretación de las prácticas teatrales se ha extendido como un arma de doble filo: para efectos prácticos, puede ser útil que un profesor de actuación utilice la analogía del juego para iniciar a sus actores. Pero, socialmente, ha contribuido a que, en muchas comunidades, las prácticas artísticas escénicas sean percibidas por el *establishment* como *hobbies* o pasatiempos, justificando así su carácter «improductivo» y, por ende, poco lucrativo.

Esto último es bastante discutible, considerando que, actualmente, la industria de los juegos es una de las que más dinero mueve a nivel mundial. Un paso más allá de las discusiones académicas o de las impresiones subjetivas sobre las definiciones, lo interesante es que, en términos concretos, no es tan extensa la teoría que aborda profundamente esta relación —juego/teatro— en cuanto a la aplicación práctica de recursos o herramientas extraídas de la teoría del juego para ser utilizados en procesos de creación escénica.

La mayoría de los estudios y discusiones se reducen a las implicancias y consecuencias ideológicas —en términos foucaultianos—, del ejercicio de poder, implícito tras la creación de un dispositivo de interacción escénica, que da instrucciones a la audiencia para activar su interacción. Generalmente, se atrapan en argumentaciones bizantinas sobre cuán real (o no) es la participación de la gente en este tipo de puestas en escena; o bien, se reducen a la mera creencia de que, porque un dispositivo escénico involucra reglas y la audiencia puede «jugarlo», ya entraríamos en el terreno de lo netamente lúdico. Dejan así de considerar que el concepto de participación tiene infinidad de matices según cada quien —¿es teatro «participativo» o «inmersivo», por ejemplo, un *escape room*?—, y obvian aspectos como el carácter espectacular

que supuestamente debe tener una pieza teatral, o los contextos de escenificación o presentación de una experiencia escénica.

Entendiendo lo insulso que puede resultar hoy intentar clasificar cosas y, más aún, pretender saber qué es (y qué no es) el teatro, o qué es (y qué no es) la participación de la audiencia; a efectos prácticos para este artículo, se definirá ampliamente el concepto de teatro de interacción o colaborativo, también llamado participativo, por el concepto «Escena de co-creación<sup>1</sup> lúdica». En él, entrarían toda clase de producciones escénicas que requieran de la participación del espectador, para que el dispositivo y la programación dramática de la experiencia resulten exitosos a sus propios propósitos de creación independientemente de sus plataformas o de los recursos materiales utilizados. En resumen: aquellas obras donde el espectador puede alterar, con sus decisiones, la programación dramática de la experiencia y donde la audiencia es dotada de una misión protagónica en el sentido etimológico del término. O sea, donde sea imprescindible su intervención para movilizar la acción de la experiencia creada.

### ***Pervasive games, mixed reality performances y otros artilugios***

Dentro de estos parámetros, encontramos hoy en día una serie de posibilidades, que surgen a partir de la hibridación escénica con la digitalización, la tecnología, la realidad aumentada, los prototipos de VR, y un sin número de otras manifestaciones más antiguas. Hallamos ejemplos desde LARP (live action role playing games) hasta parques temáticos y escape rooms. En función de acotar más el espectro de variantes, diversos estudios sobre ludificación de las artes escénicas apuntan a ciertos elementos básicos, tales como mecánicas de juego, la persecución de objetivos o el uso de reglas, extraídos de las teorías referenciales de la materia de Johan Huizinga ([1938] 1949) y Roger Caillois ([1967] 1986). Estos elementos son ejemplos de carácter transversal al diseño de juegos y pueden aplicarse a la construcción de dispositivos escénicos de co-creación lúdica.

