

## Performance en múltiples realidades. Herencias de recursos teatrales en *Pathologic 2*

### Performance in multiple realities. Theatrical resource inheritance in *Pathologic 2*

Recibido: 14/3/25 ❖ Aceptado: 9/7/2025

Alejandro Arévalo Arenas  
Universitat Jaume I  
[alejandro.arevalo.arenas@gmail.com](mailto:alejandro.arevalo.arenas@gmail.com)

Alberto Porta Pérez  
Universitat Jaume I  
[aporta@uji.es](mailto:aporta@uji.es)

#### RESUMEN

*El teatro y los videojuegos son dos medios que han sido comparados y estudiados en conjunto desde los inicios de los game studies. El entendimiento de otros medios no solo puede enriquecer el análisis del videojuego, considerando su capacidad para integrar y reinterpretar diversos formatos, sino también potenciar la creación de videojuegos al incorporar ideas y conceptos originados en otras disciplinas artísticas. En este texto, revisamos el trabajo de autores que han explorado la relación entre el teatro y la ludonarrativa, abordando perspectivas que van desde la performance hasta la aplicación práctica de técnicas teatrales en la simulación. Este análisis se aplica al estudio del caso de Pathologic 2 (Ice-Pick Lodge, 2019), un título profundamente inspirado en fuentes dramáticas y que aprovecha de manera notable las capacidades performativas del videojuego.*

**Palabras clave:** agencia; performance; teatro; videojuegos.

#### ABSTRACT

*Theater and video games are two media that have been compared and studied together since the beginning of game studies. Understanding other media can not only enrich the analysis of video games, considering their*

*ability to integrate and reinterpret various formats, but also enhance the creation of video games by incorporating ideas and concepts originating in other artistic disciplines. In this text, we review the work of authors who have explored the relationship between theater and ludonarrative, addressing perspectives ranging from performance to the practical application of theatrical techniques in simulation. This analysis is applied to the case study of Pathologic 2 (Ice-Pick Lodge, 2019), a title deeply inspired by dramatic sources and that remarkably takes advantage of the performative capabilities of the video game.*

**Keywords:** agency; performance; theater; video game.

## 1. Introducción y planteamiento metodológico

*Me atrae imaginar un cyberteatro del futuro  
igual que me fascina la novela victoriana*  
Murray, 1999: 22

El videojuego, de forma similar a otros medios, dispone de un lenguaje propio y de unas convenciones que los emisores —ya sean escritores, pintores, desarrolladores o directores— utilizan a su favor para realizar una comunicación efectiva con aquellos que reciben su discurso: los jugadores, en nuestro caso. Destacamos que el medio videolúdico está enmarcado en una suerte de libertad dirigida, una relación entre poder e impotencia y entre obligación y prohibición (Navarro-Remesal, 2016) que define la naturaleza del videojuego y, por consiguiente, la experiencia del usuario. De entre todos los factores que destacamos en la comunicación entre jugador y sistema, entendido como “un ciclo constante en el que los jugadores le dan sentido al juego, descubren lo que quieren hacer y ven qué sucede” (Fernández-Vara, 2019: 8), recogemos uno especialmente valioso para esta investigación: la influencia de los medios previos al videolúdico asentados en nuestra cultura. Este foco nos permite, por un lado, establecer vínculos entre conceptos gracias a un conocimiento mediático común, esto es, la intermedialidad, y, por otro, atender el plano semiótico basado “en toda la gama de material cultural común disponible para los diseñadores de juegos y jugadores: mito compartido, convenciones de género y forma narrativa, comprensión de los cánones intertextuales relevantes, etc.” (Harpold, 2007: online). De esta manera, diversos creadores de videojuegos no solo toman conceptos de otras obras, esto es, intertextualidad, sino que toman prestados recursos de otras formas de comunicación para conformar sus títulos, esto es, interdisciplinaridad. A esto hemos de añadir que los videojuegos, debido a su capacidad de simulación, pueden contener muchos otros medios dentro de sí, lo que Jay David Bolter y Richard Grusin atienden como remediación:

Lo que en principio puede parecer una práctica esotérica está tan extendido que podemos identificar todo un espectro de modos en los que los medios digitales remedian a los predecesores, espectro que depende del grado de competición o rivalidad entre los nuevos medios y los antiguos (2011: 24).

