

Más que un título... el videojuego como dispositivo escénico en la obra de Jordi Casanovas: Trilogía de Hardcore Videogames

Fabrice Corrons (Université de Toulouse, LL-CREATIS)

RESUMEN

Se estudia la trilogía teatral del catalán Jordi Casanovas: *HardcoreVideogames* desde la perspectiva intermedial para reflexionar sobre la influencia videolúdica en la poética del autor en estas tres obras.

Palabras clave: Jordi Casanovas, intermedialidad, videojuego, público

ABSTRACT

We study the theatrical trilogy of Catalan Jordi Casanovas: *Hardcore Videogames* from the intermedial perspective, in order to reflect on the influence of videogames in the author's poetics in these three works.

Keywords: Jordi Casanovas, intermediality, videogames, audience

Más que un título... el videojuego como dispositivo escénico en la obra de Jordi Casanovas: *Trilogía de Hardcore Videogames*.

Fabrice Corrons (Université de Toulouse, LLA-CREATIS)

En un artículo del año 2007 titulado “Les écritures dramatiques contemporaines et les nouvelles technologies”, el teatrólogo Patrice Pavis afirmaba que el nuevo auge de la escritura dramática en la práctica teatral de los años 1980 y 1990 se podía interpretar como una consecuencia directa del fuerte desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación:

cette confiance retrouvée des écritures se constitue autant en réaction et par défi contre les médias et les machines à communiquer que comme une volonté de les affronter, voire de les intégrer, même si c'est ex negativo dans une théorie générale. Dans l'écriture en effet où les médias ne sont plus, comme pour la scène, un corps étranger, ils se situent dans une intertextualité au sens large: une intermédialité qui sert l'écriture au lieu de la marginaliser ou de l'assimiler. (Pavis: 103)

Aunque estas dramaturgias no hagan referencia o alusión a estas nuevas tecnologías, y pese al riesgo que implican unas hipótesis que quizás no se puedan comprobar (porque a menudo estas referencias son invisibles o inconscientes para el propio autor), se podría y se debería, según Patrice Pavis, proponer una lectura *intermedial* de esas escrituras. Es lo que intentaremos hacer a continuación.

Jordi Casanovas (Vilafranca del Penedés, 1978) se da a conocer en las salas alternativas de la cartelera barcelonesa en 2006-2007 con su trilogía *Hardcore Videogames*¹, compuesta por *Wolfenstein*, *Tetris* y *SimCity* y creada con los integrantes de su compañía denominada Flyhard. Una triple muestra de la singularidad y de la eficacia teatral de Jordi Casanovas que supo conectar con un amplio público y creó una serie de expectativas en el seno de la comunidad teatral catalana, sobre todo por su coherencia y originalidad (Massip: 300). Dos años después de este acto de presentación exitoso en la Barcelona teatral -la trilogía obtuvo el premio Crítica Serra d'or al mejor texto teatral-, Jordi Casanovas vuelve a conseguir el reconocimiento del público con el premio Butaca al mejor texto teatral por *La Revolució* (2009). En 2011, finalmente este autor-director propone una nueva versión de su Tetris, titulada *Un home amb ulleres de pasta* y estrenada en la sala que acaba de abrir en el barrio de Sants -Flyhard Tea-

¹ La obra se publicó en la editorial R&M (Barcelona) en 2007. Sin embargo, para este trabajo, nos basaremos en la versión electrónica que nos ha enviado Jordi Casanovas (la versión original, en catalán, o la auto-traducción al castellano, en ambos casos sin números de página) en la medida en que, desde la publicación, ha actualizado el texto.

tre Contemporani: de nuevo, cosecha éxito y reconocimiento recibiendo el Premio a la mejor obra por la revista Time Out...

¿Qué relación hay entre estas cuatro obras que han asentado la voz de Jordi Casanovas en el paisaje escénico catalán? Francesc Foguet, en su introducción a otra obra Estralls, subraya que

la dramaturgia de Jordi Casanovas beu dels models de la narrativa audiovisual, fusiona gèneres, influències i estètiques molt diverses en una barreja detonant d'inspiració pop i kitsch que, al cap i a la fi, vol *toucher* els espectadors més joves. Amb llenguatges contemporanis i pastitxos variats, les seves obres reflecteixen, per activa o per passiva, les psicopatologies de la joventut actual. (Foguet: 34)

Además de estas fuentes propias de la cultura de los que fueron (fuimos) niños o adolescentes en los años 1990, cabe mencionar que todas estas obras están vinculadas al mundo del videojuego: sea por el título, como en la trilogía y *Un home amb ulleres de pasta* que es una revisión de *Tetris*; sea por la inclusión del videojuego, más bien del proceso de creación de un videojuego como tema principal de la acción dramática, en *La Revolució*. Para delimitar la acepción de la voz “videojuego”, nos referimos a la definición que propone Óliver Pérez Latorre:

es un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo físico de interfaz (teclado, mouse, gamepad) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o “traduce” en algún aspecto (p. ej., la tecla “w” del teclado correlacionada con “caminar hacia delante”). (Pérez Latorre, 2010: 34)

Partiremos de esta constatación liminar sobre la obra de nuestro dramaturgo para interrogar, siguiendo la perspectiva intermedial teorizada por Patrice Pavis, la presencia del videojuego como dispositivo escénico que irradia temática y formalmente las obras de Jordi Casanovas, y precisamente su trilogía. De hecho en el texto de presentación de estas tres obras, Jordi Casanovas expone ya, a modo de manifiesto, su visión del teatro en relación con el videojuego:

Esta trilogía se basa en tres de los videojuegos más representativos para los adolescentes que nacieron a finales de los ochenta y finales de los noventa: *Wolfenstein*, *Tetris* y *SimcCity*. Hace poco nos dábamos cuenta de que el mítico videojuego *Spaceinvaders*, uno de los primeros grandes éxitos populares, cumplía 25 años, los mismos, prácticamente, que cumplíamos nosotros. Hemos sido una generación que ha visto cómo nacían y crecían los videojuegos, en definitiva la tecnología digital, a medida que también lo hacíamos nosotros.