Sebastian Deterding (2015) —investigador y diseñador, que trabaja en el campo de las experiencias de usuarios, el diseño de sistemas lúdicos, las tecnologías persuasivas y los videojuegos—, hace una revisión cronológica de la evolución de las nuevas formas de juegos (y de jugar), que surgen a partir del 2000, analizando la influencia de la ludificación cultural y de la *performance medial* (mixed reality performance). Usualmente denominados *pervasive games*,<sup>2</sup> son objetos o sistemas lúdicos que tienen «una o más características que expanden el círculo mágico del juego» (Montola, Sternos y Waern, 2009, 12), hacia otras esferas espaciales, temporales o sociales. El concepto de círculo mágico, es una propuesta de Huizinga, quien postulaba que el juego crea

1. El concepto de 'audiencia co-creadora' es propuesto por la investigadora y diseñadora de juegos, Lara Sánchez Coterón (2014), para dar un contexto a su propia definición de *gameformance*.

2. La traducción literal al español sería 'penetrante', pero el uso de este vocablo en su contexto original relativo a los juegos viene del latín *pervadere*, que significa «que se distribuye o difunde por todas partes, que tiende a propagarse o extenderse totalmente por medio de diversos canales, tecnologías, sistemas, dispositivos y otros». Palabra italiana. Significado en español: invasivo, penetrante, permeable. Fuentes consultadas: <<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/pervasive>>, <<https://www.wordreference.com/es/translation.asp?tranword=pervasive>>.

una experiencia fuera de la vida cotidiana, mientras esté más o menos definido el «campo de juego» donde sucede (Huizinga, [1938] 1949: 10). Más tarde, el término sería actualizado por diferentes teóricos de los *game studies*, que apuntaban que se trataría de un espacio físico o virtual, fuera de la vida real, donde la gracia consistiría en poder explorar la propia realidad del juego de manera repetitiva y segura (Salen y Zimmerman, 2004).

Deterding propone, como ejemplos de *pervasive games*, los tipos de juegos que toman posesión de espacios públicos específicos; juegos de realidad virtual que usan dispositivos digitales y que se desarrollan en espacios colectivos; o los *juegos persistentes* (Deterding y Walz, 2015: 29), definidos como aquellos donde los límites temporales se extreman y pueden transformarse en acciones de repetición continua en resistencia.<sup>3</sup>

En paralelo al desarrollo de estas terminologías, Deterding ubica a finales de los noventa el surgimiento de colectivos artísticos como Blast Theory, PunchDrunk o Rimini Protokoll. Los considera pioneros en la experimentación de una creación performativa que conecta medios de comunicación, situacionismo y juegos (Deterding y Walz, 2015). Argumenta que se configurarán, con el tiempo, como primeros referentes de la materia en la escena europea.

En su análisis respecto a las ambigüedades de los juegos y sus múltiples definiciones y usos, Deterding crea un esquema comparativo útil para entender las retóricas de los juegos aplicables a los estudios de performance. Su propuesta consiste en comprender el fenómeno de la ludificación performativa, en dos grandes bloques relativos a su naturaleza: comunal o inmersiva. El autor sitúa el teatro (tradicionalmente entendido), los parques temáticos y otro tipo de ficciones interpretativas teatrales dentro de la categoría de retórica de performance de juego inmersivo. Asimismo, define los RPG (juegos de rol), los juegos de realidad virtual aumentada y los juegos narrativos y videojuegos basados en historias como géneros de referencia para este tipo de creaciones escénicas (Deterding y Walz, 2015).

Una de las piedras angulares de la creación de sistemas lúdicos es la inclusión de un tercero (el jugador), en un rol participante, en pos de la co-creación de una experiencia conjunta. Tal como Umberto Eco (1981) descubre al lector completando intersticios —espacios vacíos— que ha dejado el autor, se espera que el jugador haga lo mismo. En el lenguaje de los juegos, la participación se relaciona directamente con el concepto de jugabilidad: este término se entiende en el sentido de la participación del jugador en un juego (Anyó, 2016) y en sus niveles de relación, ya sea con el mismo juego, cuando se trata de una experiencia individual, o múltiple, cuando se trata de una colectividad de participantes.