Autores como Hideo Kojima aprovechan las cinemáticas para ofrecer una experiencia audiovisual que complementa y expande su ludonarrativa; géneros como las *visual novels* amplían el lenguaje literario con música e ilustraciones; o franquicias como *The Elder Scrolls* (Bethesda Game Studios, 1994) cuenta con diversas novelas sobre otros mundos dentro de sus juegos. Los investigadores Marta Martín-Núñez y Víctor Navarro-Remesal recogen estas dinámicas entre el medio videolúdico y el cinematográfico para exponer las complejidades ludonarrativas:

El videojuego, como un sistema digital remediador ya de por sí complejo, incorpora y actualiza elementos que van desde el juego de mesa o los juegos deportivos a las formas narrativas de la literatura, performativas como el teatro, sonoras y radiofónicas, así como otros elementos visuales que toma de la fotografía, la pintura o la ilustración, o espaciales, más vinculados a la escultura o la arquitectura (2021: 8).

Nuestros objetivos en esta investigación son (1) analizar hasta qué punto el lenguaje teatral influye en el medio videolúdico e (2) identificar de qué formas se hacen uso de recursos teatrales para ofrecer una experiencia diferente al jugador, no solo recogiendo influencias estéticas, sino también interviniendo en la capa narrativa y lúdica. Nos acogemos a una metodología interdisciplinar inspirados por los estudios performativos de Brenda Laurel donde reflexiona alrededor de los ordenadores y del teatro, no sólo como metáfora sino también “como una manera de conceptualizar la interacción entre humanos y ordenadores” (1991: 20). Para Laurel, diseñadora de videojuegos e investigadora, el teatro supone una base conceptual prometedora para diseñar experiencias donde el usuario pueda presentar acciones con múltiples agentes —personajes— y roles, pero también por la familiaridad, la evocación y la comprensión del texto dramático, así como de las narrativas resultantes de la actividad performativa. Es por ello que aunamos autores de los Estudios de Juego para recoger sus modelos de análisis y su gramática (Salen y Zimmerman, 2003; Navarro-Remesal, 2016; Calleja, 2017, Fernández-Vara, 2019) con otros investigadores de las narratología clásica y de las narrativas performativas. Para esta investigación utilizaremos como principal caso de estudio *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019) al que le hemos aplicado técnicas que sugiere Espen Aarseth (2007) y que recogen la importancia entre juego libre, juego analítico y el no-juego para complementar nuestra experiencia lúdica —y la de otros jugadores que comparten sus *gameplays*— con los conocimientos sobre el diseño, el reglamento y las mecánicas. Con esta metodología buscamos defender la hipótesis de que ciertos videojuegos hacen uso de recursos narrativos,

estéticos y mecánicos de otros medios especialmente narrativos para reinterpretar espacios comunes del lenguaje e integrarlos en el complejo entretejido del medio videolúdico.

## 2. El videojuego como *performance*<sup>1</sup>

Una de las claves para crear puentes entre la disciplina del teatro y los videojuegos es la naturaleza performativa de ambos, la creación de significado a través de la acción. Como afirma Geovanny Chávez, “existen unas reglas marcadas con absoluta validez en los dos [medios]: el reconocimiento de la función que tiene la acción en este espacio separado: actuar para los actores, y jugar para los jugadores” (2023: 87). La obra de teatro cobra sentido a través de la actuación del actor o la actriz, pues no solo hace efectiva la obra, sino que puede llegar a cambiar o expandir su significado. Hasta que la obra no es representada, esta no adquiere vida. El videojuego comparte esta característica: es una experiencia potencial que no se desenvuelve completamente hasta la aparición de la persona jugadora, la cual activa, manipula, explora y transforma un espacio de acciones posibles (Salen y Zimmerman, 2003).

Antes de adentrarnos en conceptos de actuación o agencia —*agency*<sup>2</sup>— y *performance*, sería adecuado resaltar que, como señaló Bremond, la narrativa es independiente a las técnicas que sustentan cada medio y que el mensaje narrativo puede navegar entre estos conservando sus propiedades, esto es, “son las palabras que leemos, las imágenes que percibimos, los gestos que desciframos” (1964: 4). El teatro o el medio videolúdico presentan unas particularidades —la *performance* y la agencia, respectivamente— mientras, a su vez, conservan unas propiedades formales que estructuran “la imaginación de sus audiencias en secuencias narrativas” (Calleja, 2017: 7). Aunque existe una tendencia a pensar en el videojuego como un medio novedoso e innovador, ciertamente no contiene propiedades nuevas (Mukherjee, 2015), aunque su entretejido complejiza su análisis. No obstante, cabe destacar, como apunta Víctor Navarro-Remesal, que “ningún medio puede explicarse de forma tan reduccionista ni surge de manera tan limitada a partir de lo anterior” (2016: 312). Sin ánimo de ser simplistas, para esta investigación vamos a poner el foco, solo con fines analíticos, en:

1. Las narrativas performativas donde el actor o de la actriz son ejecutores del acontecimiento *expectatorial*<sup>3</sup> (Chávez, 2023).
2. Las ludonarrativas en el videojuego que interpretamos como cibertextos, o textos interactivo-generativos, o incluso como textos interactivo-emergentes (Pérez-Latorre, 2012) donde se generan recorridos múltiples, al menos desde el “nivel de la microgestión y lo puntual” (Navarro-Remesal, 2016: 123).

---

<sup>1</sup> Según Fernández-Vara (2009), no hay traducción del término equivalente al español.

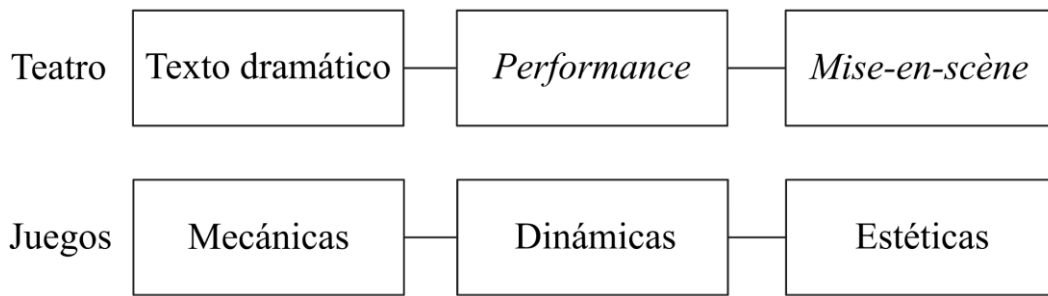
<sup>2</sup> En los Estudios de Juego se reconoce a este término también como agencia entre otros motivos por una traducción errónea del término en inglés: *agency*. Evitaremos el uso de actuación como sinónimo de este término para no confundir con cuestiones puramente teatrales.

<sup>3</sup> La RAE no contempla este término, pero en esta investigación nos referimos a lo perteneciente o relativo a la expectación, esto es, la contemplación de lo que se expone o muestra al público.

Existe, por tanto, una diferencia fundamental entre las narrativas más tradicionales de las interactivas constructivas como los juegos de rol (Tosca, 1997) y del cibertexto (Pérez-Latorre, 2012): una suerte de co-creación del relato. Decíamos que el medio videolúdico permite otorgar al jugador la ilusión de participar en las ludonarrativas y lo hace a través de la agencia, término acuñado por Janet Murray (1999), que se refiere a la capacidad de poder llevar a cabo acciones significativas en el mundo de juego y que surge cuando hay “una intención global del jugador, aquella que nace de sus objetivos y de las estrategias que diseña para ejercer su papel en el juego” (Cuadrado-Alvarado, 2020: 243). La premisa de este concepto es que los medios electrónicos, al igual que el juego, ofrecen al usuario la posibilidad de llevar a cabo acciones que cambien significativamente el *gameworld*. Cabe destacar que para Janet Murray (1999) el jugador no es precisamente un autor, pues se expresa a través de una serie de procesos creados por un otro: el desarrollador. Hemos de considerar que para el estudio del videojuego como medio performativo el usuario no solo toma el papel de espectador, sino también el de actor respecto a su personaje:

Somos (1) sus operadores funcionales, en un sentido de interacción básica, al tiempo que (2) los interpretamos como actores [...], (3) ejercemos de espectadores o testigos de sus lances y (4) nos hacemos cómplices (*partners in crime*) de sus acciones (Navarro-Remesal, 2019: 161).

Cuando habla de *performance*, Clara Fernández-Vara (2009) lo hace con el fin de crear un marco teórico desde el que estudiar el videojuego, tratando a este mismo como una forma más de la *performance* —compartiendo este espacio con el juego, el deporte, la música en vivo, el teatro o el ritual, entre otros—, pero en la que el jugador adopta un rol no solo de espectador de la actuación (*performance*) sino que también se convierte en actor (*performer*). En este contexto, consideramos las mecánicas del juego —analógico o digital— como un reflejo de su código y un equivalente al guion (*dramatic text*), dictando las direcciones a seguir de los diferentes elementos del juego durante su desarrollo y siendo la única parte del juego dictaminada por los desarrolladores. Además, cabe sumar dos conceptos que comparten tanto el teatro como las interfaces interactivas y los videojuegos: (1) la *performance*, la acción que crea discurso, la actuación del actor y la experiencia lúdica, y (2) la *mise-en-scène* del teatro, la cual podemos traducir como estéticas. La suma de estos componentes permite que el jugador se convierta en una figura híbrida actor-espectador (Figura 1).

