



JUEGOS DE ESCAPE RESISTENCIA:

APROXIMACIONES AL DISEÑO, PROGRAMACIÓN Y LUDIFICACIÓN DE OBRAS PARTICIPATIVAS



Alumno: Franco Ezequiel Khayat

Tutores: Nicolás Bacal y Emanuel Cantero

Año: 2019

Abstract

Este Trabajo Final de Grado aborda las experiencias de arte participativo y su carácter lúdico con el objetivo de conformar un modelo de creación y evaluación sobre las diversas posibilidades de esta rama del arte. A partir de la producción de las salas de Juegos de Escape Resistencia (JDER) construimos un modelo orientado al análisis de la producción de obras de arte participativo.

En el momento teórico se abordan las relaciones entre *arte participativo* y los elementos lúdicos presentes en diversas propuestas de arte contemporáneo. A partir de estos antecedentes artísticos, reflexionamos sobre las cuestiones teóricas y metodológicas implicadas en la producción de *escape rooms* que luego fueron plasmadas en un modelo de creación y evaluación de obras artísticas de carácter lúdico y participativo. El modelo conceptual resultante de este trabajo de final de grado es propuesto como una herramienta de análisis y evaluación con el que otros productores puedan repensar sus propias prácticas artísticas.

Indice

(6)

. **Introducción**

(16)

. **Parte I: Sobre el arte participativo**

(34)

. **Parte II: Modelo de diseño, análisis y evaluación de experiencias lúdicas y participativas**

(67)

. **Consideraciones finales**

(71)

. **Bibliografía**

(72)

. **ANEXOS**



Introducción

En el 2009, vine a Buenos Aires desde la provincia del Chaco a estudiar composición en la Escuela de Música Contemporánea. Mientras cursaba esa carrera, comencé a editar audio, a componer y grabar material sonoro. Buscando aplicar estos conocimientos y de expandir mis horizontes creativos, junto con el programador y diseñador Kike Aris Rousselot produjimos la obra participativa ***Audioexperiencia*** (Imagen 1). Para esta realizar esta obra le enviamos un archivo de audio a un grupo de participantes para que lo descarguen en sus dispositivos móviles. Este archivo se reproducía simultáneamente en todos los auriculares de los participantes, que a su vez, debían estar en el mismo lugar y hora para participar de la ***Audioexperiencia***. Mientras escuchaban el archivo, seguían las instrucciones que se reproducen en el mismo, generando de esta forma una suerte de performance colectiva.

Luego de producir ***Audioexperiencia***, el artista y docente Juan Sorrentino me recomendó inscribirme en la Licenciatura en Artes Electrónicas en la Universidad

Nacional de Tres de Febrero.



Imagen 1. *Guerra de globos de agua durante el desarrollo de una Audioexperiencia.*

Durante la cursada, tomé contacto con diversas propuestas artísticas interdisciplinarias, particularmente en el carácter lúdico y participativo de las obras de arte. Cualidades que atraviesan mi rol como artista. En paralelo, me encontré con una actividad novedosa y muy similar a obras de arte participativas mencionadas en la bibliografía de las

cátedras: los **escape rooms**¹.

Una sala de escape es una habitación temática donde un grupo de participantes están encerrados con el fin de resolver diferentes desafíos de ingenio para escapar de la habitación, usualmente, antes de sesenta minutos. Estos espacios incorporan una narrativa o problemática propia que funciona como hilo curatorial de las mismas. Luego de jugar a numerosas salas de escape, de características y productoras diferentes, tomé contacto con bibliografía que permitió reflexionar sobre las salas de escape desde un punto de vista estético, técnico y artístico. Junto a los compañeros de mi equipo de juego, pronto consideramos la posibilidad de producir nuestras propias salas de juegos de escape, reciclando una casa abandonada situada en la ciudad de Resistencia. Una vez adecuado este edificio para realizar este tipo actividades, creamos “33 llaves” (**Imagen 2**), la primera sala de **Juegos de Escape Resistencia** ² - en adelante **JDER**- una productora independiente de

¹ Cf.: www.facebook.com/chacotelevision/videos/312913946019740/

² Cf.: <http://juegosdeescape.com.ar/>

Cf.: <https://www.instagram.com/juegosdeescape/>

Cf.: <https://web.facebook.com/juegosdeescape/>

experiencia lúdicas y participativas que actualmente sigue en marcha.

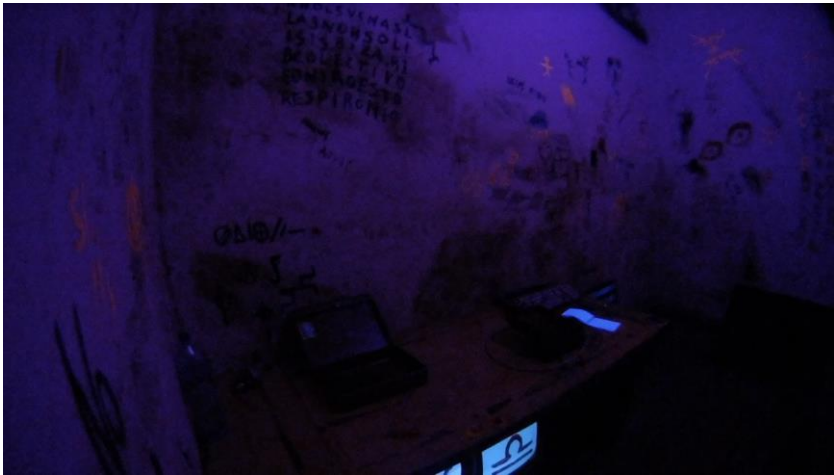


Imagen 2. Vista de “33 llaves” con luz ultravioleta.

En este marco, el trabajo final de grado se basa en la práctica de jugar y crear *escape rooms*, reflexionar sobre estas prácticas a partir de categorías teóricas y en la construcción de un modelo de diseño y análisis de obras lúdicas y participativas, útil tanto para mis futuras producciones como para artistas y actores de diversos campos de la producción cultural. En otras palabras, en base a mi propia práctica artística, construí una herramienta de análisis y producción de experiencias

lúdico- (re) creativas que se enmarquen dentro del campo del arte y en un cruce con distintas disciplinas.

A partir de la vinculación entre el material bibliográfico y el trabajo de campo realizado con los juegos de escape, comencé a indagar en algunos aspectos que funcionan a modo de disparadores de este proyecto: ¿Cómo operan las acciones participativas y lúdicas en el arte electrónico? ¿Cuál es el rol del público en el arte participativo? ¿De dónde nace el deseo de participar de acciones? ¿Cómo se da el salto creativo entre el público pasivo y el público activo? También me cuestiono sobre la obra como instrucción, y los roles del artista en relación al público y la experiencia estética que acontece cuando participan los públicos.

Los estudios sobre arte participativo problematizan las relaciones entre la dimensión colaborativa, el público, el artista y las características de técnicas y conceptuales de las obras de arte. Uno de los supuestos fundamentales es que los componentes lúdicos de las obras potencian y expanden las propiedades participativas de las obras. La hipótesis central es que las prácticas lúdicas permiten que

los participantes expandan y (re)creen los componentes de las obras artísticas, a la vez que propician la reflexión del artista sobre sus propias prácticas creativas.

Mi objetivo es compartir los conocimientos y reflexiones a los que abordé durante la producción de las salas de **JDER**, sintetizado estas experiencias en una herramienta útiles para nuevas creaciones de artistas, diseñadores y emprendedores, fundamentalmente aquellas iniciativas que busquen potenciar los factores lúdicos de las prácticas colectivas. Entendiendo a la dimensión lúdica como una

acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de 'ser de otro modo' en la vida corriente. (Huizinga, 2007: 45-46).

La primera parte del trabajo se ocupa de analizar y definir el **arte participativo**, en forma sucinta y precisa. En primer lugar, ahondaremos en los orígenes del arte participativo, a principios del siglo XX con las vanguardias futuristas y dadaístas. Estos movimientos replantean el rol del público,

que deja de ser contemplativo ante la obra de arte para participar y ser parte de ella. Luego incursionaremos en algunas experiencias de Allan Kaprow, quien fuera el precursor de los *happenings*. Los avances tecnológicos, la revolución cultural y social de las décadas de 1960 y 1970 dan lugar al surgimiento de movimientos artísticos comprometidos con la política: Fluxus, arte conceptual, el situacionismo encabezado por Guy Debord, Tucumán Arde, entre otros. Estas nuevas prácticas se enlazan con revueltas estudiantiles y obreras, derribando los límites entre arte y praxis vital.