Es por esto, y ya acostumbrados a trabajar con la cultura pop que nos rodea, por lo que decidimos crear una trilogía sobre los videojuegos. Decidimos hacerlo basándonos en sus argumentos -de forma directa o transversal- para contar historias de personas de esta generación. Es como

designar una marca fácil de reconocer. Aquellos que han jugado sabrán qué es para ellos. Necesitamos hacerlos venir. Necesitamos hacer teatro e historias para ellos. Que somos nosotros.

La trilogía, ¿de quién habla? Decidimos centrar las tres historias en tres tipos de personajes diferentes, definidos y propios de ahora. Seguramente las historias han sido explicadas desde siempre, pero son los temas, las formas, las palabras las que cambian. Pero no podemos excusarnos con esa idea y dedicarnos a reinterpretar clásicos indefinidamente, ahora somos diferentes, vivimos diferente y pensamos diferente, y es así como tenemos que crear, hacer teatro. (Casanovas, 2007a).

Jordi Casanovas plantea así su voluntad de hacer un teatro, cambiando sus mecanismos, para aproximarse a la gente de su edad... y para ello se sirve de los videojuegos que proponen no sólo unas referencias enciclopédicas comunes y más bien propias de esta juventud, sino también, de manera más invisible, unas formas singulares de percibir el mundo, de interactuar con él y de relacionarse con el Otro. Al fin y al cabo, una cultura videlúdica que se expande en todos los ámbitos de la sociedad. Veamos cómo Jordi Casanovas realiza estas propuestas en las tres obras² cuyo título de crédito, de hecho, siempre aparece en la segunda escena, imitando ya el paratexto del videojuego.

Wolfenstein

Wolfenstein es la historia de un joven de unos 29 años, programador informático, que, harto de que no valoren su trabajo, deja su oficio y se encierra en su pequeño piso durante tres semanas. En un principio, sólo mantiene el contacto con el exterior gracias a un weblog desde el cual apunta todas las cosas que le da rabia. Sin embargo, Eric inicia a principios de la obra el contacto con Ali, la chica pizzera que le lleva una pizza cada noche. Ella sufre paranoia y cree que todos están conspirando contra ella, y que en cada lugar donde se encuentra, alguien la quiere vapulear. Se junta Daryl, amigo de Eric desde que estudiaron informática. Eric los convence que se queden trabajando en un proyecto informático que hará que la humanidad sea mejor. Para él, la tecnología es una fe... una religión. La investigación se convierte así pues en un encerramiento contra el mundo exterior.

El problema se fundamenta en el hecho de que este mundo exterior no puede desaparecer de la realidad puesto que es LA realidad, y es problemática. Eric tiene de hecho una hermana que se casará en las próximas semanas, Eva, la cual no está dispuesta a que nadie le quite un ápice de su protagonismo. El mundo exterior comienza a asediar el piso de Eric. Y es entonces cuando Ali, recelosa de todo, posee una pistola. Aquí tenemos los ingredientes para un final imprevisible, delirante en que la paranoia de Ali se hace poder de todo el espacio escénico.

² El lector podrá ver fotos de las puestas en escena de las obras en la página web: jordicasanovas.wordpress.com.

¿Cuál es la relación con el videojuego? Claro está que esta primera obra habla de manera clara de una soledad forzada por la adicción a la informática, de una marginalización voluntaria y consecuencia del desfase entre las ilusiones del protagonista, realizadas por la falta de contacto y la posibilidad de comunicar (unilateralmente), es decir de dirigirse al mundo entero y de desahogarse con su weblog... entre estas ilusiones y la realidad triste de su trabajo. La analogía con la adicción videolúdica es obvia, pero no se percibe de manera negativa: al contrario, la esperanza de Eric es animadora, aunque inocente y desconectada de la realidad y de cualquier consideración pragmática. De hecho, con esta obra, Jordi Casanovas parece hacer un guiño a otro Eric, real éste: Èric Bertran, el joven catalán que en 2004 envió correos electrónicos anónimos a **Mercadona, Día y Leche Pascual** exigiéndoles que rotularan sus productos en catalán y, en el caso contrario, amenazándoles que les enviaría al «**Ejército del Fenix**».

Además de esta primera similitud, es menester resaltar la importancia del personaje de Ali que se convierte en la otra protagonista de la historia, con su pistola. Tan paranoica como Eric, es la cara negativa destructora de éste, puesto que si bien él confía en el poder de la tecnología y precisamente de un videojuego, ella desconfía de todos. Ali y Eric parecen ser así las representaciones, analógicas, de la esencia del videojuego Wolfenstein que Jordi Casanovas presenta de la forma siguiente:

Un dels primers jocs d'acció en primera persona. L'objectiu es matar el major nombre de nazis possibles. Ens va ensenyar a tots una sensació adrenalínica que mai havies tingut. Somiàvem caminar pels laberints del quarter general del tercer reich. Després van venir: Doom, Quake. En un estat constant d'atenció. Si un es despista, rebrà un tret per l'esquena. Fatal.

