

GAMIFICACIÓN ESCÉNICA

AUTOR

Sebastián Mañas Valle
Universidad de Málaga(Spain)
sema@uma.es

El concepto de gamificación (o ludificación) ha ido adquiriendo gran relevancia en diferentes ámbitos tanto comerciales como creativos. Incluso, podría considerarse un cambio de paradigma en el diseño de contenidos. En la actualidad, disponemos ya de varios casos destacados, sobre todo, en el campo educativo y en el del comercio electrónico, pero ello no obsta para que continúe expandiéndose esta tendencia hacia lugares, hasta cierto punto, inesperados. Y los *escenarios*, del tipo que sean, son uno de esos lugares que necesitan redefinirse y actualizarse constantemente para responder a la exigente demanda de los nuevos *prosumidores*.

El inusitado interés por nuevas fórmulas de creación audiovisual en las Artes Escénicas y, especialmente, por aquellas de base tecnológica que ya nos son tan familiares y a las que estamos cada vez más acostumbrados en nuestra vida diaria, nos conduce a realizar una reflexión profunda sobre los *modos emergentes de entretenimiento*. Ya no resulta extraño acudir a un *espectáculo* con nuestro dispositivo móvil y que dispongamos, además, de una amplia cobertura gracias a diferentes clases de redes inalámbricas.

Objetivos de estudio

Nuestra pretensión en este estudio no es otra que la de aprovechar esa “cobertura” *tecnológica* para expandir y aumentar la *realidad escénica* de cualquier espectáculo e, incluso, el diseño de nuevas escenografías basadas en aplicaciones digitales como las de los códigos QR, la RA y RV, o la *filosofía lúdica* que hay detrás del mundo de los videojuegos.

Este estudio indaga las posibles aplicaciones de estas tecnologías híbridas o digitales y, en especial, de las técnicas de gamificación a las Artes Escénicas en dos vertientes que confluyen en la representación de la obra final. Primero, una propuesta de participación lúdica del espectador en la trama a diferentes niveles (perceptivo, físico, cognitivo, emocional, tecnológico...) y en distintas ocasiones del espectáculo. Segundo, el intento de facilitar al autor o al director el diseño escenográfico mediante herramientas digitales videolúdicas. Estas dos líneas consiguen una dotación ampliada del actor: potenciación de la imagen (visual y auditiva), la voz, el gesto, el cuerpo... junto a la mutación del espacio espectacular, hacia un entorno interactivo dinámico.

Esas nuevas vertientes escenográficas que comprometen (*engagement*) al espectador (o tal vez *spec-actor*) y le permiten acceder a tramas alternativas o a desenlaces opcionales mediante su propia participación en la comunidad espectacular (dramática), o bien, le recompensan con aumentos de contenido antes, durante, entre medias o después de la representación.

Palabras Clave: – Gamificación – Ludificación – Escenografía – Puesta en Escena – Realidad Aumentada –