Desde el punto de vista de la teoría de los *game studies*, el concepto de *participación* puede considerarse acertado para intentar delimitar este tipo de expresiones escénicas. De hecho, en un juego, el umbral de participación se reduce, facilitando la transformación de los espectadores y espectadoras

3. Un ejemplo de *persistent game* podría ser el juego de móvil «pokemon go pro», que mezcla realidad virtual aumentada con el uso de un dispositivo móvil y localización GPS.

en participantes activos, ya que es necesaria la implicación creativa de todos los jugadores (Aarseth, 2001). Este proceso de transformación desde el rol de expectación a la acción jugadora es analógico al requerido en una pieza escénica de co-creación lúdica, donde la audiencia está considerada desde la génesis del proyecto para ser parte del proceso creativo de la experiencia —y no solo un conjunto de simples usuarios—. Se aplica la diferencia entre aquellos dispositivos escénicos de co-creación, donde desde al inicio del proceso de creación escénica, se consideró que la audiencia tenía un rol activo dentro de la configuración de la pieza, con aquellas donde su nivel de intervención es totalmente decorativa.

En esta misma línea, la investigadora escénica, directora y diseñadora de juegos, Elena Pérez<sup>4</sup> (2016), explora en su propuesta doctoral una definición de juego más abierta, que le permite incluir diversos tipos de expresiones lúdicas para estudiar dispositivos escénicos co-lúdicos, indistintamente de la tecnología que utilicen. Pérez sustenta su trabajo teórico en la idoneidad del concepto propuesto por Jane McGonigal, quien postula que «todos los juegos comparten cuatro rasgos definitorios: objetivos, reglas, un sistema de *feedback* y participación voluntaria» (McGonigal, 2011: 21).

### ***Pervasive performance***

A partir de los cuatro elementos básicos de todo juego de McGonigal y de la definición de *pervasive games*, Pérez (2016) propone el concepto como un género emergente que tiene como fin involucrar a la audiencia en experiencias de participación masiva, mezclando recursos de los juegos, medios de comunicación y performance. En su tesis, define una *pervasive performance* como un evento que combina jugabilidad con performance y que usa la experiencia misma como una plataforma potencial de arte colaborativo en espacios públicos. Este tipo de experiencias podrían entenderse también dentro del espectro de la clasificación de *Mixed-reality Performance* (Weijdom, 2017), que pone en práctica elementos teóricos similares.

Pérez delimita su idea de *performance pervasiva*, como todos aquellos dispositivos de interacción escénicos (entendidos como performances con un sentido artístico), que tengan en común la participación masiva, el uso del espacio público y el factor ‘juego’, y que utilicen dispositivos tecnológicos como medio de interacción (GPS o dispositivos móviles).

Acorde a esto, sería posible encontrar referencias de ciertas piezas que comparten estos principios en el trabajo de diversos colectivos artísticos que figuran recurrentemente como parte de la escena contemporánea, tanto en Europa como en el extranjero.

En su investigación, Pérez genera tres categorías de clasificación analizando el tipo de tecnología que se involucra en cada proceso performativo: teatro multimedia, performance pervasiva y performance telemática. Las conclusiones de este trabajo sugieren que la aplicación de los medios

---

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

digitales e interactivos al campo de la performance contemporánea han resultado en que la estética «computacional» (la programación de sistemas y todo lo relativo a la interactividad con máquinas), se haya replicado en la exploración de nuevas formas dramáticas (Pérez, 2016).

Esto último es visible en el uso reciente de términos como *programación dramática*, *arquitecturas de la experiencia* o *dramaturgias expandidas*, entre otros; y de la incipiente exploración en el campo de la construcción de estructuras escénicas entendidas como dispositivos para la escena relacional. Pérez afirma, acertadamente que mientras, en los años ochenta y noventa era el lenguaje del teatro el que se infiltró en las creaciones computacionales, hoy en día presenciamos el fenómeno contrario, donde las artes escénicas toman prestados conceptos extraídos de la lógica de programación de sistemas, creación de softwares, diseño de interfaces, de experiencias de usuarios o de los guiones video-lúdicos para fines performativos o teatrales.