Este breve texto, en el cual la hiper-atención y el temor permanente a la conspiración se asemejan a la paranoia y la permanente confusión de nuestros dos protagonistas de la obra, nos permite establecer la correspondencia entre el videojuego y la obra de teatro. Jordi Casanovas se inspira en la realidad de este videojuego (y sus efectos adictivos en el público adolescente o adulto) para escribir la ficción de esta obra y muestra así pues cómo la realidad se nutre de los videojuegos tanto más cuanto que éstos crean una adicción que desconecta al hombre de la sociedad.

Con esta presentación de *Wolfenstein*, comenzamos a entender la clave de estas correspondencias entre teatro y videojuego: ya no se trata sólo de un homenaje, o de una clara alusión de Jordi Casanovas a unos referentes culturales de su generación, sino también de una reflexión sobre el poder y los daños de los videojuegos en la realidad... tanto más cuanto que el uso, revolucionario entonces, de un diseño tridimensional efectivo -es decir espacios y personajes virtuales de naturaleza 3D- aumentó la ilusión de un juego verdadero, de la misma forma que Eric confunde la vida real con su reconstrucción (y ficcionalización) virtual y videolúdica. También se puede leer como una disertación teatralizada sobre la omnipresencia del videojuego como marco de percepción de la realidad: aquí, Wolfenstein, el

primer videojuego de disparos de nazis en primera persona, ha producido seres con un ego a flor de piel y sobredimensionado, de la misma manera que Victor Frankenstein había generado un monstruo. ¿Quién sabe de hecho si Ali no jugó de niña a Wolfenstein? Quizá sigue jugando...

Wolfenstein de Jordi Casanovas nos habla al fin y al cabo de un síndrome: el síndrome del videojuego Wolfenstein, que corresponde, al fin y al cabo, a las consecuencias extremas y radicales del proceso de individualización de la sociedad a finales del siglo XX. Por si fuera poco, éste también se infiltra en la forma de obra: tensando sin parar la acción dramática; mezclando constantemente en los diálogos el humor y el drama; llevando los personajes a giros imprevisibles mientras exhiben sus energías y antagonismos; utilizando la música, en volúmenes fuertes, como un elemento clave para excitar al espectador y facilitar la transición entre las escenas (véase Puig Taulé, 2006b). O sea un teatro de la energía donde el espectador debe estar siempre atento a cualquier cambio, debe siempre estar acechando dónde y cómo el autor le pegará, le impactará, como el personaje en primera persona del juego Wolfenstein.

Tetris

Aina es una chica de casi 25 años que ya ha estudiado varias carreras pero que todavía no se ha atrevido a dedicarse a aquello que le gusta: escribir. Además, hace poco Miquel, su novio, la ha dejado, lo que refuerza su sentimiento de no saber cuál es el lugar que le toca en este mundo. La pareja de amigos, Laia y Oscar, deciden organizar una cena en casa de Aina para animarla y aprovechan la oportunidad para convidar a un nuevo amigo, Marc. *Éste se convierte en la atracción de la cena*. Es poeta y conoce a mucha gente aparentemente importante: autores y personajes relevantes de la cultura. Es el tipo de persona que a Aina, Laia y Oscar les gustaría ser. Desgraciadamente, Marc no es tan buena persona como podría parecer y tratará de usar y destruir, como si se tratara de un vampiro emocional, la auto-estima y la relación de cada uno de los otros tres personajes.

Aquí también la relación con el videojuego es oblicua, indirecta, pero muy potente: Tetris es un juego cuyo argumento es, cito en catalán el texto de Jordi Casanovas: “el de trobar el lloc adequat per cada peça si no volem que se’ns aturi la pantalla. Si esperem massa o tardem a decidir, la partida estarà perduda”. Este juego del matemático ruso Alexey Pajitnov, basado en la reacción del jugador ante la aparición de una pieza compuesta cuatro cuadrados colocados en uno de seis patrones escogido aleatoriamente, se hace cada vez más rápido, a medida en que se alcanza un nivel superior, lo que refuerza la adicción del jugador. Miremos ahora nuestra obra de teatro: Aina es la que parece más descolocada, sobre la cual sabemos el principio de la obra que va a querer encontrar su sitio. Oscar y Laia, algo seguros y prepotentes al principio, desvelan también a lo largo de la obra sus

debilidades y su dificultad de situarse en el mapa sentimental y efectivo del mundo. Marc, cuyo nombre en catalán se refiere también al “marco”, es el que intenta enmarcar a los personajes, encasillarlos para aniquilar sus pretensiones de movimientos o sus jugadas para ganar terreno. Marc es simbólicamente la pantalla constrictiva que hace que el jugador (aquí Laia, Oscar y Aina) deba decidir rápidamente la posición de sus objetos –en la obra, diríamos sus palabras, sus acciones, sus “armas” al fin y al cabo. Marc, que acaba superado por el trío Aina, Oscar y Laia en un final tan imprevisible e inverosímil como lo es el azar arbitrario de los videojuegos, se convierte finalmente en esta pantalla que los objetos-personajes, coordinados entre ellos, han logrado vencer, sumando líneas de colaboración. Pero Marc sigue siendo, incluso al final de la obra, el protagonista de esta obra. Representa para los demás personajes un vampiro que chupa sus energías, del mismo modo que el juego abstracto de Tetris engancha a los jugadores y monopoliza su atención y su energía... así lo explica Casanovas:

Joc mític per excel·lència, juntament amb altres èxits com Pacman o Space Invaders. Es va popularitzar, sobretot, quan van aparèixer les primeres consoles portàtils i, en especial, la Game Boy o les també mítiques màquines amb un sol joc. Tetris és un joc addictiu i entretingut. Malauradament, als d'aquella generació encara ens costa aparcar fàcilment.