La segunda parte da cuenta de la incorporación de estos antecedentes artísticos en la producción de **JDER**, definiendo las categorías de nuestro modelo a partir de ejemplo tomados del proceso de diseño, montaje y gestión de las diferentes salas producidas durante el desarrollo del TFG. Propondremos y definiremos los siguientes conceptos: función operativa (objetivo, flujo, viabilidad), interfaz participativa (habitabilidad, espacio, practica colectivas) y los factores lúdicos (serendipia, *poiesis*). Finalmente, proponemos el concepto de “frontera de la

programabilidad” como una herramienta que permite dilucidar las similitudes y diferencias entre el carácter artístico y lúdico de las obras.

Objetivo

- Desarrollar, a partir del estado del arte y la producción de las salas de Juegos de Escape Resistencia, un modelo de creación y evaluación de obras lúdicas y participativas.

Hipótesis

- Si bien el diseñador puede programar y controlar los componentes de la interfaz participativa y la función operativa, la *poiesis* de los jugadores puede dar lugar a casos de serendipia y (re) creación de las obras participativas.



EXTRA PLUS

SM
JZER
TO
SECURITY

Parte I: Sobre el arte participativo

En *Artificial hells*, Bishop sostiene que “Una de las principales inquietudes detrás del arte participativo ha sido la restauración del vínculo social a través de una elaboración colectiva de significado”. (Bishop, 2006:11). Los artistas de las vanguardias artísticas de comienzos del siglo XX fueron los primeros en proponerse de modo manifiesto realizar prácticas que diluyeran las fronteras entre arte y vida, poniendo en entredicho la institución arte y problematizando conceptos hasta entonces imperantes como ser artista, obra y espectador pasivo (Bürger, 2000: 23). Estos colectivos deciden tomar las calles e involucrar activamente a los transeúntes con el objetivo de subvertir el orden establecido de las artes. Los museos y las galerías eran los espacios destinados a exhibir pinturas y esculturas que requerían de los visitantes una contemplación individual y supuestamente desinteresada. En este sentido, la participación de los públicos era absolutamente pasiva, no se generaba un diálogo entre el artista y los visitantes. Las prácticas artísticas utilizaban los espacios museales y públicos para instalar dispositivos donde el público era

interpelado como partícipe necesario para que la obra funcione, suceda, acontezca. **El público se convierte no solo en sujeto activo, sino además en partícipe necesario.**

En abril de 1921, los dadaístas realizan una serie de manifestaciones, por ejemplo, la excursión a la iglesia de Saint Julien le Pauvre con más de cien personas bajo la lluvia. Para convocar a los públicos, se repartieron volantes por las calles de París, creados por Tristan Tzara, con mensajes propios de esta vanguardia como “Gracias por el fusil”, “La propiedad es un lujo de los pobres, ensuciate”. En estas excursiones, se leían definiciones al azar de diccionarios enciclopédicos mientras se visitaban algunos puntos claves de la ciudad europea, como el Louvre. Estas visitas guiadas recorrían lugares turísticos pero sin el afán de mostrar esas cualidades, sino el sinsentido de las razones de por la que esos espacios, obras e instituciones eran considerados pilares indiscutibles de cultura y fuentes de estatus social. Otra propuesta dadá fue la simulación del juicio contra el escritor Maurice Barrès, anarquista devenido nacionalista. Algunos miembros del público eran

invitados a formar parte del jurado. “Infiernos artificiales” fue el nombre que André Breton le dio a estas manifestaciones, que salían de los cabarets a tomar las calles. **(Imagen 3)**



Imagen 3. *Grande Saison Dada* (1921).

En sintonía con esta ruptura con las prácticas y producciones artísticas tradicionales, e incluso perteneciente a la modernidad temprana (segunda mitad del siglo XIX), los futuristas italianos reinventan las *seratas*. En estas tertulias, se recitaba poesía en vivo durante la exhibición de pinturas y esculturas. Los futuristas retoman la multidisciplinariedad de estos encuentros, pero llevados

a la esfera pública. También se presentaban en teatros, generalmente de modo itinerante. Movilizados por el dinamismo, los futuristas centran su acción en la performance como actividad catalizadora de las emociones en el público. Es decir, este movimiento exhortaba a sus participantes a responder a las prácticas ejecutadas. Repartían volantes en la calle como manera de exaltar a las audiencias y enviaban sus manifiestos a los diarios locales e internacionales para difundir sus experiencias.

Simultáneamente, en los comienzos de la Revolución Rusa los colectivos artísticos también estaban cuestionándose los modos de participación en el arte. El *Proletkult* (un acrónimo para cultura proletaria y organizaciones educativas) fue formado como una alianza entre grupos de la clase trabajadora en 1917. Al año siguiente, se transformó en una organización nacional destinada a pensar la cultura proletaria de acuerdo a los preceptos colectivos. Estas prácticas artísticas se caracterizaban entonces por presentarse como una por interpelar dialógica e intempestivamente al público general, incitándolos a que participen activamente de las obras, pasando a formar

parte de obras artísticas que tomaban la forma de una situación, un acontecimiento o una acción de carácter efímero. Aquí podemos observar la característica primordial de las obras de arte participativo: no están completas, o acabadas, no funcionan, sin la participación de las audiencias, sea en un tono partidario como las intervenciones soviéticas, sea a modo experimental como los dadaístas y futuristas. Otra característica en común que reúnen estas experiencias es la **práctica colectiva**, tanto de parte de los creadores (las excursiones dadaístas, las *seratas* futuristas) como de los públicos que convocan: multitudes de la calle, el pueblo proletario.

En 1957, el manifiesto de la *Internacional Situacionista* propone la “construcción de situaciones, esto es, la construcción concreta de parámetros temporales de vida y su transición hacia una naturaleza más apasionada y compleja.” (Bishop, 2006:96). Estas situaciones se logran a través de una investigación psicogeográfica, estudiando las leyes y efectos del **espacio** geográfico sobre las conductas afectivas de los individuos. La acción situacionista se puede considerar como la invención de

nuevos tipos de juegos. Esta manera de comportarse es denominada por este movimiento como la *dérive*, “la práctica de un desarraigo apasionado a través del cambio acelerado de los ambientes, así como también el estudio de la psicogeografía y la psicología situacionista”. (Bishop, 2006:98). Esta *dérive* es una respuesta posible a la **habitabilidad** de los espacios: a través de la investigación minuciosa e interdisciplinaria. No sólo el situacionismo se piensa como un colectivo creativo, sino que además aplica sus métodos a todos los aspectos de la vida cotidiana, “para destruir, por todos los medios hiperpolíticos, la idea burguesa de la felicidad”. (Ibídem, 2006:101). Esta corriente de pensamiento luego alimentará una de las obras cumbres de Guy Debord, *La sociedad del espectáculo* (1967), donde se desarrolla la idea del espectáculo como una puesta en escena funcional al sistema capitalista.

Influenciado por el *action painting* de Pollock, Allan Kaprow en 1959 decide ir un paso más allá y acuña el término *happening* para su intervención *18 Happenings in Six Parts* en la galería Reuben en Nueva York. En esta obra, el

artista había creado unos cuartos con paredes de plástico transparente, cada uno de los cuales contenía performances que ocurrirían en simultáneo. En las paredes había *collages* y pinturas de Kaprow. Al ingresar a la sala, a la audiencia se le entregaban tarjetas con instrucciones que tenían que cumplir para participar de la obra. El comienzo y el fin de cada *happening* estaba marcado por el toque de una campana, pero no se podía aplaudir después de cada acto, sino al finalizar la totalidad de la obra. Este ritmo pautado de la performance realizada se vincula con el **flujo** de acción, noción que describiremos en el segundo apartado del trabajo. Un *happening* puede definirse como un collage de acontecimientos, en oposición al teatro convencional, dado que esta performance rompe con las estructuras tradicionales de la puesta en escena para exponer las emociones más viscerales en forma cruda y deliberada. La audiencia no tenía un punto fijo en los espacios donde se ejecutaban estas obras que, al comienzo se montaban en galerías y museos y luego, a mediados de la década de 1960, tomaron espacios públicos.



Imagen 4. *Allan Kaprow, 18 happenings in 6 parts, 1959.*

El manifiesto *Assez des mystifications* (Basta de mistificaciones) del GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel)³ señala la gran preocupación del arte en 1963: el espectador.

Nosotros queremos interesar al espectador, que se desinhiba, se descontracture. Nosotros queremos hacerlo participar. Nosotros queremos colocarlo en una situación que ponga en marcha y transforme.

³El Grupo de Investigación de Arte Visual (GRAV) fue un colectivo creado en 1960 en París por artistas visuales: Julio Le Parc, Jean-Pierre Yvaral, Francisco Sobrino, Francois Morellet, Joël Stein y Horacio García Rossi. Expusieron en forma conjunta hasta su disolución en 1968.

