

Simulando el Siglo de Oro: la reconstrucción del corral del Príncipe en el videojuego *Los Sims 4*

Simulating the Golden Age: The Reconstruction of the *corral del Príncipe* Playhouse in *The Sims 4* Videogame

Elena Truan

<https://orcid.org/0000-0001-9967-3122>

Universidad de Salamanca

ESPAÑA

elenatruan@usal.es

[*Hipogrifo*, (issn: 2328-1308), 11.1, 2023, pp. 513-528]

Recibido: 19-01-2023 / Aceptado: 19-04-2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.13035/H.2023.11.01.27>

Resumen. La reconstrucción de un corral de comedias del Siglo de Oro realizado a través de un videojuego que permite la creación de recreaciones arquitectónicas en tres dimensiones resulta un acercamiento a la gamificación con el objetivo de visualizar espacios escénicos a los que no tenemos acceso. Esta reconstrucción ha sido la culminación de un proceso experimental en busca de una manera intuitiva e interactiva de visualizar el espacio teatral de un corral de comedias madrileño, y de una herramienta didáctica y atractiva para fomentar el estudio del teatro áureo.

Palabras clave. Reconstrucción de espacios escénicos; humanidades digitales; recreaciones en tres dimensiones; gamificación; Siglo de Oro; teatro.

Esta publicación se ha beneficiado de mi participación en el proyecto de I+D+i con referencia PGC2018-096004-A-100 (MCIU/AEI/FEDER, EU).

Abstract. The reconstruction of a Golden Age playhouse using a videogame that allows the creation of architectural recreations in three dimensions is an approach to gamification with the aim of visualising theatrical spaces to which we do not have access. This reconstruction has been the culmination of an experimental process in search of an intuitive and interactive way of visualising the theatrical space of a Madrid playhouse, and of a didactic and attractive tool to promote the study of Golden Age theatre.

Keywords. Reconstruction of theatrical spaces; Digital humanities; Three-dimensional recreations; Gamification; Golden Age; Theatre.

INTRODUCCIÓN

En el caso del teatro del Siglo de Oro, hay a menudo un enorme solapamiento entre varios campos de investigación que resultan fundamentales para obtener una visión global. En primer lugar, evidentemente, está el campo filológico; sin embargo, en el caso del teatro, el texto no puede ser estudiado en un aislamiento completo ya que no existe solo en el plano literario. La escritura es para el teatro el medio para transmitirlo en un plano físico; pero el poeta no escribía las obras para que se leyeran, sino para que se interpretaran. Por ello, el estudio de las obras desde un punto de vista teatral, escénico, teniendo en cuenta los aspectos materiales y físicos de la escena, con los que el poeta contaba mientras escribía sus obras, resulta imprescindible; es por esto por lo que los aspectos físicos teatrales son parte fundamental de la labor investigadora de aquellos que se dedican al Siglo de Oro.

Por otra parte, las herramientas digitales con las que hoy contamos para casi cualquier tarea resultan cada vez más numerosas¹. John J. Allen ya mostró en 1983 un entendimiento de la importancia de la visualización del espacio teatral barroco a la hora de editar e investigar una obra en el intento de reconstruir el espacio del corral del Príncipe, pero en su momento no se contaba con los medios digitales con los que contamos hoy en día y aún hubo que apoyarse de ilustraciones². No obstante, tanto la puesta en escena como la representación gráfica manual para el estudio de cada obra por separado resultan inabordables; con la ayuda de herramientas digitales cabe considerar dichas posibilidades.

El uso de nuevas tecnologías añade un componente de interactividad que permite al investigador entrar en contacto con el trabajo de investigación teatral a un nivel práctico no siempre explorado en el estudio filológico de una obra y, sin embargo, inseparable del texto teatral para su entendimiento en profundidad. Esta capacidad de interacción y trabajo práctico con el texto teatral no solo abre las

1. Para recientes panoramas de proyectos digitales vinculados con el teatro español, véase Reyes Peña, 2020, y Dabrowska y Martínez Nieto, 2021. Un buen ejemplo específico del teatro áureo, que busca potenciar las ventajas de la federación de información procedente de varias bases de datos, es ASODAT (Ferrer Valls, Fuertes Seder, Peña Ortiz, García-Reidy, Josa Martínez y Urzáiz Tortajada, 2021).

2. Allen, 1983.

puertas a nuevas interpretaciones y planteamientos de investigación, sino que aumenta considerablemente su atractivo a la hora de trabajar textos teatrales con un enfoque didáctico y mostrarlos a estudiantes y público que entran en contacto con el teatro del Siglo de Oro por primera vez. Por ello, resulta interesante explorar herramientas diseñadas para la interactividad y planeadas con ésta como prioridad, sin reducirse a las que sean específicamente diseñadas para la investigación o la reconstrucción absolutamente fiel y arqueológica. El ejemplo principal que explorar son los videojuegos, particularmente aquellos diseñados para la simulación espacial en 3D. En este artículo daré noticia de una recreación virtual del corral del Príncipe y sus posibilidades utilizando las herramientas ofrecidas por el popular videojuego *Los Sims 4*.