De hecho, aquí también la tensión permanente, los bruscos giros de dominación, los cambios repentinos entre tragedia y comedia, entre el diálogo banal de la realidad cotidiana y los giros alucinatorios e hipnóticos de esta obra de terror fantástica y gore... todo sirve para agudizar la atención del espectador que acaba pidiendo más y más efectos teatrales al tiempo que manifiesta, satisfecho, su cansancio y desgaste de adrenalina. Así, como precisa el crítico Oriol Puig Taulé, “qui no entengui el motiu d'aquest títol, potser és perquè mai no ha jugat a aquest senzill, monòton, primari però absolutament addictiu videojoc anomenat “Tetris”, un prodigi de la tecnologia moderna.” (Puig Taulé, 2006a: 351). De nuevo, Jordi Casanovas consigue crear una verdadera adicción de los espectadores que no pueden dejar de ver el espectáculo ni un segundo, de miedo a perderse un nueva y sorprendente acción, o sea con temor a perder un instante la partida de *Tetris* que Jordi Casanovas se propone con sus actores-bloques.

La economía minimalista (“menos es más”) de esta obra -pocos personajes, claramente reconocibles, que proponen muchos juegos basados en la tradicional regla de la lucha por la dominación- parece corresponder a la esencia misma del videojuego que, como describe Óliver Pérez Latorre,

posee una gameplay rígida respecto a la redundancia de la actividad del jugador («girar bloque», «encajar bloque», y así sucesivamente), pero posee un cierto grado de variedad a través del desarrollo autónomo del mundo del juego, concretamente por la aleatoriedad en el tipo de bloques que van cayendo, lo cual provoca que cada partida sea diferente, y hasta cierto punto imprevisible. (135)

Esta indeterminación para el jugador se va ampliando a medida que las piezas caen a mayor velocidad, lo que, tanto en el videojuego como en la obra, incrementa progresivamente el nivel de dificultad de comprensión de la partida. De hecho, en este juego perverso de cuatro bandas-personajes, el único que aparentemente sabe ganar es, justo antes del final, Marc, quien suma “puntos extra” encajando con más destreza a los demás personajes-adversarios (como si “[formara] más líneas simultáneamente en una sola acción” : 378) y anihilándolos.

Con esta obra, Jordi Casanovas nos describe una filosofía vital que Oriol Puig Taulé resume así: “la vida [es] intentar fer encaixar les peces perquè quedin bé, o si no haurem de tornar a començar de nou” (351)... y que se refiere a una axiología dominada por los valores de orden, economización de espacio y ahorro. “Por añadidura”, comenta Óliver Pérez Latorre, “el diseño del juego asocia lo “vacío” al éxito y lo “lleno” a la derrota, es decir, se privilegia la “austeridad” sobre la “opulencia” o el “despilfarro”” (48). Los dos polos opuestos también aparecen en nuestra obra en la dicotomía entre por una parte Marc, la pantalla videolúdica y constrictiva símbolo de la estrategia, del éxito y del orden pero también del vacío intelectual, y por otra parte los tres otros personajes, representaciones de lo lleno, la acumulación y el desorden.

Y si, para el estudioso estadounidense Janet Murray,

[Tetris] es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa[:] [n]os vemos constantemente bombardeados por tareas urgentes que requieran nuestra atención y que hay que encajar de alguna forma en nuestras apretadas agendas, no cesamos de vaciar nuestras mesas de trabajo y hacer sitio para la próxima descarga [...]³

... en nuestra obra de teatro, Jordi Casanovas retrata una sociedad barcelonesa donde se ha impuesto, desde las instituciones locales, la “cultura de crear cultura”, el constante proceso de abstracción (mediante la ficcionalización) de nuestra la realidad y la idea de progreso y de felicidad desde una visión más bien capitalista donde todo tiene que encajar (véase Corrons, 2011).

SimCity

En el escenario, que representa un espacio transitivo en una oficina de una gran multinacional situada en una torre de catorce pisos, interactúan dos mujeres y dos hombres: Helena, Júlia, Daniel y Alejandro Zamora. Jóvenes, se han formado, han dedicado un tiempo considerable en la empresa que los contrata y ahora quieren obtener un puesto más alto. No desean llegar a ser los jefes de la empresa: sólo quieren un trabajo estable, con una nómina que les permita vivir a gusto o comprar un nuevo piso en el centro de la ciudad. Sin embargo, tal y como está la actual estructura

³ Murray, Janet, *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, Paidós, 1999, p. 156. (Citado en Pérez Latorre, 2010: 47).

de la agresiva multinacional, este deseo parece imposible de realizar. Lo han intentado a toda costa y, cuando reciben una respuesta negativa de sus superiores, deciden que ya no pueden disponerse a quedarse pasivos. Tres de ellos tratan de obtener del cuarto la clave informática para acceder al secreto de uno de los jefes de la empresa, que, según parece, podría destruir o perturbar el desarrollo de la empresa. Intentarán alcanzar el objetivo, sea como sea... pero, sistemáticamente en vano, multiplicando así mismo el *fatum* de la tragedia. Esta repetición del fracaso se nos aparece desde el punto de vista de Helena, una de las empleadas que tiene la dudosa capacidad de prever el futuro, como si se tratara de una memoria anticipatoria. Helena se nos aparece como una nueva Casandra, protagonista trágica de una guerra y de una destrucción emocional y laboral que no puede impedir.