Figura 1. Interpretación del marco teórico de la *performance* aplicada a los videojuegos.

Fuente: Clara Fernández-Vara (2009).

Mientras que Clara Fernández-Vara (2009) se centra en cómo cualquier partida puede ser analizada desde el punto de vista de la *performance*, Chávez (2023) habla de cómo ciertas condiciones deben cumplirse bajo el esquema teatral *dubattiano* para que en una sesión de juego se pueda considerar que ha ocurrido un acontecimiento teatral. Esto se basa en trasladar los elementos básicos de Dubatti —convivio/tecnovivio— al videojuego —ludovivio—, experimentando a través de una *cyberperformance* en un entorno virtual. En su experimento, su foco principal es la separación de un segmento del *gameworld*, diferenciando el resto del mundo del lugar donde ocurre la representación teatral, actuada y testificada (*spectated*) por los jugadores:

El espacio que conformó la torre de Sísifo no solo estaba en un servidor de libre acceso al público, sino que formaba parte de una serie de construcciones de otros jugador del servidor, por lo que mientras sucedía la obra, ellos jugaban partidas diferentes, hacían streaming de las mismas o estaban en canales de voz en la misma temporalidad en la que ocurría el acontecimiento escénico. En consecuencia, el espacio virtual quedó separado, manteniendo una dinámica de trabajo escénico en todo momento, el cual se representó de igual manera en el directo emitido (Chávez, 2023: 93).

Si bien plantean modelos diferentes, consideramos que las propuestas de ambos autores son completamente compatibles, pues Fernández-Vara (2009) sugiere la unión del videojuego con el resto de disciplinas performativas, mientras que Chávez busca la creación de sucesos teatrales dentro del videojuego. Esta naturaleza performativa la encontramos en los juegos de rol que, como defiende José Zagal y Sebastian Deterding (2018) se encuentran en una intersección de cuatro fenómenos: la actividad de jugar (*play*), los roles, los juegos (*games*) y la cultura mediática, manifestando la pretensión de compartir una fantasía.

Cuando somos niños, nos convertimos en piratas y hechiceros y realizamos expediciones submarinas en la sala de estar, trascendiendo momentáneamente los límites de nuestros cuerpos, habilidades y padres. Como adolescentes, descubrimos el poder de ser alguien más en un escenario en la

clase de teatro. Probamos y nos deshacemos de roles sociales en rápida sucesión en el deseo desesperado de convertirnos en alguien y ser reconocidos como alguien. Cuando vamos al teatro, leemos un libro o vemos una película, nos imaginamos en la piel de los protagonistas, y fragmentos de sus mundos ficticios pueden permanecer con nosotros en el camino a casa (Zagal y Deterding, 2018: 1).

Aquí es donde entra la gran utilidad del análisis de Chávez, quien explora los requisitos para crear un acontecimiento teatral dentro del videojuego y obtener la hibridación de ambos lenguajes y medios. Habiendo equiparado el videojuego a otras actividades performativas, y conociendo autores que han realizado obras teatrales en el videojuego, nos cuestionamos si sería posible aplicar técnicas propias del teatro a un videojuego.

### **3. Técnicas teatrales, videojuegos y performatividad**

El primer caso del que vamos a hablar ya ha sido estudiado por Frasca (2001) desde un punto de vista constructivista y puesto en relación con el videojuego y, más específicamente, a las capacidades pedagógicas del mismo. Este es el Teatro del Oprimido de Augusto Boal que se basa en el principio de que el teatro convencional, al encasillar al espectador en una posición pasiva y con imposibilidad de actuación, adormece a las masas, las convence de su incapacidad para actuar y cambiar el mundo. De esta forma, Augusto Boal incorpora una serie de técnicas que rompen la cuarta pared y crean un nuevo tipo de teatro, donde los actores se mezclan con los espectadores, formando una figura mixta. El objetivo principal de estas técnicas no es convencer a los participantes de un mensaje concreto, sino que estos se cuestionen sus ideas y percepción del mundo a través de la actuación. Un ejemplo sería el Teatro-Foro, en el que una breve obra mostraba una situación de opresión, y más adelante los diferentes actores-espectadores tomaban turnos reemplazando al protagonista y mostrando cómo podría resolverse esta situación injusta. Gonzalo Frasca, el cual dedicó su tesis doctoral a analizar y averiguar cómo aplicar las técnicas del teatro de los Oprimidos —y especialmente el Teatro-Foro— a los videojuegos, considera que esta técnica es una forma de simulación:

Literalmente, lo que sucede en una sesión del Teatro-Foro es una simulación. No es la representación de algo, sino la simulación de cómo alguna situación podría ocurrir, dependiendo de muchos factores (Frasca, 2001: 67).

Tras el análisis en profundidad del Teatro del Oprimido, Frasca elabora en cómo se podrían aplicar las técnicas de Augusto Boal en los videojuegos, poniendo gran énfasis en las bases del trabajo del autor, pero aprovechando lo que él considera el mayor potencial del videojuego: la simulación. De esta forma, los prototipos de

juegos que él plantea se basan en la creación de personajes y escenarios de forma cooperativa por parte de la comunidad, formulando situaciones hipotéticas que incitan al pensamiento por parte de los jugadores.

Este ejercicio que lleva a cabo Frasca, aplicando técnicas teatrales al videojuego, consideramos que es posible gracias a la naturaleza performativa del videojuego y posibilita la aplicación de técnicas a estos entornos performáticos virtuales. En el caso de Augusto Boal, este busca la emancipación de los oprimidos y logra esto a través de la creación de un teatro basado en la acción por parte del público que, en teoría, no debería intervenir. La performatividad, y la agencia, permiten que el jugador cree significado a través de sus acciones, las cuales están dotados de un simbolismo que permea toda la obra. Y es que aquello que los desarrolladores permiten hacer y, aún más importante, obligan a hacer, construye el discurso del juego. Esto nos conduce a dos técnicas teatrales que es necesario conocer para poder hablar de nuestro caso de estudio, *Pathologic 2*. Estas son el teatro fantástico realista de Vakhtangov y el teatro de la crueldad de Antonin Artaud, que no han sido escogidas de forma arbitraria, pues ambos inspiraron a los creadores del juego en su diseño.

Vakhtangov consideraba que, en la era del cine, era extraño perseguir un teatro naturalista y debían centrarse en otros aspectos (Mirochnikov, 2007). Así pues, Vakhtangov presentó la búsqueda del realismo fantástico que consistía en traer la realidad de los actores a la obra, pero presentándola a través de la fantasía de la teatralidad. Una de las piezas centrales de este método era la *inner justification* que consistía en que el actor no actuara según el propósito del personaje, sino buscando en su interior una justificación; una razón propia para actuar de esa forma, encontrando una realidad subjetiva que mueva sus acciones y dejando de lado la trama de la obra. A esto cabe sumar una serie de técnicas y principios complementarios que el actor podía aplicar:

- No tratar de ocultar al público que se hallan en medio de una actuación, e incluso tienen permitido salir del personaje y explicar aquello que consideres detrás de la actuación. Aceptar la teatralidad es fundamental.
- Aplicar el principio del monismo del actor. Esto proporciona un enfoque más creativo y subjetivo en la actuación, buscando que la personalidad del actor prime por encima del personaje.