Nosotros queremos que sea consciente de su participación. Nosotros queremos que se oriente en una interacción con otros espectadores. Nosotros queremos desarrollar en el espectador una fuerte capacidad de percepción y acción. (Julio Le Parc, 2019).⁴

Si bien este manifiesto no es representativo del arte participativo, dado que estimula una interacción uno-a-uno⁵, es importante la descripción del rol del espectador: un sujeto activo, capacitado para formar parte de la obra y sus múltiples vinculaciones, tanto con el contexto como con otros espectadores.

Continuando con la propuesta de las vanguardias de comienzo del siglo XX, *Fluxus* surge en 1961 de la mano de George Maciunas, un curador estadounidense. Este grupo de artistas provenían de diferentes disciplinas: música, cine, danza, artes visuales, performance que

⁴ Cf <http://www.julioleparc.org/g.r.a.v.html>

⁵ Esta es la gran diferencia entre el arte participativo y el arte interactivo. El arte participativo requiere de la participación de los públicos en su realización, siendo estos parte de la obra en sí. Ahora bien, el arte interactivo propone a la obra como un medio entre el artista y el espectador, donde este se relaciona con la obra en forma individual y no colectiva.

apelaban al cruce entre cada una de ellas y la vida. Formaron parte de este movimiento artistas como Joseph Beuys, Yoko Ono, Nam June Paik, entre otros.



Imagen 5. Ben Bautier. *Total art matchbox*, 1968.

En 1968, Ben Vautier crea el objeto “Total art match box” a raíz de las prácticas de Fluxus. Esta obra consistía en una pequeña caja de fósforos con las siguientes instrucciones: “Use estos fósforos para destruir todo arte museos, librerías de arte, ready-mades, arte pop- y todo lo que esté firmado como obra de arte. Guarde un último fósforo para este fósforo.” En esta obra, se desafiaba al público a ejecutar

las **instrucciones** señaladas en la caja de fósforos. ¿Quién sería capaz de prender fuego una institución artística? En el apartado II de este presente trabajo, ampliaremos sobre esta obra en particular en relación al modelo de creación y evaluación de prácticas.

A partir del quiebre del socialismo en 1989 y como consecuencia, el creciente proceso de globalización del mundo, el arte comienza a ser concebido como un proyecto en la década del 90. En este sentido, la exhibición se toma como un espacio de producción, más que como un acto de mostrar en sí, se vuelve un proyecto de trabajo continuo y en cambio permanente.

En el 2012, Iván Argote presenta en el Museo CA2M de Madrid *A year per day*, una obra participativa en la que toda clase de públicos (adolescentes, niños, adultos, bebés, incluso el staff del museo y Argote) eran invitados a celebrar su cumpleaños allí, todos los días. Cada día el artista tomaba dos fotografías Polaroid, para registrar el proyecto: una se la regalaba a la persona homenajeada y otra la conservaba el museo.

Reunión de Dani Zelko es una obra de arte participativo contemporánea que destacamos dado que el rol de **autor** y la **coautoría** de los públicos están explícitos, hasta incluso difusos. El proyecto consistía en la invitación de Zelko a diferentes habitantes de ciudades y pueblos rurales de América Latina a contar sus historias. Además, el artista llevaba consigo una mochila impresora para luego poder imprimir los textos. El artista comparte tiempo con ellos, generando un acercamiento, una ruptura de la frontera entre artista y público. Los habitantes le dictan textos que él transcribe, borrando las huellas del habla coloquial. Se invita a vecinos, familiares y amigos a la presentación donde cada escritor lee sus poemas en una ronda de 9 sillas. Se regalan los libros a los participantes.

Reunión son varios actos que involucran conversar, leer y escribir, actos cotidianos y a la vez extraños que implican siempre estar frente a otro. (...)

La segunda parte del proyecto consiste en una prolongación de los primeros actos en otros lugares. Los poemas de los escritores son leídos por portavoces. Emisarios y personas que prestan su cuerpo, ojos y voz para leer en una ronda de nueve

sillas los poemas de los ausentes.

Una cadena de actos, sujetos dictando y leyendo, un escriba y un escucha, portavoces y escuchas, libros y poemas. Acciones y procedimientos para estar con los otros. (Amanda de la Garza en Dani Zelko, 2019).⁶

Finalmente, nos interesa destacar la obra *Acción de encierro* de Graciela Carnevale (1968), cuyo funcionamiento y características -con sus distancias- eran muy similar a las que caracteriza a los juegos de escape.

El contexto histórico y social de la época condiciona profundamente a esta obra. Argentina se encontraba bajo el mando del gobierno de facto de Onganía, la llamada “Revolución Argentina”. En este período (1966-1973), se reprimieron manifestaciones populares, el peronismo estaba proscripto, había censura de la prensa, se suprimieron los derechos gremiales y obreros. Las universidades eran consideradas centros de subversión, como lo demuestra la *Noche de los bastones largos*, donde la policía allanó espacios educativos y en consecuencia,

⁶ Cf <https://danizelko.com/>

estudiantes y profesores tuvieron que exiliarse del país.

En el ambiente artístico, las posiciones de apoyo y rechazo al gobierno se encontraban en plena tensión. Jorge Romero Brest, director del Instituto Di Tella y el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires de aquellos años, había recibido subvenciones estatales para sus proyectos. Es invitado a Rosario en 1968 a brindar una conferencia, cuando es interrumpido por los artistas del Ciclo de Arte Experimental, quienes sostienen que “Siempre hay tiempo para no ser cómplices”. El CAE se presenta entonces como un espacio en el que artistas como Roberto Jacoby, Juan Pablo Renzi, Carnevale y otros, buscan conjugar el arte con la praxis vital en respuesta a la cruda realidad social de ese momento.



Imagen 6. Graciela Carnevale, *Acción de encierro*, 1968.

Acción de encierro, a diferencia de las demás obras del Ciclo, fue una sorpresa: nadie sabía en qué consistía esta práctica artística. Primero, se vació un cuarto, que tenía las paredes en blanco y una de ellas hecha de vidrio, que fue cubierta con afiches. El público ingresó a esta habitación y Carnevale, sin que los participantes lo supieran, cerró la puerta desde afuera, dejándolos encerrados y sin instrucciones de cómo escapar. ¿Cuál iba a ser la respuesta a esta participación forzada? Después de una hora de estar encerrados, los visitantes sacan los afiches

que les obstruían la comunicación con el mundo exterior. Uno de ellos trató de romper el vidrio de la puerta y en respuesta, otro visitante le pegó con un paraguas. La policía llegó, creyendo que el evento tenía alguna filiación con el primer aniversario del arresto del Che Guevara y clausuró el lugar. El Ciclo de Arte Experimental no volvió a realizarse.

La realidad de la violencia diaria en la que estamos sumergidos me obliga a ser agresiva, a ejercer también un cierto grado de violencia -lo suficiente para ser efectivo- en mi trabajo. Para ese fin, también tuve que violentarme a mí misma. Quería que cada miembro del público tuviera la experiencia de estar encerrado, de sentirse disconforme, ansioso, y por último, sentir la asfixia y opresión que surgen con cualquier acto de violencia inesperada. Realicé un gran esfuerzo por prever las reacciones, riesgos y peligros que podían afectar este trabajo, y en forma consciente asumí la responsabilidad por sus consecuencias e implicaciones. (Carnevale en Bishop, 2006: 117).

Esta cita de Carnevale deja libre al público, teniendo en cuenta a priori el funcionamiento de su obra. Asumió el

riesgo de la no programabilidad, de aquellas situaciones en las que se obtienen resultados no planificados con antelación o inesperados. Esta frontera entre lo programable y lo no programable lo ampliaremos en la Parte II.

2



NO SE
TSCAPA
NADA



Parte II: Modelo de diseño, análisis y evaluación de experiencias lúdicas y participativas

En esta segunda parte, buscamos dar cuenta de las operaciones y reflexiones realizadas para sintetizar nuestro modelo de evaluación y análisis de experiencia lúdicas y participativas, derivadas de una práctica artística concreta: el diseño, montaje y gestión de las salas de **JDER**.

Sintéticamente, un juego de escape consiste en la resolución de problemas de ingenio y enigmas de parte de un grupo de participantes encerrados en una habitación, en líneas generales. El objetivo principal es escapar de la sala en menos de 1 hora, aproximadamente. Estos espacios trabajan una problemática propia que funciona como hilo curatorial de las mismas. En nuestro caso, siempre elegimos temáticas vinculadas con figuras de diversa índole de nuestro país, como por ejemplo el Gauchito Gil y Carlos Saúl Menem, caudillos populares y políticos icónicos en la cultura vernácula y nacional. De esta manera, generamos una narrativa propia y regional que aporta un atractivo local a las salas.