Aquí tenemos lo que podría ser el resumen de la obra en las que las tentativas fracasadas de conjurar el porvenir se rebobinan en la mente de la protagonista... Y ello hasta llegar a la última escena donde, de manera fantástica, Helena se despierta en un ambiente de humo de donde salen dos argentinos con escafandras: le anuncian que la ciudad ha sido evacuada porque era peligrosa para sus habitantes (debido, supuestamente, a una explosión)... De hecho, cabe notar que esta escena final es un explícito homenaje a la obra *Gore* del argentino Javier Daulte.

A estas alturas de la presentación de la obra *SimCity*, ya constatamos la semejanza con las otras dos historias: el trágico desfase entre el deseo y la realidad. Como en *Wolfenstein*, estamos ante una dialéctica entre lo real y lo imaginado, salvo que aquí, ya hemos pasado del otro lado del umbral: estamos siempre en la imaginación de Helena, como una Casandra trágicamente encerrada en su propia mente. Este sueño o pesadilla de nunca acabar nos retrata, con violencia salpicada de humor, las nefastas consecuencias de la competitividad laboral de una generación frustrada. Es la descripción de unos jóvenes en contra de una empresa símbolo de toda una ciudad-país, al borde de la implosión... y que de hecho al final ya ha estallado y se ha autodestruido, como lo vemos en las réplicas siguientes de la escena final, siempre en la imaginación del personaje:

Helena : ¿por qué han evacuado la ciudad?

[...] Un: Todos pensaron que esta ciudad era invencible... que lo podía soportar todo... empezó a llegar gente... explotaron sus atractivos... vendían su marca al extranjero... la ciudad de moda era una ciudad rendible, sabés? [...] No contaron que tienen todas las boludeces que parecen invencibles... [...] No contaron con su talón de Aquiles...

Helena: Cómo que no contaron con él ?

Un: Pensás que en Argentina se jodió todo mientras creíamos que no se jodía... nos agarró por sorpresa...

Claro está, sobre todo para el público catalán, que Jordi Casanovas nos propone una crítica de la ciudad de Barcelona -ciudad-país símbolo

de toda Cataluña-, como retrataba, con acerbidad y crueldad, a sus falsos poetas y sus habitantes descolocados en *Tetris* y su constante miedo y paranoia de la sociedad actual e indirectamente de las relaciones entre Cataluña y el resto de España en *Wolfenstein*.

Este desfase entre deseo y realidad que alcanza al final de la obra una carga contra el modelo occidental y capitalista que imperaría en Barcelona, se mira con ironía y fatalismo, desde el prisma del videojuego. Aquí se trata pues de una relación analógica e indirecta pues entre la obra y su referente videolúdico. El texto de presentación de Jordi Casanovas nos ayuda una vez más a entender la clave de esta relación intermedial:

SimCity [1989]: Secuela del ja molt aconseguit joc d'estratègia, SimCity. Aquest cop amb gràfics molt més depurats, aquest joc va ser pioner en els anomenats 'system simulators' que simula el sistema d'una ciutat, on el jugador ha de fer tot el possible perquè aquell món que té davant i que ha estat generat des del no res, prosperi. Efectivament, jugar al SimCity et concedia la sensació d'estar actuant com un déu. Era interessant veure com el programa generava desastres naturals o reaccions inesperades de la població que posaven contra les cordes el jugador.

Helena es como un jugadora de *SimCity*, es decir que es aquélla que, con su poder de visión o imaginación (¿quién sabe?), genera un mundo ficticio, un universo imaginado donde se propone una nueva solución para alcanzar los fines mencionados. Es una constructora de realidades paralelas, con una mente que se parece a esos "system simulators", y que le proporciona esta sensación, esta adrenalina, de actuar como un Dios como deja trasparecer la sonrisa final de Helena cuando intenta rebobinar la escena. Sin embargo, es una diosa que, al igual que en *SimCity*, no puede nada contra la fuerza del programa informático que va reaccionando a sus estrategias y las vence todas.