### **Gameformance: posibles primeras referencias**

Gracias a la hibridación de la escena performativa con los juegos, y a las infinitas posibilidades que abrió la tecnología hacia la exploración interactiva, a partir del año 2010, comenzó a generalizarse el concepto *gameformance* —en distintos lugares del mundo y sin conexión aparente—, para referirse a ciertos tipos de construcción escénica entendidas como *teatro jugable*.

La palabra compuesta *gameformance* busca dar un nicho a las experiencias que mezclan estructuras y teoría del juego, con las artes escénicas y performativas. Es importante hacer la distinción con el concepto «game performance», que viene del léxico utilizado por los diseñadores y diseñadoras de juegos, y es comúnmente aplicado a aquellos que están directamente relacionados con plataformas digitales. Aunque también se puede utilizar este término para referirse, en su traducción más literal, al «desempeño o rendimiento de un juego». Esto puede expresarse en referencia a diferentes conceptos, desde elementos prácticos como la jugabilidad de la propuesta hasta cosas de orden tecnológico como el desempeño de los gráficos o los sistemas de progreso dentro del juego.

En el contexto de la creación contemporánea —y específicamente en las indagaciones teóricas como objeto de interés de este artículo—, una de las primeras referencias al concepto *gameformance* fue acuñado de manera intuitiva por la diseñadora de juegos y artista escénica Lara Sánchez Coterón (2012) quien, en su tesis doctoral, se refiere a su pieza escénica «Homeward Journeys» como una *gameformance* multi-jugador. El principal interés de Sánchez para desarrollar esta pieza fue vincular las mecánicas de juego con las artes escénicas y performativas.

Lara y su colectivo, YOCTOBIT, acuñan este vocablo desde el comienzo de sus proyectos prácticos de teatro jugable, en el año 2009, con la intención de definir y comunicar de manera más gráfica lo que estaban desarrollando. El colectivo se basa en el concepto de *sistematurgia*, propuesto por Marcel·lí Antúnez Roca —sobre dramaturgias de sistemas—, ampliando el alcance de



la idea a la relación de su propia búsqueda performativa y cómo vincularla con los *game studies*.

Sánchez Coterón profundiza, con su colectivo, en la búsqueda de una denominación para el tipo de experimentos que venía llevando a cabo —mezclando escena con diseño de juegos—. La autora define su quehacer como *teatro jugable*, e investiga en las posibilidades de entender a los jugadores como co-creadores de la experiencia de juego, más allá de ser simples usuarios (Sánchez Coterón, 2014).

El ejercicio de construcción dramática planteado por YOCTOBIT es una *game-based dramaturgy* donde se combinan elementos de la teoría de construcción de sistemas lúdicos con técnica dramática.

En el contexto de YOCTOBIT, destacan dos piezas denominadas por el colectivo como teatro jugable: La primera es *Homeward Journeys* (2010), una *gameformance* que mezclaba elementos extraídos del formato *escape room* con teatro de interacción, donde la protagonista era una actriz que seguía instrucciones de la audiencia jugadora. La puesta en escena se reforzaba con el uso de *videomapping*. El segundo proyecto, denominado *Mata la Reina* (2012), era un juego de carácter colaborativo inspirado en las mecánicas de los juegos de rol en vivo (LARP) mezclado con teatro de interacción. Esta propuesta estaba diseñada para que pudieran jugar simultáneamente 50 personas, además de los actores que activaban el dispositivo.

En relación con los márgenes de lo impredecible en la performance analógica, considerables siempre en el desarrollo de este tipo de creaciones, Sánchez Coterón y Pérez —que comparten intereses de estudio— colaboran desarrollando un artículo de investigación (2013), donde exploran cómo la performance experimental puede contribuir a imaginar nuevas posibilidades para el diseño de juegos digital, haciendo hincapié en la importancia del factor humano y de los límites de su impredecibilidad.