La primera experiencia de producción donde pude poner

en práctica tanto las lecturas sobre arte participativo, como las experiencias lúdicas vividas con mi equipo en las **escape rooms** donde participamos, fue la sala “**33 llaves**”. Esta sala fue una producción netamente experimental, pues no existía perspectiva de producir otras salas, así como tampoco nos propusimos primar el rédito económico por sobre la experiencia de crear una sala para amigos y conocidos. Sin embargo, más allá de nuestras expectativas, la convocatoria y respuesta del público que concurrió nos animó como equipo a conformar una productora de *escape rooms* de modo más razonado y programático. De este modo, tras esta experiencia, recapitulando sobre las devoluciones de los equipos que participaron de “**33 llaves**”, establecimos tres criterios que nos permitieron saltar las dificultades de diseño y programación del juego, cuanto potenciar tanto la estabilidad técnica como la potencia (re)creativa de la propia praxis lúdica de los jugadores.

Luego de esta experiencia nos propusimos crear dos salas de modo más razonado y proyectual, lo que me llevó a

proponer al equipo un esquema modelado conceptualmente, que nos permitió proyectar de manera razonada y crítica nuestras dos próximas salas de escape: **“Sala 7” y “La secta” (Imágenes 7 y 8)**



Imagen 7. *Criptex zodiacal en el techo de “Sala 7”*



Imagen 8. Vista general de “La secta”

Esta primera propuesta no revestía el carácter analítico y sintético del modelo que finalmente construimos, pero funcionó como un esquema de preguntas evaluativas basadas en la experiencia de “**33 llaves**”. Estas preguntas nos permitieron evaluar y diseñar el flujo de acciones, los artefactos y el funcionamiento del juego, basándonos no sólo en nuestra experiencia previa como jugadores y diseñadores de juegos, sino que además incorporaba la *user experience* de los participantes de nuestro primer juego. Estos “filtros” y preguntas fueron las siguientes:

- Filtro comunicacional: ¿El jugador entiende lo que queremos que haga? ¿Se lo estamos comunicando bien?
- Filtro de estabilidad: ¿Se rompe el juego? ¿Funciona siempre igual?
- Filtro de la **viabilidad**: ¿Es factible construirlo? De ser así, ¿cómo funciona a nivel práctico?

Estos tres filtros fueron herramientas fundamentales para la creación de las primeras salas, en términos de

plausibilidad, estabilidad y jugabilidad. Este puntapié inicial nos permitió sentar las bases de nuestro trabajo, donde incorporamos nuevas habilidades y logramos distinguir elementos clave de los juegos. Sin embargo, pronto comprendimos las limitaciones de estas preguntas frente a interfaces cada vez más complejas, ante las cuales los participantes nos plantearon nuevos desafíos, trastocaban las reglas y creaban nuevas formas de resolución de los enigmas y desafíos que diseñamos. Pronto necesitamos términos más específicos para comunicarnos entre los miembros del equipo y compartir referencias que organizaran nuestras interpretaciones y respuestas a estos casos de serendipia resultantes de las prácticas lúdicas y (re)creativas de los participantes. En consecuencia, creamos un modelo con categorías más específicas y sobre todo operativas.

A partir de esta experiencia, partiendo desde la propia práctica de proyectar, crear y gestionar las diferentes

salas⁷ de **JDER**, proponemos tres dimensiones de análisis con sus respectivas categorías.

La primera dimensión de análisis es la **función operativa**.

Cuando se inventa un nuevo juego, lo principal es pensar los **objetivos** e **instrucciones** que se le va a dar al participante. Frecuentemente, en una sala de escape el objetivo es salir de la habitación en menos de 60 minutos. Encontrar una llave, desbloquear un candado o abrir una caja fuerte son algunas de las opciones de salida. También existen salas de escape donde la meta es otra: conseguir una cura para un veneno que *ingerimos* o desactivar un bomba. Independientemente de cuál sea el objetivo, tiene que ser claro y fácil de comprender para que los participantes atraviesen el desafío en forma efectiva, así

⁷ Entre 2017 y 2019, hemos producido un total de ocho salas. En orden de producción estas son: **“33 llaves”**, **“La secta”**, **“Sala 7”**, **“Proyecto Arcoiris”**, **“La venganza”**, **“Caníbales mutantes”**, **“La demolición”** y **“Cuarto oscuro”**. En la actualidad, estamos desarrollando una experiencia similar al aire libre (**“La búsqueda”**) y en una nueva locación incorporamos dos salas nuevas (sin una estructura narrativa definida aún). Ver anexos para revisar el hilo narrativo e imágenes de cada sala particular.

saben, mediante la transmisión de reglas claras y precisas, si cumplieron (o no) la misión a alcanzar.

La experiencia de producción de la sala **“Proyecto arcoiris”** nos permitió comprender lo que sucede cuando el objetivo o instrucción no queda del todo claro o es difícil de entender para los usuarios. En esta sala los jugadores debían activar una máquina para ganar, a diferencia de los juegos de escape en su formato tradicional, donde se debe abrir una puerta para salir de la sala; si el grupo pierde es el anfitrión quien abre la sala. En “Proyecto arcoiris” aunque el equipo ganara o perdiera, sucedía lo mismo: el anfitrión abría la puerta. Esta falta de claridad entre ganar o perder afectó a la satisfacción de los jugadores. La instrucción “encontrar una llave para salir” es hasta el momento la forma más clara y efectiva de transmitir el objetivo de los *escape rooms*. La claridad en el objetivo contribuye a que el jugador disfrute tanto de la victoria como de la derrota, así también ayuda al diseñador a que los jugadores eviten modos alternativos para escapar que podrían poner en peligro al jugador o la sala.

Otro eje a considerar es el orden de pasos a seguir. La primera aproximación a diseñar un juego la obtuvimos anotando pasos en forma experimental, como se observa en la siguiente imagen:

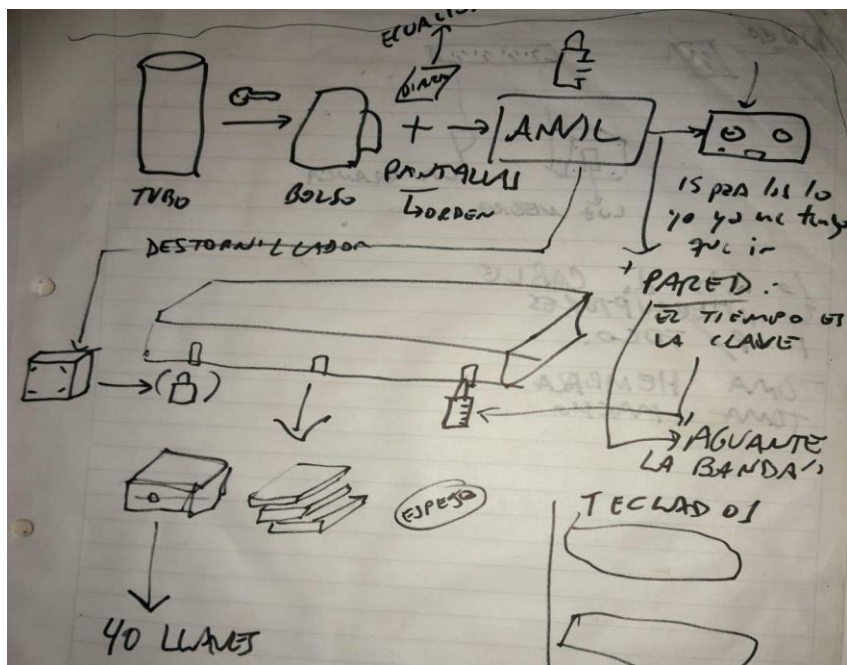


Imagen 9. Esquema experimental del flujos de acciones

Esta práctica de secuenciar los pasos en un orden lógico es lo que denominamos **flujo**. De inmediato, descubrimos

que este elemento es uno de los primordiales a la hora de diseñar juegos, ya que afecta la totalidad de la actividad de principio a fin. Los pasos del flujo de acciones deben proyectarse con una dificultad ascendente; las primeras actividades del flujo deben ser fáciles y enseñarle al participante la lógica del juego (de un modo similar a los tutoriales de los videojuegos). Esto permite generar una atmósfera de confianza e inmersión para el usuario, y a su vez, llevar su atención a la información y artefactos. Adam Clare, profesor de *Game design* en la Universidad Ryerson y Brown, plantea que el *flow* (flujo) es fundamental para que el equilibrio entre la frustración y el aburrimiento de los jugadores. Si la dificultad no aumenta a través del tiempo, el juego se vuelve fácil y aburrido. Si la dificultad avanza muy rápido en el tiempo el juego se vuelve difícil y frustrante. El equilibrio entre estos factores garantiza un flujo dinámico. La imagen a continuación plantea de forma sencilla la interacción de dichos elementos:

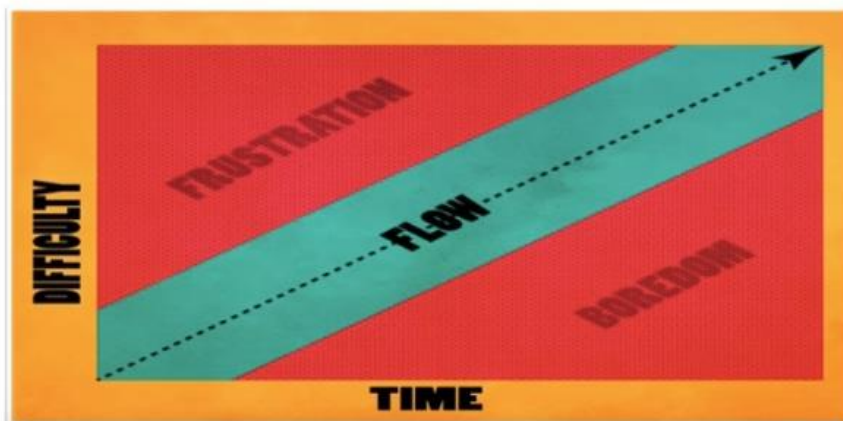


Imagen 10. Esquema de flujo / diversión por Adam Clarke

Los primeros juegos que creamos tenían un orden de pasos lineales: al resolver un problema o enigma se avanzaba al siguiente. No tardamos mucho en experimentar con quebrar y problematizar los esquemas lineales, proponiendo a los participantes múltiples problemas independientes que llevaban de manera no secuencial al mismo objetivo: escapar de la sala. Scott Nicholson, profesor en diseño y desarrollo de juegos en Wilfrid Laurier University, plantea un esquema que sintetiza los posibles esquemas de flujos de los juegos de escape:

abiertos (distintos pasos permiten resolver un solo gran paso final), secuenciales o lineales (una cadena de enigmas que resuelven el paso final) y multiseccional (diferentes sucesiones de pasos relacionados determinan el último paso).

Asimismo, se puede plantear la combinación de los modos descritos anteriormente. Estas posibilidades se ven ejemplificadas en la *Figura 3*:

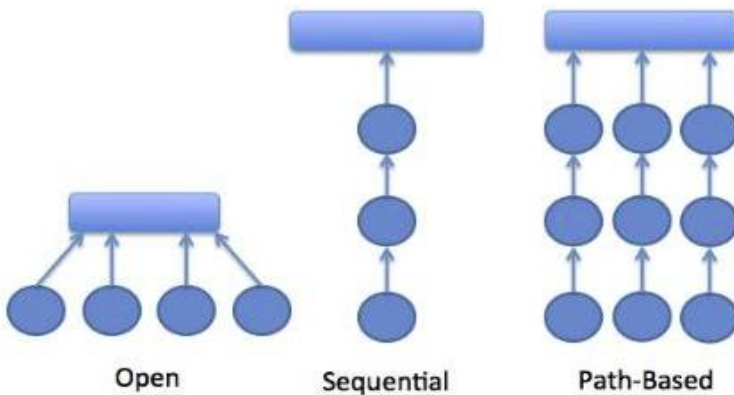


Imagen 11. Esquema de flujos de juego por Scott Nicholson.

En la sala “**Proyecto arcoiris**” practicamos un flujo multiseccional, donde los jugadores debían descifrar dos

acertijos diferentes para obtener los datos y abrir una caja fuerte. El resultado fue positivo en cuanto a la satisfacción de los jugadores ya que el flujo no era el mismo que el de otras salas, pero presentó una nueva dificultad. El posible desenlace del juego fue obstruido por la multisecuencialidad, ya que en vez de dividirse en dos grupos y solucionar los conflictos por separado -lo que como productores esperábamos-, todos los jugadores se concentraban primero en una tarea y luego resolvían la otra. En síntesis, tardaban más tiempo del pautado para la sala y la mayoría de los grupos no lograban escapar, incluso pidiendo pistas. Volviendo sobre nuestros pasos, tuvimos que simplificar ambas actividades y secuenciarlas. Esto significa que retomamos el esquema lineal, a la vez que dejamos abierto el interrogante de cuáles instrucciones hubieran sido necesarias para indicar que el grupo deba repartirse las tareas para sortear los desafíos.

El término **viabilidad** cumple la función de diagnosticar qué posibilidades, limitaciones y posibles obstáculos deben evaluarse desde la primera instancia del diseño de una sala, identificando los factores o condiciones que pueden

afectar la posibilidad de realización del juego: ¿es posible hacerlo? ¿se entiende lo que hay que hacer? Aquí consideramos la comprensión de las reglas por parte del jugador y las condiciones necesarias para el montaje de las salas. Como diseñador del juego: ¿puedo construir todo lo que estoy diseñando? ¿Tengo los conocimientos, herramientas y materiales para hacerlo?

Las salas de **JDER** fueron realizadas en una vivienda en completo estado de abandono e inhabitabilidad (Imágenes 12 y 13). Antes de comenzar a planificar la narrativa de las salas, dispusimos las condiciones mínimas de seguridad e higiene para la instalación de los juegos e interacción de los jugadores. La falta de condiciones óptimas representó un obstáculo mayúsculo para el desarrollo de muchas ideas que surgían del equipo de diseñadores, así como, para el montaje de diversos artefactos en paredes, pisos y puertas. Estas limitaciones nos llevaron a proponer una lectura visual de ambientes “destruidos”, “rotos”, o “siniestros”, pues no contábamos con capital técnico y económico para restaurar y acondicionar una escenografía

aséptica y cotidiana, como la que sí pudimos recrear en “**Cuarto oscuro**” (ver ANEXOS). Esta última sala es la primera realizada en nuestra nueva sede: una vivienda habitable, sin problemas técnicos en cuantos a los servicios básicos (baños, electricidad, agua), ni problemas en aberturas, iluminación y acondicionamiento. Esto nos permitió crear un escenario y una narrativa mucho más verosímil, casi realista, logrando una sala prácticamente con una lectura visual sumamente fiel a la experiencia que buscábamos replicar: el acto electoral, en un aula de escuela primaria acondicionado para las elecciones. Inaugurada el 12 de Octubre de 2019, próximos a las elecciones presidenciales, provinciales y municipales de este año, el contexto sociocultural nos permitió reafirmar el pacto ficcional con los participantes.



Imagen 12. Vista general del estado de la casa abandonada que restauramos y acondicionamos para montar las salas de Juegos de Escape Resistencia.



Imagen 13. *Refacciones en aberturas vencidas.*

En nuestra primera sede las narrativas propusimos escenarios más “abandonados”, como ser una secta religiosa donde los jugadores eran encerrados por un amigo, o bien la oficina de una fábrica militar que acababa de explotar -el caso de Río Tercero-, o mejor aún: un futuro post-apocalíptico destruido por la explosión del vertedero de residuos nucleares de Formosa. Si bien la narrativa oral y visual funcionaban para ambientar las salas y la experiencia inmersiva en el marco de las limitaciones edilicias mencionadas, no siempre resultaban viables para sostener el pacto ficcional con ciertos grupos de jugadores que no comprendían o no empatizaban con algunas propuestas narrativas. Nadie creía que *realmente* había viajado en el tiempo, ni en “Proyecto Arcoiris” (ambientado en 1994) ni “Caníbales mutantes” (el futuro del 2050).

La **estabilidad** es otra de las dimensiones fundamentales a la hora de diseñar, montar y gestionar las salas de escape. Permite evaluar si los artefactos y otros componentes materiales de los juegos pueden funcionar sin romperse, gastarse o desprogramarse con el uso

recurrente y muchas veces aleatorio por parte de los jugadores. Al ser utilizados de manera continua, repetitiva y diaria por parte de jugadores, que muchas veces desconocen su funcionamiento y los utilizan del modo incorrecto, corren el riesgo de romperse durante el desarrollo del juego, interrumpiendo la experiencia colectiva y en ciertos casos obligándonos a diseñar sobre la marcha otros artefactos más durables. Estos objetos ¿funcionan siempre igual? ¿Se pueden romper? ¿Pueden ser *falseados*? ¿Resisten al paso del tiempo y su uso constante? Al responder estas preguntas, podemos saber si el juego es estable, previsible y resistente al uso intensivo por parte de jugadores que ante la dificultad de los problemas de ingenio mental optan por utilizar la fuerza o el azar para avanzar en el flujo del juego.