Este programa informático representa finalmente la macro-estructura constrictiva y dominante de esta multinacional agresiva, símbolo de la ciudad al servicio del capitalismo, de la misma manera que Sergi Belbel retrataba, a partir de una reflexión implícita sobre la electronización de nuestras formas de trabajar y de relacionarnos, la Barcelona capitalista de los años 90 en *Després de la pluja*. Diez o quince años más tarde, la Barcelona de Sergi Belbel se ha convertido en un escenario aún más salvaje, donde, según Jordi Casanovas, domina exclusivamente la lógica del dinero como único motor de la ascensión social y de la felicidad... y donde los jóvenes manifiestan su desilusión ante un capitalismo que ya no es correlativo de la idea de progreso: "Et puc assegurar", suelta Alejandro a Daniel, "[que] una empresa existeix per guanyar diners i fer-se gran... desenganya't... no existeix per millorar el futur de la humanitat". Los valores de esta sociedad casi anti-humanista se parecen, de hecho, al del barrio de *SimCity* que, como precisa Óliver Pérez Latorre,

se caracteriza por una regla transformacional esencial en el juego: la relación de objeto-efecto entre "dinero" y "felicidad". [...] La "fiebre" consumista que deriva de la regla transformacional señalada, junto a otros detalles del juego, ha llevado a diversos analistas a rechazar la defini-

ción de Los Sims como “simulación social”, proponiendo su concepción como una “simulación de la sociedad de consumo”. Concretamente, Si-cart (2003) ha asociado el videojuego al concepto de “tardocapitalismo” (“late capitalism”) de Frederic Jameson: una sociedad capitalista donde el Poder se ha desplazado de la política a la economía, donde “los Estados se han debilitado y el Poder reside en el mercado globalizado”, y donde “la Economía es la institución que determina la ideología” (o, tal vez, la práctica “ausencia” de la misma). (135)

El videojuego propone así una gran metrópoli idealizada por caracterizarse por la igualdad de oportunidades y un rasgo progresista, pero es un sistema viciado por la omnipotencia del dinero: “[si] no tens la feina ni la casa que vols”, es decir: si no tienes el suficiente dinero para vivir de acuerdo con tus ideales, “potser és perquè la ciutat no t’hi vol”, afirma amargado Alejandro en *SimCity*. Si bien el inicio de la obra constata esta realidad violenta, las escenas siguientes irán desvelando la amenaza de una implosión inminente a escala de la empresa para mostrar, justo antes del final, la pesadilla o premonición de un futuro post-apocalíptico de toda la ciudad.

Más allá de esta correspondencia temática entre el videojuego y la obra de teatro, se pueden apreciar el constante juego cognitivo entre ficción y realidad que nos parece describir el estado de trance del jugador videolúdico, su dificultad para distinguir los dos mundos una vez inmerso en el juego. De hecho, la evolución del personaje de Helena desde el asombro inicial ante su poder de imaginación hasta su lúcida aceptación de su dependencia al juego podría caracterizar la evolución del jugador.

Otra analogía videolúdica, similar a las demás obras: la rapidez y la tensión permanente, con unos efectos teatrales inverosímiles (explosiones de tiros, ataque de epilepsia, cuerpos que se tiran por los balcones...) y mezcla tragicómica que electrizan a los espectadores (véase Ragué-Arias: 302). Cabe hacer mención en las tres obras del recurso del fundido a negro, breve o más largo, repentino o progresivo, del cual Jordi Casanovas no deja nunca de valerse: es similar a un apagón intermitente que, además de remitir a las transiciones y la secuenciación extrema en los videojuegos, permite que el dramaturgo y director conduzca al espectador por caminos ficcionales totalmente imprevisibles y rizomáticos. Estos caminos son los mismos que Helena utiliza para construir, inventar, organizar, rectificar, reinventar la realidad, en vano...

Del mismo modo, el espectador tiene al final de cada escena la posibilidad de establecer, corregir, volver a suponer hipótesis de interpretación sobre la obra y el rumbo de la ficción, sin tener finalmente el poder de acabarla, atrapado en las redes y las marañas del autor todopoderoso. De hecho, el espectador se siente poco sumergido en una suerte de thriller empresarial. Amenazas, regateos, violencia verbal, violencia física, violencia sexual, crisis nerviosas, etc.: cada escena atornilla un poco más la intriga.

De otro modo aún, es como si con esta obra, Jordi Casanovas hubiera intentado jugar con sus actores, sus palabras para crear su propio universo, su propia ciudad que sólo se actualizará en el escenario, con la presencia de los espectadores.

Wolfenstein, *Tetris* y *SimCity*, son así tres obras independientes pero que comparten la misma dialéctica entre ficción y realidad, lo que permite crear un primer punto de analogía con los videojuegos: éstos aparecen como una brecha, una grieta espacio-temporal de ficción (de deseo) en la realidad que puede aparecer así cuanto más triste. Generan una adicción que cambia no sólo la percepción del mundo sino también que altera la relación con el Otro al mismo tiempo que lo obliga a jugar sin parar. En las tres obras, todos los personajes no pueden dejar de interactuar con los demás: en *Wolfenstein*, Eric, Ali, Daryl y Eva siempre procuran convenirse de la necesidad de acompañarlos amenazándose; en *Tetris*, Marc, Aina, Laia y Oscar no pueden dejar de vampirizarse mutuamente y de encajar a los demás; en *SimCity*, Júlia, Daniel y Alejandro Zamora intentan a toda costa cambiar su vida mientras Helena queda poco a poco adicta a sus premoniciones o delirios. En cualquier caso, los personajes se caracterizan por su necesaria implicación para sobrevivir, lo que se podría comparar con el funcionamiento videolúdico que requiere, según Gilles Brougère, la constante decisión del jugador para existir:

Le jeu vidéo rend ainsi particulièrement visible cette logique des règles que l'idée d'obstacle vient concrétiser sur l'écran. La décision, ainsi que nous l'avons analysée, est présentée de façon épurée et radicale. On peut se demander si le jeu vidéo n'est pas avant tout une mise en scène, à travers une fiction, de la capacité de décider du joueur. Le message en serait: "Tout dépend de toi, de tes décisions". Et lors même qu'il y aurait de l'illusion à cet égard, c'est bien une caractéristique essentielle du jeu qui va être ressentie fortement par le joueur. Il ne s'agit pas de se demander s'il est libre d'agir, mais de voir que le système l'érige en être décidant. Le jeu vidéo produit une pureté de l'expression de la décision ce qui conduit à en oublier la dimension située. (Brougères: 89)

El segundo punto de la analogía videojuegos es la temática: las obras hablan de los mismos valores de la sociedad de principios del siglo veinte que los videojuegos de los años 1990 parecen haber anticipado y que, como lo explica Óliver Pérez Latorre, permiten distinguir éstos de los juegos tradicionales:

Tal vez no resulte sorprendente constatar que la cultura contemporánea, fundamentalmente en las sociedades occidentales, presenta rasgos distintivos como las llamadas al consumo compulsivo, la acumulación de bienes, la rapidez en la resolución de tareas, el estrés, la fluidez sobre los órdenes rígidos, la priorización de los resultados sobre el proceso o la elaboración que lleva hacia ellos, el conflicto por el control de las fuentes de energía, el formidable desarrollo tecnológico, la importancia clave de la información y el acceso a la misma, la multiplicación de construcciones y el descontrol en el crecimiento de las sociedades avanzadas, el problema de la gestión sostenible del entorno, una visión "global" pero también más «abstracta» sobre la realidad que nos rodea, y el sedentarismo y la sedentarización del ejercicio físico. Sin embargo, lo que sí puede resultar sorprendente es comprobar hasta qué punto estos valores están presentes en

los videojuegos más populares de nuestro tiempo, y de hecho constituyen sus principales rasgos distintivos en comparación con sus juegos antecesores en el juego tradicional: juegos de mesa y juegos de calle. (Pérez Latorre, 2012)

El tercer punto de la analogía radica en la forma de hacer el teatro y de interactuar con el público: como hemos intentado demostrar en esta primera reflexión sobre la presencia del videojuego en la obra de Jordi Casanovas, esta dialéctica no sólo se aplica a los personajes en interacción en el escenario sino también a la relación teatral entre el creador, la acción escénica y el espectador. Así pues, aunque no hemos podido describir detalladamente otras referencias, más audiovisuales que textuales, a los videojuegos, podríamos suponer que la trilogía propone formalmente un dispositivo teatral analógico del videojuego. De hecho, el éxito de esta trilogía y de las obras posteriores tanto para los críticos y aficionados al teatro como para la población joven que no está acostumbrada a ir al teatro, parece por lo menos demostrar que Jordi Casanovas ha sabido conectar, más allá de la temática, con el público de su generación, a quien le puede costar más ir al teatro porque este género no puede competir con el realismo cinematográfico o televisivo. Es lo que pone de realce el crítico Oriol Puig Taulé, más allá de los recursos ya citados en esta contribución (bruscos giros de la acción, un arte basado en el concepto de energía):

Tots els recursos i convencionalismes del cinema de terror que utilitza Casanovas com a dramaturg i director els coneixem de sobres; qui escriu aquestes ratlles es pot dir que ha nascut amb una pantalla al davant dels ulls i la primera pel·lícula que va veure al cinema va ser *E.T.*, de Steven Spielberg, o sigui que tenim molt clar de què parlem. Però el que és més curiós de tot plegat és que, tot i que ja sabem que quan el volum i el ritme de la música augmenten misteriosament és perquè passarà alguna cosa o que la foscor no és la més indicada per anar a veure si hi ha algú a la cuina (i menys, en roba interior), rapidament entrem en el joc que ens proposa Casanovas i acabem acceptant les limitacions del llenguatge teatral (que sempre perdrà respecte del cinema), i acabem gaudint d'un espectacle diferent, original i sobretot divertit. (350)

Quizás más que en otra forma dramática, en el teatro de Jordi Casanovas, amén de la representación realista de una fuerte carga de violencia física, la extremada secuenciación de la obra, el ritmo veloz y la multiplicación de los efectos teatrales ponen en tela de juicio la clásica cuestión de la verosimilitud e implica un fuerte pacto de juego entre creadores y espectadores. El fragmento siguiente, sacado de *Tetris*, es un ejemplo relevante de esta vuelta de tuerca que da Jordi Casanovas al realismo de la imagen para dar al teatro su fuerza corrosiva, corporal y energética y para enganchar al público:

MARCOS – Acerca tu mano.

OSCAR – ¿La mano?

MARCOS – Sí.

OSCAR – ¿Cuál?

MARCOS – Esta. Trae.

MARCOS coge la mano izquierda de OSCAR. Le cierra todos los dedos como un puño, excepto el dedo pequeño, que lo pone apoyado en el borde de la mesa.

OSCAR – Ya me has escogido, ¿no?

MARCOS – Sí, no te preocupes. Sólo se trata de una demostración.

OSCAR – Me duele la cabeza.

MARCOS – La primeras horas son las más jodidas. No muevas el dedo.

MARCOS coge la navaja y la pone sobre el dedo de OSCAR.

OSCAR – Ah...

MARCOS – Tranquilo.

OSCAR – Sí, sí... No pasa nada. No siento dolor.