En su trabajo conjunto, identifican tres maneras prácticas de incluir recursos de la performance en el diseño de juegos y de mejorar la jugabilidad de las experiencias deseadas: lo primero es hacer que los mismos diseñadores de juegos improvisen las acciones de los jugadores en tiempo real; lo segundo sería aprovechar las mismas interacciones entre los jugadores y los personajes/actores/actantes del juego. En este caso, la idea sería substituir a la computadora con actores que accionen según las instrucciones de los jugadores; y en tercer lugar, recuperar la interacción frente a frente, tradicional de los juegos, que se da en espacios como los patios de recreo, y priorizar su observación sobre los ambientes de juegos computacionales. Estas estrategias pueden ser usadas por los diseñadores de juegos digitales para contemplar en sus diseños los factores de lo impredecible y a la vez, generar experiencias sociales en torno a los juegos (Pérez y Sánchez Coterón, 2013).

El concepto de *gameformance* vuelve a ser revisado por Pérez, años más tarde, en el contexto de su investigación en torno al aporte de la performance en el desarrollo tecnológico —conjuntamente con la filósofa e investigadora Sophia Efstathiou y el filósofo y académico Tsalling Swierstra—, donde se desarrollan, en el contexto del proyecto SHAKE, dos piezas denominadas

como *gameformances* para su análisis teórico: *The Response-Able Walk* y *Virtuous Designs* (Pérez, Efstathiou y Swierstra, 2019).

En este trabajo describen el concepto como «una forma híbrida que mezcla la retórica de las reglas y de la competencia derivada de los juegos con el lenguaje de instrucciones abierto de la performance» (Pérez, Efstathiou y Swierstra, 2019 : 42). Se trataría de un diseño de experiencia escénica entendida como un trabajo de creación colaborativa en tiempo real, que da a los participantes un rango claro de acciones y movimientos (limitación del círculo mágico) mientras que, a la vez, en su diseño, está contemplado que estos puedan explorar las diferentes posibilidades que se abren en el desarrollo de la experiencia en tiempo real y lo impredecible de los acontecimientos.

*The Response-Able Walk* y *Virtuous Designs*, son dos ejercicios de *gameformance* desarrollados dentro del contexto del proyecto SHAKE para esta investigación, que fueron probados en diferentes espacios, desde salones de clases hasta festivales de performance. En el primero, los espectadores-jugadores siguen instrucciones para crear patrones de caminata colectiva por medio de audios. Y en el segundo, los participantes jugadores crean un juego de cartas con el objetivo de rediseñar colectivamente un mundo virtuoso a través de la ideación de conceptos.

El trabajo de los investigadores anteriormente citados se focaliza en problematizar con la tecnología y los márgenes de su interacción en tiempo real, indagando en las ambigüedades del instrumentalismo aplicado a la creación de dispositivos digitales y escénicos. A partir de esto, se extrae como conclusión que el factor humano y su carácter impredecible, se consolidan como elementos clave a la hora de crear experiencias lúdicas, ya sean dispositivos escénicos, tableros analógicos o juegos completamente digitales.

Fuera de las exploraciones teóricas sobre el término, los primeros antecedentes del concepto de *gameformance* en todo el mundo, que se encuentran digitalizados —y que pertenecen a propuestas artísticas que se autodenominan así—, se reducen a experimentos aislados. Hallamos un ejemplo en *Homo Ludens Project*, en Hungría, un colectivo de teatro inmersivo que el 2013 —en paralelo a las exploraciones de Sánchez Coterón—, estaba desarrollando su espectáculo *Vinka Gameformance* y explorando su propia definición del concepto.