Nicholson elabora una tabla sobre las dificultades en la creación de una sala de escape donde “crear elementos de la sala que no puedan ser fácilmente destruidos” es una de las categorías centrales. Un elemento paradigmático de los juegos de escape son los candados de puertas y cajas,

cuya estabilidad no es infalible pues no están creados para el estrés mecánico por parte de jugadores ansiosos por desbloquearlos, situación que resulta en la rotura de estos objetos. Aunque no sean estables en su totalidad, los candados son fáciles de reemplazar: siempre contamos con candados de repuesto, con las claves y colores indicados, para intercambiarlos de forma inmediata.

How challenging are each of the following elements in creating escape rooms?	Very Challenging
Balancing the Difficulty of Puzzles	47%
Puzzle Creation	46%
Creating Room Elements the Won't Be Destroyed Easily	43%
Integrating the Puzzle and Narrative	40%
Getting the Timing right	34%
Creating room elements that can be easily reset	21%
Developing a Narrative	21%
Playtesting the Rooms	16%

Table 12: The challenge in designing escape rooms.

Imagen 14. Dificultades en el diseño de escape rooms.

La segunda dimensión de análisis es la **interfaz participativa**: los elementos manipulables, componentes técnicos y tangibles que las personas utilizan para jugar siguiendo las reglas.

Para mantener la viabilidad de un juego no sólo hace falta tener en cuenta el flujo y la estabilidad de los artefactos sino también la **habitabilidad del espacio**. Como mencionamos anteriormente, la primera ubicación de JDER se encontraba en condiciones edilicias deplorables. Sin embargo las dimensiones y la disposición de las habitaciones eran sumamente cómodas para llevar a cabo los juegos ya que todas tenían puertas que las vinculan a un patio central. Luego de limpiar y volver medianamente habitable la vivienda, nos encontramos ante un espacio vacío sin conexión de agua ni luz, con muchas puertas y ventanas trabadas. Esta situación compleja fue resuelta con el fin de poder gestionar las salas de juego de escape en este recinto. Dentro de las salas hay muchos elementos que hacen a su habitabilidad. Es habitual que en la mayoría de las salas de escape los jugadores no tengan acceso a cables o enchufes, esto se debe a que los participantes cualquier objeto puede llegar a ser utilizado para un enigma. Para garantizar la **viabilidad** de una juego, se deben eliminar cualquier objetos que provoquen situaciones ambiguas. Se suelen colocar calcomanías que

indican la prohibición de ciertos elementos, por ejemplo, las ventanas.

La habitabilidad está dada por la conjugación de la interfaz del juego y la interacción entre el anfitrión y el equipo, los jugadores entre ellos y el equipo y el juego (la **práctica colectiva**). Las salas de **JDER** cuentan con una capacidad que varía entre 2 a 8 participantes por juego. Cuando el juego comienza, una de nuestras primeras observaciones es que los grupos suelen dividir los roles y funciones de cada jugador. La experiencia de los juegos, al tratarse de una ficción y no de la realidad, permite a las personas transformarse temporalmente en algo que no son (¿o sí?), dando lugar a comportamientos que no pueden preverse desde el diseño y la gestión. Es muy común que pronto alguien cumpla el rol de líder o coordinador, que reparte tareas y toma la iniciativa. Esta división de roles suelen invertir lógicas tradicionales que los diseñadores proponen antes de entrar a la sala o durante la programación del flujo de actividades. El caso más significativo es el de las familias que vienen a jugar, donde los roles que suelen

estar definidos cotidianamente se transforman. La madre o el padre que suelen ser líderes pasan a ser meros buscadores de partes de enigmas, mientras que los más pequeños se transforman en líderes.

Dentro de la práctica colectiva de juego otra característica fundamental es la mimesis. Cuando un jugador no sabe qué hacer imita al resto de los jugadores, o por poner otro caso: la huella de un objeto utilizado previamente en la interfaz de la sala puede dar indicios de cómo proceder. En **“La demolición”**, los jugadores encuentran un tubo de silicona que deben utilizar para sacar un rollo de papel escondido en un agujero de una columna. En uno de los turnos un jugador -sin razón aparente- comenzó a raspar una caja metálica con el tubo de silicona, dejando marcas de este material sobre su tapa. Desde que ese jugador realizó esa acción, estableció un patrón que todos los siguientes jugadores de otros grupos repitieron aunque no servía a los fines prácticos del juego. De esta manera, sostenemos que la práctica colectiva puede modificar la interfaz participativa e incluso producir (**poiesis**)

instrucciones que orienten a otros jugadores en los pasos del juego.

El anfitrión recibe a los jugadores y les explica la dinámica del mismo. Este es parte constitutiva de la interfaz participativa, dado que explica la naturaleza de ingenio de los juegos, sus reglas, la prohibición de ciertos elementos.

Es común que el *host* les brinde un *walkie-talkie* para comunicarse con el equipo durante el juego. Si algún participante tiene dudas se las contesta y luego se les indica que dejen sus pertenencias dentro de un locker. Dejar que los participantes entren a la sala con sus objetos personales puede afectar de forma directa la viabilidad del juego, ya que alguien podría querer ingresar con herramientas que afecten la lógica del juego. Después de que los participantes dejan sus pertenencias, son llevados al patio central con los ojos vendados. Allí, otro anfitrión les narra la historia de la sala a la que están ingresando. Se cierra la puerta y comienza a correr el tiempo. Los participantes se quitan las vendas una vez que el anfitrión cierra la puerta. Durante el juego los participantes

interactúan con el anfitrión para pedir pistas o consultas, quien sigue atentamente el juego a través de las cámaras. Al salir los jugadores, pierdan o ganen, por lo general se les hace una pequeña devolución a los jugadores, en relación a sus aciertos y dificultades para resolver los juegos.

Hasta este punto, hemos contemplado aquellos componentes de los juegos de escape que, como diseñadores y anfitriones, podemos diseñar, prever y controlar. Sin embargo, una vez que comienza el juego, son los participantes el foco de la acción. La tercera dimensión de análisis son los **factores lúdicos**, entendidos como consecuencias de las prácticas colectivas que no son previsibles desde la programación.

Los participantes reaccionan frente a los estímulos de las salas a la vez que generan sus propias prácticas creativas. En múltiples ocasiones, son los jugadores quienes nos hacen notar que existen formas alternativas de resolución de ciertos enigmas que, sin modificar el flujo del juego, les permiten saltar ciertos pasos y salir con bastante

antelación de la planificada. Esto se debe a que más allá de los elementos y características programables de los juegos, cuando uno introduce al participante a la sala, dejamos la puerta abierta a la expresión de lo inprogramable: lo lúdico, el juego de la creación y r(e)creación.

Como diseñadores y productores, esperamos ciertas acciones de los jugadores, aunque no podamos predecir sus actos. Cuando nos encontramos frente a hallazgos inesperados del funcionamiento de un artefacto o enigma lo denominamos **serendipia**. Ahora bien, cuando estos descubrimientos son sobre la forma de resolución de una parte del juego, se engloban en la figura de la **poiesis**. La práctica permanente funciona a modo de ejercicio reflexivo sobre los diseños de los juegos. Si no podíamos ver una falla o una ocurrencia antes, es por que todavía no había sido creado.

El rol creativo por parte del participante es el que deseamos potenciar como creadores de obras participativas. No es un error que suceda la poiesis o la serendipia, es algo inevitable y además deseable, pues enriquece la

experiencia de los jugadores y nuestros propios juegos. En la sala “**La secta**”, los públicos tenían que liberar una cadena con un imán en uno de sus extremos para pescar una llave en un lugar inalcanzable. En esa ocasión, algunos jugadores se las ingeniaron para atar una cruz magnética a un rosario y de esta forma obtener la llave, saltándose pasos y escapando en mucho menos tiempo.

En función de estas tres dimensiones de análisis y evaluación de obras lúdicas y participativas, proponemos el siguiente modelo.



Imagen 15. Modelo de diseño, análisis y evaluación de obras lúdicas y participativas.

Aquí, los conceptos principales desagregados teóricamente:

1. **La función operativa:** Da cuenta de elementos comúnmente no tangibles diseñados por el artista, estos son el flujo, la instrucción y la viabilidad. Es también el diseño y programación del flujo de prácticas participativas a partir de instrucciones (reglas). En los juegos de escape, la función operativa se expresa en cuanto el *anfitrión* (sujeto encargado de transmitir las reglas) explica las reglas así también como cuando el diseñador piensa el orden de las actividades y su viabilidad. En el caso de un juego de mesa serían las reglas y el orden del tablero.
2. **La interfaz participativa:** Elementos manipulables, componentes técnicos y tangibles que las personas emplean para jugar. En el caso de un juego de mesa la interfaz participativa es el tablero, las piezas, los otros jugadores y el lugar donde se juega.
3. **Factores lúdicos:** Consecuencias de las prácticas

colectivas que no son previsibles desde la programación autoral del juego. Algunos ejemplos son las estrategias, trampas y modos de jugar que plantean los jugadores.