MARCOS – Vamos a demostrar... por qué merecemos que nuestro prado esté libre de mierda.

OSCAR – Sí...

MARCOS – Estoy aquí.

OSCAR – Sí, sí. Aquí.

MARCOS empieza a cortar el dedo de OSCAR, que se estremece de dolor, pero no grita.

MARCOS – Aguanta.

LAIA – Para, por favor.

OSCAR – Mmmm...

MARCOS – Todo va bien. Después vas a ir tú. Observa su reacción porque deberás tener la misma.

OSCAR aguanta como puede. MARCOS le acaba de cortar el dedo. LAIA y AINA se aguantan los gritos de angustia.

MARCOS – Tápate con el trapo. La sangre igual les ofende.

OSCAR tapa la herida. LAIA y AINA se miran.

MARCOS – Si os movéis o intentáis correr hacia la puerta, yo correré más que vosotras y os clavaré el cuchillo en la cabeza. ¿De acuerdo?

Si Jordi Casanovas ha vuelto a dar al cuerpo su razón de ser en el hecho teatral, su fuerza lúdica y su singularidad del arte en vivo y en directo, presenciar esta escena que transgrede las reglas del juego teatral obliga al espectador a comprometerse con fuerza en el acto teatral, tal vez con mayor necesidad que en otro tipo de creación escénica. Un compromiso que vuelve a ser necesario cada vez que la acción cambia de rumbo, lo que en nuestro caso se produce entre cada escena o dentro de una misma escena. El espectador resulta continuamente solicitado para co-crear la obra de teatro y (volver a) enunciar hipótesis de comprensión, en un sinfín de preguntas y respuestas que se podría comparar con la singularidad del videojuego en el mundo lúdico según Patricia Greenfield: “le plus intéressant à propos du jeu vidéo considéré comme un système complexe tient peut être au fait que personne ne vous fournit les règles à l’avance. Celles-ci doivent être découvertes par l’observation, par des tâtonnements, “essais

et erreurs” et par une méthode de mise à l’épreuve des hypothèses⁴”. Tanto en los videojuegos como en nuestra trilogía, el receptor se ve obligado a reformular de forma permanente sus hipótesis de lectura, no porque sea el texto críptico (lo que sí era una característica de muchas dramaturgias catalanas de los años 1990) sino porque el público está ya acostumbrado, *videojugando*, a tener este singular papel activo.

Tras este análisis, quisiéramos concluir sobre el interés de esta lectura intermedial que la obra de Jordi Casanovas, explícitamente relacionada con el mundo videolúdico, nos ha permitido desarrollar. Más allá de la influencia en la ficción y en los valores asociados, cabe notar la importancia de abrir a esta perspectiva intermedial el conjunto del estudio de la creación de la obra, no sólo de la escritura dramática sino también de la interpretación y de la dirección, polaridades que, para estas tres obras de Jordi Casanovas, están estrechamente vinculados. El primer teatro de Jordi Casanovas no puede entenderse de hecho sin considerar la participación de su equipo, Flyhard Theatre Company, en el proceso de creación (Planas: 50-51).

⁴ Greenfield, Patricia, “Les jeux vidéo comme instruments de socialisation cognitive”, *Réseaux*, vol. 12, n° 67, 1994: 47. Citado en Genvo: 139).

Bibliografía

Brougère, Gilles (2008). "Jeux vidéo et mise en scène du jeu", en *Médiamorphoses*, n.º 22, 85-90.

Casanovas, Jordi (2007). *Hardcore Videogames. Wolfenstein, Tetris y SimCity*. Barcelona: R&M.

Corrons, Fabrice (2011). "Novo dramaturgo/a e director (a) de Cataluña pretende conectar co público. Razón aquí: Reflexións sobre a relación teatral nas novas dramaturxias catalás (Jordi Casanovas, Cristina Clemente, Alex Mañas)", en *Boletín galego de literatura*, n.º 46, 111-130.

Foguet, Francesc (2007). "Introducció", en Jordi Casanovas, *Estralls*. València: Bromera, 10-37.

Genvo, Sébastien (2009). *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Paris: L'harmattan.

Massip, Francesc (2008). "El teatre a Barcelona. Primer semestre del 2007", en *Estudis escènics*, n.º 33-34, 297-303.

Pavis, Patrice (2007). "Les écritures dramatiques contemporaines et les nouvelles technologies", en Jean-Marc Lachaud y Olivier Lussac (bajo la dirección de), *Arts et nouvelles technologies*. Paris: L'harmattan, 97-116.

Pérez Latorre, Óliver (2012). "Del Ajedrez a Starcraft. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos", en *Comunicar*, n.º 38, 121-129, <http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-15>

Pérez Latorre (2010), Óliver, *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, <http://tdx.cesca.cat/handle/10803/7273>.

Planas, David (2007). "Jordi Casanovas (entrevistat per David Plana)", en *Pausa*, n.º 27, 49-52.

Puig Taulé, Oriol (2006a). "Si tardem massa o tardem a decidir, la partida estarè perduda", en *Assaig de teatre*, n.º 52-53, 349-351.

Puig Taulé, Oriol (2006b). "'Wolfenstein': alguna cosa es mou a les alternatives de les alternatives", en *Assaig de teatre*, n.º 50-51, 271-272.

Ragué-Àrias, Maria Josep (2007). "SimCity, un espectacle ple d'energia", en *Assaig de teatre*, n.º 57-58, 303-304.