Otra de las grandes referencias proviene de la creación de juegos performativos y la industria de juego escandinava<sup>5</sup> que, desde los años setenta, exploran a través de diferentes artistas, diseñadores de juegos y compañías, los límites entre juego y teatro. El término *gameformance* es acuñado por el colectivo finlandés *inside out*, que trabaja como compañía desde el año 2014. Desarrollan performances interactivas y teatro inmersivo, en que mezclan juegos de rol, tecnología y teatro. Su proyecto más ambicioso, *Escape train*, inspirado en la película de 20th Century Fox, *Asesinato en el expreso oriente*,

5. En el contexto de los *game studies*, la mayor parte de los avances y desarrollo se concentra en los países nórdicos (Noruega, Finlandia, Dinamarca, Islandia, etc.). Escandinavia se considera, dentro del mundo de la teoría de juegos, uno de los lugares más avanzados respecto a la investigación y producción de materiales, así como también al valor social que el juego tiene en distintas esferas de la sociedad, sobre todo educativas y sociales. Esto explica, también, que las producciones desarrolladas allá cuenten con presupuestos más elevados, al ser el estudio de los juegos parte de las prioridades por financiar de los gobiernos y sus respectivos ministerios de cultura.

fue dirigido por el director teatral y escapista húngaro Agnes Kaszas, y producido por la agencia internacional TBWA, junto a *National Railways* y *Nordisk Films*. La obra es una producción de teatro inmersivo mezclado con *Escape room*, que transcurre en un tren en movimiento que cruza el país, mientras los espectadores-jugadores deben resolver acertijos y vivir experiencias para llegar al destino. Se trata de una experiencia de trece horas, de más de mil kilómetros de viaje en tren, que involucró múltiples capas de guión, actores y artistas de diferentes áreas. El espectáculo, además, fue transmitido en vivo por *streaming* y contemplaba toda la musicalización aportada por bandas en directo, que eran parte de la performance.

La revolución que significó la pandemia en el mundo de las artes escénicas, obligó a los artistas a replantear sus formatos y plataformas. Por ello, a partir del año 2020, el concepto *gameformance* aparece en los motores de búsqueda cada vez con mayor frecuencia en distintos lugares del globo, relacionándose con diferentes formas de entender el formato, según cada creador o creadora.

### Ideas finales

Bajo estos parámetros de intento de clasificación, hay una serie de actividades que nunca tuvieron ningún tipo de interés en el teatro, en términos espectaculares o estructurales, y que igualmente comparten el mismo tipo de componentes. Es el caso de los *Escape rooms*, parques temáticos, recreacionistas históricos, LARP e, incluso, ciertos tipos de *flashmobs*. Estos ejemplos tienen, como característica en común, la incorporación de una delimitación ficcional donde el espectador/usuario/jugador tiene que incidir en el desarrollo de la experiencia en tiempo real. Asimismo, responden a fines comerciales, terapéuticos o didácticos. En conjunto, quedarían deambulando aún en el limbo indeterminado de los intentos de definición académica desde la perspectiva de las artes escénicas. Por otra parte, desde la vereda de los *game studies*, a partir de la utilización de recursos como la mimesis, el teatro ha formado siempre una parte fundamental de las mecánicas y dinámicas creativas de experiencias de juego.

Ahora bien, en relación con las expresiones lúdicas teatrales —en términos generales— podemos ubicar el origen de estas prácticas en cualquier expresión dramática que se aleje de tener una función meramente escénica o artística, donde el juego toma un rol fundamental, como lo es, por ejemplo, en el teatro aplicado. Mucho de lo que entendemos hoy como performance lúdica o teatro de participación, es exactamente lo mismo que las dinámicas de ejercicios para actores y no actores postulados por Boal en los setenta. También es el caso de ciertas piezas de colectivos históricos como, por ejemplo, el *Living theatre*, que involucraron ya elementos de lo que hoy se entiende por escena relacional o teatro participativo.

Visto desde la mirada de los diseñadores de videojuegos, en el contexto de las artes escénicas, se tiende a obviar que, en términos prácticos, cuando hablamos de «dispositivos de interacción ficcionales donde la audiencia puede tomar el control de la narrativa y es posible pasar de espectador a

jugador o usuario», estamos definiendo casi de manera literal la estructura básica de un guion videolúdico.