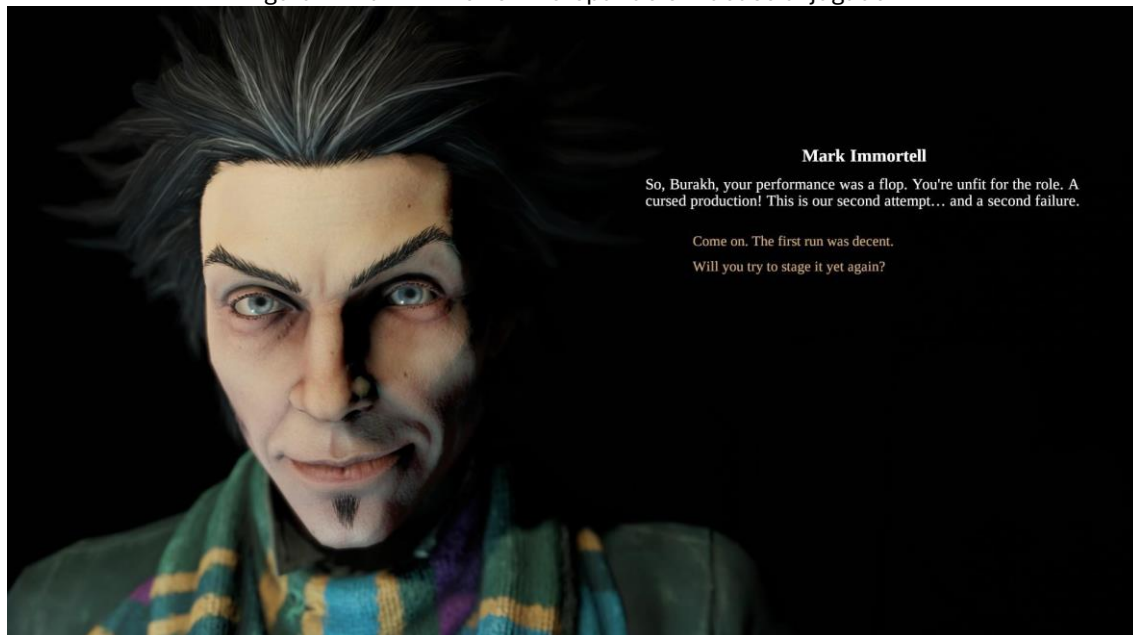
Las notas originales de Artaud (1958) refuerzan las bases del teatro de la crueldad y comparte con Vakhtangov el rechazo al teatro naturalista, planteando, además, una *performance* basada en la danza, la música e inspirado por el teatro oriental. La característica que más nos interesa de la técnica de Artaud es la difuminación de la barrera entre el escenario y los asientos. Propone usar una sala común, sentar a los espectadores en medio y rodearlos de la obra, la cual sucede constantemente en todas direcciones, pudiendo condensarse en un lugar concreto si la trama lo requiere, pero usualmente avanzando en paralelo alrededor de los espectadores.

#### **4. Resultados: *Pathologic 2*, *mise en abyme* y el teatro experimental**

*Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019) es un título rol y supervivencia que se mantiene en el limbo entre una secuela y un *remake*, estudiando el punto de vista de uno de

los personajes del primer juego, pero añadiendo nuevas mecánicas, tramas y en general haciendo todo aquello que le fue imposible al estudio en el pasado. Todo comienza en el teatro municipal, ahora convertido en hospital para tratar una plaga. El jugador encarna la piel de Artemy Burakh, hijo del médico tradicional del pueblo, al que le es revelado que ha fracasado en su misión de detener la propagación de la enfermedad. Como consecuencia, el gobierno va a destruir toda la población. El jugador descubre que ha tenido doce días para evitar tal desenlace, no obstante, el sistema se ha acogido a la estructura narrativa *in extrema res*, cuando, ciertamente, parece que no hay más que hacer que aceptar el fracaso. El propio director del teatro, Mark Immortell, apunta que la actuación del jugador-protagonista ha sido horrorosa, y que difícilmente podrá cambiar nada llegado a estas alturas (Figura 3). Esta es una de las primeras —de muchas— veces que otros personajes se dirigen al jugador como si fuera un actor, hablando de su actuación, de su papel en la obra, del escenario del pueblo; saliéndose del papel y dejando ver lo que hay detrás.

Figura 2. Mark Immortell increpando el fracaso al jugador.



Fuente: *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019).

Sin embargo, Mark Immortell parece ofrecernos una última oportunidad. De camino a la catedral el jugador descubre la situación actual del pueblo y el desastre que lo azota; también decodifica cierta simbología que lo ubica en una Rusia presoviética, donde religión y estado determinan el porvenir de sus ciudadanos. En este andar desorientado, se observan decenas de NPCs (*Non-Playable Characters*) actuar bajo la iluminación de los focos de los militares y guiados por las instrucciones de un director que está preparando la tragedia final. Al llegar a la catedral, la inquisidora y el comandante se burlan de una actuación ajena al jugador, pero no al personaje, y de un fútil intento de renegociar lo perdido. Es entonces cuando Mark, el director, aparece en la sala y pregunta: “¿Así que insistes en un segundo intento? Obstinado”, dando pie al inicio real del juego. Es así como los diseñadores inciden en la presencia de una obra de teatro que se repite una y otra vez, creando una de múltiples capas narrativas. Y es esto lo que valoramos

como el origen de la teatralidad en la saga *Pathologic* (Ice-Pick Lodge, 2005), la simulación de una obra de teatro dentro del propio juego (Figura 3).