Como indica la imagen 15, la función operativa y la interfaz participativa constituyen lo programable. El artista o diseñador tiene mayor control sobre estas dos características. No obstante, los factores lúdicos no son programables. Si bien el diseñador puede prever algunos acontecimientos, nunca puede saber con precisión qué puede ocurrir con su propuesta. Sabemos por nuestra propia experiencia que la frontera de la programabilidad no es rígida, más bien, es maleable, multiestable. En este sentido, los elementos programables pueden transformarse en no programables, y viceversa, dependiendo la naturaleza de la obra. El objetivo de este modelo es poder discernir con qué elementos cuenta el artista a la hora de trabajar su obra, teniendo en cuenta cuales son programables y cuáles no.

El supuesto más fuerte de este modelo es que los factores lúdicos potencian prácticas colectivas aleatorias, inesperadas, inventivas, no programables. En el ámbito de los juegos, los participantes (re) crean a partir de las reglas dadas, en dos sentidos. Primero en forma recreativa, ya que se divierten al jugar. Segundo porque es productivo: generan estrategias, hacen trampa, modifican las reglas, inventan nuevas soluciones. Es este vínculo entre el juego y creación es el que más nos interesa potenciar en **JDER**. Al explotar la creatividad del participante, se diversifica y enriquece el resultado del juego. Por ejemplo, una partida de ajedrez siempre tiene las mismas reglas, sin embargo, cada partida es única por la **incertidumbre** producida en el encuentro de la creatividad de los jugadores. En síntesis, hay dos partes en toda actividad lúdica: lo programable (creado por el autor) y lo no programable (coautor). A esta división la nombraremos **frontera de la programabilidad**, en la que se diferencia el rol del coautor y el autor. Esta distinción nos permite visibilizar qué elementos podrán ser fácilmente manipulables y cuáles no.

Retomando la obra *Acción de encierro*, podemos notar que Carnevale intentó prever consecuencias en torno a lo programable de su acción, asumiendo que parte de la obra estaba librada al rol de coautoría de los participantes. El desenlace de los eventos nos permite reflexionar sobre lo no programable y lo programable: ¿hasta qué punto es programable lo no programable? ¿Y viceversa? La obra de Carnevale no es un juego pero aborda lo lúdico desde la coautoría de los usuarios. La artista propone hacer una copia reducida de la realidad que se vivía en esa época en nuestro país. La simulación y la copia reducida son factores primordiales en los juegos, ya que, por un tiempo finito y con marco de reglas claras, se gesta un espacio recreativo y liberador; diferente al de la vida real. En los juegos de escape esta situación se pone de manifiesto: los usuarios acceden a estar encerrados por una hora en una situación apremiante. Esta práctica resulta placentera y estimulante, en contraste con la propuesta de Carnevale, porque los participantes son conscientes de formar parte de una simulación con reglas claras, sin sorpresas. Al respecto de la copia reducida de la realidad, Benjamin sostiene que:

Cuando el impulso de jugar repentinamente invade a un adulto, esto no significa recaída en la infancia. Por supuesto jugar siempre supone una liberación. Al jugar los niños, rodeados de un mundo de gigantes, crean uno pequeño que es el adecuado para ellos; en cambio el adulto, rodeado por la amenaza de lo real, le quita horror al mundo haciendo de él una copia reducida. (Benjamin, 1989:470).

Los juegos de escape no se encuentran dentro del marco del arte. Sin embargo, ciertos componentes de las obras de arte participativas permiten explotar el carácter lúdico de los artefactos en un sentido recreativo: jugar es una práctica productiva. Este proceso de (re)creación puede modificar sustancialmente el juego, pues los participantes plantean nuevos desafíos y reformulaciones tanto de la función operativa (flujo, objetivos y reglas) como de la interfaz participativa (elementos manipulables del juego). De este modo, nuestro modelo busca poner de relieve que, lejos de representar un obstáculo, la frontera de la programabilidad es una herramienta para optimizar la ludificación de los factores que podemos controlar de la interfaz participativa y las funciones operativas.



Consideraciones finales

Si bien no podemos considerar estrictamente a las salas de **JDER** como obras de arte electrónicas, en un sentido estricto, tras el ejercicio productivo y reflexivo de montaje, problematización, resolución y replanteo que caracterizó al desarrollo de mi TFG, considero que en al menos tres puntos estas interfaces lúdicas y participativas coinciden con las obras, prácticas y problemáticas de las artes electrónicas.

En primer lugar, a lo largo de la carrera he incorporado numerosas competencias reflexivas y técnicas que me resultaron sumamente útiles para diseñar y montar *escape rooms*. La programación, por ejemplo, me permitió estructurar de manera secuencial, lógica y estable el flujo de acciones posibles dentro de cada juego, al mismo tiempo que programar algunos dispositivos tecnológicos. Por otro lado, las artes electrónicas trabajan activamente para expandir y reflexionar las experiencia cotidianas, habitual, que los nuevos dispositivos de comunicación e información vía internet y redes sociales, ambas interfaces

fundamentalmente conversacionales y participativas. Tercero y último, el montaje de un juego de escape es sumamente similar a montar una obra *site-specific*, fundamentalmente en lo referente a instalar artefactos interactivos que requieren de un público activo para que el flujo de acciones programados se concrete en prácticas lúdicas efectivas.

Actualmente en **JDER** estamos experimentando con la proyección y diseños de nuevos juegos que expandan el formato tradicional de las *escape rooms* en espacios abiertos y públicos. En mayo de 2019 desmontamos las salas “Proyecto Arcoiris”, “Caníbales mutantes” y “La venganza”, porque los dueños del espacio habían comenzado las diligencias necesarias para demoler la casa. Sin embargo, los trámites se demoraron y contando con cinco piezas ya ambientadas, además de una gran galería con un patio de frondosa vegetación, produjimos “La demolición” que no sólo se desarrolla al exterior, sino que además funcionó como un guiño a nuestra propia historia: tu equipo tenía una sala de *escaperooms* que

estaba por demolerse y al ir a desmontar los juegos caen en la trampa de un jugador que siempre perdía y decidió vengarse. Asimismo, esta experiencia con grupos grandes y en espacios abiertos nos motivó a proyectar **“La búsqueda”**, una propuesta que aborda narrativa y lúdicamente tres espacios públicos centrales en la historia y ejido urbano de Resistencia: el parque 2 de febrero, donde existió un cementerio de aborígenes; el domo del centenario, donde se encuentra el muelle donde desembarcaron los primeros inmigrantes italianos que fundaron la ciudad; el MuseUM, un espacio expositivo de las esculturas ganadoras de la Bienal Internacional de Argentina, que se realiza en sus instalaciones. En definitiva, proyectamos desplazarnos al foco central del arte participativo y potenciar las prácticas propias del “giro social” en las artes: potenciar la vida pública y urbana como un “espacio comunitario y colectivo de compromiso social compartido” (Bishop, 2006: 75).

Finalmente, me gustaría destacar que mi TFG tuvo como eje central no solo el haber reflexionado sobre la rama de las artes contemporáneas que mas me interesan -las del

arte participativo- y haber abordado a una herramienta que me permite seguir perfeccionando la producción de una experiencia que convoca a público que más que buscar consumir arte les interesa jugar con amigos. Considero que lo principal es haber logrado vincular la producción artística con mi propia praxis vital, pues JDER es una productora independiente y autogestionada que a diferencia de las franquicias de *escape rooms* que explotan el potencial de las *escape rooms* desde una perspectiva empresarial, es un proyecto que nos permite expresar nuestras inquietudes intelectuales y artísticas como un work in process, del que vivimos día a día. Además, en un contexto periférico como Resistencia, considero que aportamos a crear una escena y un público que disfruta, juega, (re)crea la potencia de la experiencia artística sin tener que ir al museo, la Bienal de esculturas, o cualquier otro tipo de instituciones contra las cuales las vanguardias que citamos como referentes, siempre apuntaron sus corrosivas prácticas. Quizás, en este sentido, es que finalmente podemos proponer a las *escape rooms* como una obra de arte.