¿Podría ser entonces el guion videolúdico a la escena interactiva lo que sería una dramaturgia «cerrada» (Szondi, Sarrazac) a una puesta en escena «tradicional» (Pavis, 1996: 363)? De ser así, el desafío ya no consistiría solamente en aprender a escribir este tipo de dramaturgias, en términos de pre-configurar o programar todo aquello impredecible que pueda emerger en la relación entre la audiencia jugadora y la obra, creando los *espacios en blanco* necesarios para permitir un involucramiento creativo por parte de la audiencia, sino también aprender a equilibrar los componentes básicos de la construcción de una pieza dramática, en la medida en que la narración o la fábula a compartir, suele estar implícita en la forma/programación de la pieza más que en su contenido temático o en la historia a contar de manera directa. Hacer participar a la audiencia de un trabajo escénico no representa un reto mayor, en vista y consideración de la infinita cantidad de referentes y recursos a los que se pueden recurrir para estos fines, pero sí que puede serlo el intentar crear una estructura que permita que la audiencia verdaderamente tome el control creativo de la propuesta y evitar, así, que su rol de co-creador de la escena resulte solo ornamental.

Más allá del hecho de identificar qué vino primero, o si el juego influyó en el teatro o viceversa, lo verdaderamente significativo para las personas interesadas en este tema, es observar los puntos de contacto y divergencias. En ese sentido, la noción de participación es un elemento crucial que se repite en todas las manifestaciones anteriormente expuestas, por las distintas investigaciones del campo de los *game studies ya citadas*, y de cara a la creación de una pieza escénica lúdica, se vuelve indispensable al menos revisar el término y plantearse los niveles y estrategias de involucramiento deseados para diseñar a la audiencia objetivo. Asimismo, resulta significativo contemplar las oportunidades y herramientas del diseño de juegos y experiencias de usuarios, como campos de experimentación que pueden ser moldeados a los fines de profesores en salas, en contextos de teatro aplicados o para aventureros y aventureras de las artes escénicas.

En la actualidad, vivimos en un vertiginoso avance de mutaciones: la influencia de las técnicas de creación de narrativas transmedia, el auge de internet y los experimentos de realidad mixta, que a ratos, parecieran poner en duda el futuro de las artes escénicas y del encuentro presencial. Si a eso sumamos las consecuencias y transformaciones que ha provocado la pandemia en el mundo de las artes vivas, muchos se cuestionan si el teatro —como forma de arte tradicionalmente entendida— tiene o no un futuro. En un contexto que podría parecer poco venturoso, el investigador de arte y tecnología Joris Weijdom (2017), nos regala un augurio positivo con el que intentar concluir esperanzadoramente esta reflexión. El autor, afirma que el teatro no solo tiene futuro, sino que es una pieza fundamental en el desarrollo de nuevos formatos y tecnologías de interacción. Que así sea entonces.