Figura 3. *Mise en abyme* en *Pathologic 2*.



Fuente: Elaboración propia.

La *mise en abyme* es una de las herramientas clave usadas por Ice-Pick Lodge. *Pathologic 2* apila diversas capas de ficción, narrativa y jugablemente, como una serie de círculos mágicos que separan unas realidades paralelas. Esto permea toda la narrativa del juego y justifica la abstracción y simbolismo retorcido que constantemente se muestra al jugador. El mundo de los sueños, los edificios imposibles y los personajes disfrazados adquieren coherencia cuando se deja de simular la realidad y se muestra explícitamente que en realidad nos encontramos en una obra de teatro, y que existe una profunda diferencia entre la realidad del juego y la realidad dramática (Figura 4). Consideramos que en *Pathologic 2* se pueden distinguir claramente tres capas de ficción diferentes, cada una con sus propios personajes, escenarios y discursos:

1. Unos niños, mencionados en otras capas de ficción como “*The powers that be*”, juegan, construyendo la historia del pueblo (Figura 5).
2. La obra de teatro, dirigida por Mark Inmortell. En ella encontramos a los *tragedians* y *executors*, personajes disfrazados con máscaras y que cumplen múltiples funciones en el juego. Estos personajes son los únicos —junto al propio director— capaces de moverse entre capas de forma libre, pudiendo mostrar diferentes facetas. Son además los que nos explican muchas de las mecánicas del juego de forma explícita.
3. La historia de un pueblo perdido en la extensa estepa, al cual vuelve Artemy Burakh para intentar averiguar qué le sucedió a su padre.

Estas ficciones, contenidas unas dentro de otras —en el caso de la tercera— y paralelas —en el caso de la primera y la segunda—, se ven entrelazadas.

Figura 4. Los elementos de la obra de teatro se mezclan con la realidad del juego.



Fuente: *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019).

Figura 5. Los niños, observando nuestro juego a través del suyo.



Fuente: *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019).

Observamos cómo diversos fenómenos afectan al sistema central a través de este sistema de ficciones anidadas. Por un lado, personajes que, en ocasiones, se presentan como campesinos de un pequeño pueblo ruso, otras como actores siguiendo un papel y otras como encarnaciones de los mismos desarrolladores. La presencia de múltiples caras, máscaras que cubren la verdadera naturaleza de todo es un tópico bien aprovechado por el juego. Un ejemplo de esta capa teatral son los *tragedians*, unos personajes vestidos de negro y con máscaras, que en múltiples ocasiones se transforman (Figura 6) en los diferentes personajes del juego. Estos representan a los actores del teatro y son junto al propio Mark, el director, las figuras que se mueven con mayor libertad entre las diferentes capas

narrativas: en ocasiones le hablan a Artemy Burahk, en ocasiones le hablan al actor y otras veces directamente le hablan al jugador detrás del personaje, al más puro de estilo de los actores de Vakhtangov.

Por otro lado, un *gameworld* caótico cuya lógica cambia constantemente. En ocasiones sigue con precisión las nociones básicas del mundo real, pero, al mismo tiempo, presenta estructuras imposibles bajo las leyes físicas, escenas cambiantes e interacciones bizarras que no distinguen entre los sueños, el teatro y la realidad. Aquí destaca la simulación de una puesta en escena que envuelve al jugador, recordándonos al teatro de la crueldad, el cual es mencionado en varias ocasiones en el propio juego.

Figura 6. Personajes transformándose en los actores que los encarnan.



Fuente: *Pathologic 2* (Ice-Pick Lodge, 2019).

El sistema central de *Pathologic 2* hace uso de sus mecánicas para proporcionar una satisfacción jugable, pero también para impulsar al jugador a introducirse en el personaje y construir su mundo: correr y saltar cuestan sed, el enfrentamiento físico suele acabar en derrota, y el sueño y el hambre son los mayores enemigos del jugador. Todos estos factores acentúan la relación jugador-avata y ayudan al jugador a proyectarse en su personaje. Y es que es el jugador quien, adoptando el papel de un actor dentro de la capa teatral del juego, toma decisiones que no solo permiten la ramificación de la narrativa, sino que también ayudan a interpretar una *performance* propia, llena de acciones no significativas pero que motivan la expresividad. El mejor ejemplo de esto serían los castigos del director del teatro al jugador, como retirar la capacidad de abrazar dentro del juego si este muere demasiadas veces, como si el director estuviera corrigiendo al actor detrás del personaje y enseñándole cómo hacer una mejor interpretación, a pesar de estar modificando una acción sin ningún interés mecánico, pero que cambia drásticamente la relación entre el personaje principal y sus allegados.