Bibliografía

- Benjamin, W., Pérez, J. N., & Rexroth, T. (2012). *Imágenes que piensan*. Abada.
- Benjamin, W. (1989). *Juguetes antiguos. Escritos: la literatura infantil, los niños y los jóvenes*. (pp 79-83). Trad. Juan J. Thomas. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Bishop, C. (2012). *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Londres: Verso Books.
- Bishop, C. (Ed.). (2006). *Participation*. Londres: Whitechapel Art Gallery.
- Bishop, C. (2012). El giro social. *La Tempestad*, 14(86).
- Gadamer, H. G., & Argullol, R. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. España: Alianza Editorial.
- Kozak, C. (2015). *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*. Buenos Aires, Caja Negra.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. [Archivo PDF]. Recuperado de <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44-49.
- Wero. [Wero]. (2017, septiembre 2019). Designing Immersive Experiences in Escape Room Puzzles. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=V38KPgEKZQw>

PORTFOLIO DE JDER

1) “33 llaves”

Tu equipo conoció en la calle a un personaje muy raro, aunque amistoso que les ofreció probar una novedosa e irresistible invención: la cerveza que jamás se calentaban. Pero aquella situación que pintaba como un *after office* para el recuerdo, pronto se convertiría en una trampa donde de tantas llaves sólo servirá para escapar.





2) “La secta”

Cuando su amigo buscó aliviar una de sus tantas crisis sumándose a un dudoso movimiento religioso, tu grupo de amigos trató sin éxito de persuadirlo que aquello no era buen plan. Pasó el tiempo y no supieron nada más de aquel amigo, hasta que una noche reciben un pedido de auxilio con una ubicación de whatsapp en una sórdida casa donde no tardarán demasiado en quedar encerrados en una sala donde las soluciones esotéricas poco servirán para escapar.





3) “Sala 7”

Junto al inspector Ramírez, tu equipo ha intentado más de una vez atrapar al psicocriminal más picante de la región: el Carpincho. Ya un poco harto del asedio constante y al borde de la risa porque jamás logran atraparlo, diseña una trampa de la que deberán mostrar si sus destrezas para escapar son mejores que sus artilugios para atraparlo.





4) “La venganza”

¿Puede un equipo de investigadores con una sólo trampa aprender la lección del Carpincho? Aparentemente no, pues tras haber escapado de su primera trampa su primera trampa, no tardan demasiado en volver a querer atrapar a un Carpincho al que atrapar policías le gusta más que el asado.

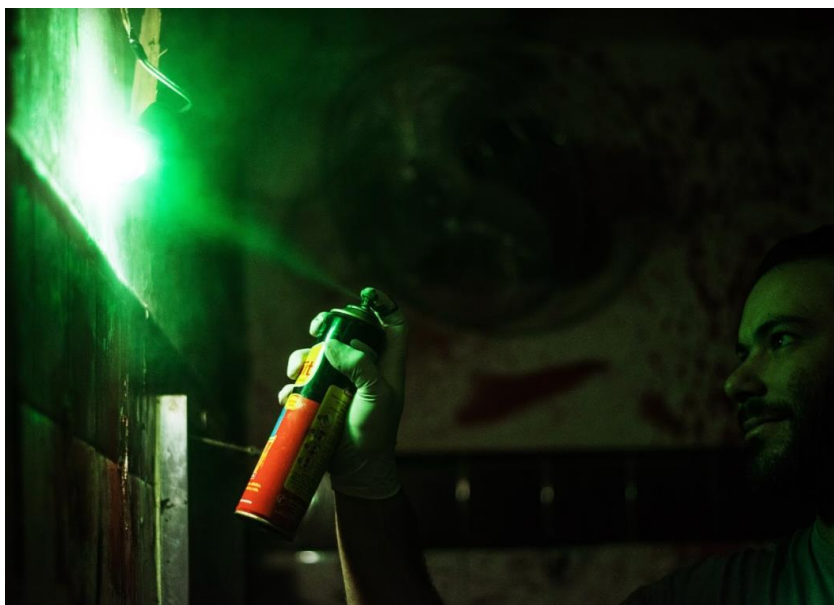




5) “Caníbales mutantes”

Durante años, nadie se enteró, ni preocupó por el vertedero de residuos nucleares que existe en Formosa. Hasta el 2029, cuando su cámara de aislamiento no soporto los efectos del calentamiento global y explotó, dividiendo a la sociedad en dos bandos: los caníbales mutantes que viven sobre la superficie y los humanos no mutados, que viven en túneles subterráneos de los que solo salen a buscar alimento. Tu equipo incursionó en búsqueda de algo de comida y los caníbales mutantes los han atrapado, mientras buscan condimentos para disfrutar sus carnes solo tienen sesenta minutos para escapar antes de que regresen a terminar su faena.





6) “Proyecto Arcoiris”

Hace años que tu equipo de investigación en física cuántica del Instituto Balseiro no sabía nada de su mentor, el Dr. Mason. Hasta que una tarde luego de dictar clases en Corrientes son raptados por encapuchados que los suben a un camión donde tras dormirse por los efectos del éter, despiertan en una de las oficinas de la fábrica de Río Tercero que acaba de estallar, corre el año 1994. El Dr. Mason los ha enviado ahí para recuperar documentos imprescindibles para probar que el supuesto atentado en realidad era un atentado orquestado por el gobierno de turno. Y volver a un presente impune.





7) - La demolición

Con tus amigos viajaron a Buenos Aires para un recital y en su tiempo libre descubrieron una actividad totalmente novedosa: los *escape rooms*. Al volver a Resistencia deciden crear sus propias salas de escape en una casa abandonada que un conocido les presta. Entre el público que jugaba había quienes ganaban y quienes perdían, pero la mas llamativa de todas las personas era una jugadora que siempre jugaba sola y nunca ganaba. De repente dejó de venir a jugar, tan como de repente se enteraron que a casa de juego iba a demolerse y debían desinstalar urgente sus juegos. Al llegar, sienten un aroma dulce que sale desde el patio y al adentrarse caen en las manos de esta jugadora que sin jamas ganas ha planeado una trampa de la que deben escapar antes perder en su propio terreno.

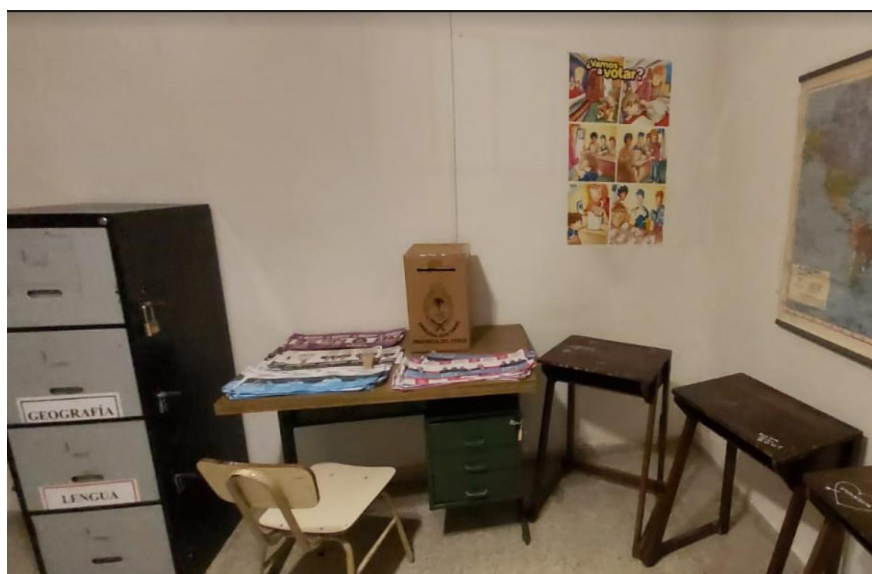




8) “Cuarto oscuro”

Tu equipo pensaba que estaba invitado a jugar a aquel pícaro juego adolescente, en una pieza a totalmente oscuras donde manotear es la mejor estrategia. Sin embargo, tras prender la luz caen en la cuenta de que en este cuarto oscuro valen mucho más las buenas decisiones y elecciones que deberán tomar para escapar.





2. Operacionalización del modelo de diseño, análisis y evaluación de actividad lúdicas y participativas

-Función operativa. Diseño y programación del flujo de prácticas participativas a partir de instrucciones (regla).	instrucción: Objetivos y reglas.
	Flujo: Esquema de actividades estructurado de manera lógica.
	Viabilidad: Evaluación de los factores o condiciones que pueden afectar a la factibilidad (¿es realizable?) y estabilidad (¿funciona siempre igual?) del juego.
-Interfaz participativa:	Habitabilidad: son las condiciones del espacio.

Elementos manipulables, componentes técnicos y tangibles que las personas utilizan para jugar siguiendo la reglas.	Espacio: El lugar donde se realiza el juego.
	Prácticas colectivas: Acciones que las personas realizan. junto a las otras para obtener un fin.
-Factores Lúdicos: Consecuencias de las prácticas colectivas que no son previsibles desde la programación.	-Poiesis: Nuevas formas de resolución y funcionamiento de la obra que los participantes (re)crean.
	-Serendipia: hallazgo inesperado del funcionamiento de la obra.