## Referencias bibliográficas

- AARSETH, Espen. *Game Studies, Year One*. *Game Studies*, n.º 1 (2001).  
 <<http://gamestudies.org/0101/editorial.html>> [Consulta: 7 junio 2020].
- ANYÓ, Lluís. *El jugador implicado*. Barcelona: Laertes, 2016.
- CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Traducción del francés de Jorge Ferreiro. Edición original: *Les Jeux et les Hommes. Le masque et le vertige* (1967). México: Fondo de Cultura Económico S.A., 1986.
- DETERDING, Sebastián y WALZ, Steffen (eds.). *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2015.
- ECO, Umberto. *Lector in Fabula*. Barcelona: Lumen, 1981.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo performativo*. Traducción del alemán de Diana González Martín y David Martínez Perucha. Edición original: *Ästhetik des Performativen* (2004). Madrid: Abada, 2013.
- FRATINI, Roberto. *La razonable solidaridad de los malos intérpretes*. En: «Reflexions entorn de la dansa» [en línea] (El blog del mercat. Mercat de les flors). 17 de febrero de 2020. <<https://mercatflors.cat/blog/la-razonable-solidaridad-de-los-malos-interpretes-por-roberto-fratini/>> [Consulta: 15 octubre 2020].
- HUIZINGA, Johan. [1938] *Homo Ludens: A study of the play element in culture*. Boston: Beacon Press, 1949.
- MCGONIGAL, Jane. *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Londres: Jonathan Cape, 2011.
- MONTOLA, Markus, STENROS, Jaakko y WAERN, Annika. *Pervasive Games: Theory and Design*. Burlington, Massachusetts: Morgan Kaufmann Publishers, 2009.
- PAVIS, Patrice. *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós, [1983] 1996.
- PÉREZ, Elena. *The Impact of Digital Media on Contemporary Performance: How Digital Media Challenge Theatrical Conventions in Multimedia Theatre, Telematic and Pervasive Performance* [en línea] Tesis doctoral. (Facultad de Humanidades de la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología. Departamento de Arte y Estudios de Medios) Mayo, 2016. <[https://www.academia.edu/29520560/The\\_Impact\\_of\\_Digital\\_Media\\_on\\_Contemporary\\_Performance](https://www.academia.edu/29520560/The_Impact_of_Digital_Media_on_Contemporary_Performance)> [Consulta: octubre 2020].
- PÉREZ, Elena, EFSTATHIOU, Sophie y SWIERSTRA, Tsalling. «Getting our hands dirty with technology». *Peripeti*, n.º 16 (30 julio 2019): 104-121.  
 <<https://tidsskrift.dk/peripeti/article/view/117599>> [Consulta: 13 enero 2020]
- PÉREZ, Elena y SÁNCHEZ COTERÓN, Lara. «Performance meets games: considering interaction strategies in game design». *Digital Creativity* [en línea] (Taylor Francis Online), vol. 24, n.º 2 (2013), p. 157-164, DOI: 10.1080/14626268.2013.808963.  
 <[https://www.academia.edu/5073223/Performance\\_meets\\_games\\_considering\\_interaction\\_strategies\\_in\\_game\\_design](https://www.academia.edu/5073223/Performance_meets_games_considering_interaction_strategies_in_game_design)> [Consulta: 7 septiembre 2020].
- SALEN TEKINBAS, Katie y ZIMMERMAN, Eric. *Rules of play. Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- SÁNCHEZ COTERÓN, Lara. *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea. Memoria para optar al grado de doctor*. Universidad Complutense de Madrid, 2012.  
 <[https://www.academia.edu/2109074/TESIS\\_DOCTORAL\\_Arte\\_y\\_Videojuegos\\_mec%C3%A1nicas\\_est%C3%A9ticas\\_y\\_dise%C3%B1o\\_de\\_juegos\\_en\\_pr%C3%A1cticas\\_de\\_creaci%C3%B3n\\_contempor%C3%A1nea](https://www.academia.edu/2109074/TESIS_DOCTORAL_Arte_y_Videojuegos_mec%C3%A1nicas_est%C3%A9ticas_y_dise%C3%B1o_de_juegos_en_pr%C3%A1cticas_de_creaci%C3%B3n_contempor%C3%A1nea)> [Consulta: 10 mayo 2020].

- SÁNCHEZ COTERÓN, Lara. *El jugador como co-creador de experiencias: el caso de They Are* [en línea] (2014) <[https://www.academia.edu/8664584/El jugador como co creador de experiencias el caso de They Are](https://www.academia.edu/8664584/El_jugador_como_co_creador_de_experiencias_el_caso_de_They_Are)> [Consulta: 18 noviembre 2020].
- WEIJDOM, Joris. «Mixed reality and the theatre of the future. Arts and New Technologies». *Fresh Perspectives* [en línea] (Bruselas: IETM - International Network for Contemporary Performing Arts), n.º 6 (2017). <[https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm\\_fp\\_mixed-reality\\_march2017\\_1.pdf](https://www.ietm.org/en/system/files/publications/ietm_fp_mixed-reality_march2017_1.pdf)> [Consulta: 15 diciembre 2020].
- ZICHERMANN, Gabe y LINDER, Joselin. *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*. Europa, EE. UU.: McGraw Hill Professional, 2013.