Estas características conforman una amalgama que, si bien puede confundir al jugador al principio, llegado cierto punto se convierte en la normalidad del juego. Cada mundo dentro del juego se construye bajo un tipo de *performance*

diferente: el juego de los niños, la obra de teatro de los adultos, el videojuego del jugador y la labor del médico del pueblo, todos ellos creando un discurso coherente al mismo tiempo que profundamente inmersivo. Bajo nuestro criterio, esto permite a los desarrolladores introducir elementos performativos a través del uso de diferentes realidades, manteniendo la credibilidad del jugador en la historia, pero permitiendo la introducción de elementos pertenecientes a otros medios, incluso ayudando a integrar el *gameplay* dentro del juego. Esto último es posible gracias a la identidad múltiple del jugador, pues en cada capa de ficción adopta un personaje diferente: actor, doctor y juguete.

## 5. Conclusiones

Tras los resultados, concluimos que el uso de técnicas provenientes de otros medios puede servir como fuente de inspiración para el videojuego, incorporando rasgos de otros formatos no solo de forma superficial, sino también integrando el propio *gameplay*, aprovechando la capacidad de simulación del medio para crear entornos y experiencias diferentes, alejándose de la representación fiel de la realidad ficcional y permitiendo la interpretación única de los desarrolladores a través del uso de otras capas de abstracción, sin perder la capacidad de inmersión del videojuego. Esta filosofía de diseño está presente en cada pequeño detalle de *Pathologic 2*, un juego que evita representar siempre las cosas tal como son, dependiendo más de la capacidad evocativa del videojuego y menos de su poder gráfico o incluso interactivo.

En definitiva, nuestro caso de estudio ejemplifica cómo la integración de técnicas y conceptos provenientes de otros medios puede transformar el videojuego en un espacio de experimentación artística, desafiando las convenciones previas y ofreciendo una experiencia profundamente inmersiva.

## 6. Agradecimientos

Este trabajo ha sido realizado en el marco del programa Estudia e Investiga de la Universitat Jaume I de Castellón durante los cursos académicos 2023/2024 y 2024/2025.

## 7. Bibliografía

- Aarseth, E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. *Artnodes*, 7. UOC.
- Artaud, A. (1958). The theatre of cruelty (First manifesto). En *The theater and its double*, pp. 89-100.
- Bolter, J. D. & Grusin R. (2011). Inmediatez, hipermediación, remediación. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 29-57. [https://doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2011.v16.2](https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.2)
- Bremond, C. (1964). Le message narratif. *Communications*, 4(1), 4-32.
- Calleja, G. (2017). Game narrative: An alternate genealogy. En B. Guelton (Ed.), *Digital interfaces in situations of mobility: cognitive, artistic, and game devices*. Common Ground Research Networks.

- Chávez, G. (2023). Entre el teatro y el videojuego: acercamientos teóricos/prácticos para postular la creación escénica en/con/a través del videojuego. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 189, 83-98. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi189.9520>
- Cuadrado-Alvarado, A. (2020). La tragedia como motor narrativo de los videojuegos cinematográficos. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11, 239-257. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcj.v11i0.341>
- Fernández-Vara, C. (2009). "Play's the thing: A framework to study videogames as performance". En *2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis* (2<sup>nd</sup> ed.) Routledge.
- Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* [Tesis doctoral]. School of Literature, Communication, and Culture, Georgia Institute of Technology.
- Harpold, T. (2007). Screw the grue: Mediality, metalepsis, recapture. *Game Studies*, 7(1).
- Laurel, B. (1991). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Professional.
- Martín-Núñez, M., & Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.
- Mirochnikov, O. (2007). *Teaching and Professional Fellowship Report 2006/7: The Vakhtangov Technique*.
- Mukherjee, S. (2015). *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books*. Palgrave Macmillan.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Shangrila Ediciones.
- Navarro-Remesal, V. (2019). Ser todo, ser nada: La subjetividad en el videojuego más allá del avatar. *Tropelías: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 31, 156-173. [http://dx.doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2019313178](http://dx.doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2019313178)
- Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Laertes.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Tosca, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 6.
- Zagal, J. P. y Deterding, S. (2018). *Role-playing game studies*. Routledge.