ANTECEDENTES

En el caso del campo del estudio teatral barroco recientemente se ha observado que hay pocos ejemplos de trabajos que aprovechen las tecnologías de reconstrucción en 3D para recuperar estructuras teatrales³. El primer antecedente relevante para la reconstrucción digital de espacios escénicos se encuentra en la reconstrucción del corral del Príncipe de Madrid realizada por Manuel Canseco⁴. En ella, se teoriza sobre el espacio escénico del corral madrileño, pero se trata de una reproducción limitada por la tecnología de su momento, restringida en cuanto a detalles de los gráficos y la posibilidad de movimientos de la cámara. Si bien se puede acceder a vídeos que realizan un barrido del corral desde diferentes ángulos, no permiten al investigador trabajar con la reconstrucción en sí. En 2011 se consigue una recreación rigurosa del corral de la Montería en Sevilla, realizada por Piedad Bolaños Donoso, Mercedes de los Reyes y Juan Ruesga, que reconstruye con gran lujo de detalle el espacio escénico situado en el Alcázar de Sevilla⁵ y recoge el proceso y resultados en un vídeo publicado en la plataforma YouTube⁶, en un importante ejercicio divulgativo que multiplica la exposición y la accesibilidad entre el público general y el especializado. Cabe destacar el caso del corral de la Olivera de Valencia, una reconstrucción realizada bajo la dirección de Joan Oleza⁷, que opta por la presentación en un vídeo que ofrece diferentes barridos para que el investigador aprecie una vista panorámica del corral desde diferentes ángulos, y además reconstruye la acústica del espacio, planteando un ejemplo de la sonoridad de unos versos recitados en él. En este caso, el equipo de Joan Oleza ha desarrollado, a través del programa Unity, una reconstrucción que puede recorrerse en primera persona, encuadrada en un mundo digital limitado que combina texturas fotorrealistas con la reconstrucción tridimensional digital⁸. Estas reconstrucciones de es-

3. Dabrowska y Martínez Nieto, 2021, pp. 636-637.

4. Ruano de la Haza, 2000.

5. Bolaños Donoso, Palacios, Reyes Peña y Ruesga Navarro, 2016; Reyes Peña, 2020.

6. Bolaños Donoso, Reyes Peña y Ruesga Navarro, 2011.

7. Oleza, 2019.

8. El caso del corral de la Olivera es el único antecedente en el que el acercamiento a la reconstrucción digital de un espacio escénico áureo se ha realizado a través de herramientas orientadas al diseño de

pacios escénicos áureos proveen de una imagen realista, con rigor arqueológico y arquitectónico, y resultan enormemente útiles para visualizar la estructura de los espacios escénicos y ofrecer una mayor comprensión sobre su funcionamiento y posición en la ciudad.

Mientras que la orientación a la reconstrucción arqueológica del edificio resulta extremadamente útil y la atención a la fidelidad es fundamental, continúa sin existir un acercamiento a los corrales de comedias como espacio primordialmente escénico y como medio, y no resultado final, de la investigación teatral siglodorista. Las herramientas utilizadas para las reconstrucciones arqueológicas son las habituales a la hora de trabajar con versiones digitales en tres dimensiones de edificios históricos, como SketchUp o Rhinoceros. Una reconstrucción dinámica de un espacio teatral podría ser fundamental para pensar y replantearse el espacio conocido y la interpretación de las acotaciones a la hora de experimentar con el medio de una obra del Siglo de Oro, además de proporcionar un acercamiento fundamental para el alumno que se inicia en este ámbito de estudio con actividades didácticas interactivas. Implicaría proporcionar una herramienta para investigar de manera práctica sobre los aspectos escénicos del teatro del Siglo de Oro, trabajando sobre el propio movimiento escénico de manera más práctica, inspirada en su contexto original.

Lo más parecido a una herramienta digital específica para esbozar movimiento escénico se puede encontrar en un proyecto llamado Stage Block, una herramienta básica que permitiría mostrar entradas y salidas de personajes enlazadas con el guion⁹. Aunque esta idea contiene un gran potencial, no fue desarrollada más allá de una mera y esquemática presentación en 2019, y no cuenta con la reconstrucción en tres dimensiones del espacio escénico. Por otra parte, existe Stage Write, una herramienta digital que ha sido utilizada para al menos ochenta producciones de Broadway¹⁰. Aunque funciona bajo suscripción, ofrece la posibilidad de crear un gráfico a vista de pájaro del escenario. Así, y creando iconos para cada personaje, se puede dividir la escena en cuadros e incluso dividir estos en diferentes diapositivas para representar el movimiento del personaje (imagen 1). Si bien el sistema de recrear el movimiento diapositiva por diapositiva resulta algo tedioso, el resultado es un documento PDF que se puede hojear para obtener un resultado *stop-motion* del movimiento a vista de pájaro. Esto ofrece al investigador una idea general de cómo se estructuraría el movimiento escénico de la obra y cómo de factible resulta seguir acotaciones, así como una mejor visualización de la cantidad de personajes en escena (y la cantidad de actores que podrían representarlos de manera efectiva).

videojuegos, enfocando por tanto la importancia de la interactividad y acercamiento al usuario. Para más detalles sobre este proyecto, véase Segura-García, Montagud-Climent, Mirasol-Menacho y Oleza-Simó, 2019; Segura-García, Montagud-Climent, Mirasol-Menacho y Oleza-Simó, 2018; y Mirasol-Menacho, Planells-Pérez, Segura-García, Felici-Castell, Cobos-Serrano, Cibrián, Giménez-Pérez y Oleza-Simó, 2018.

9. Xu, 2019.

10. Stage Write Software, 2020.

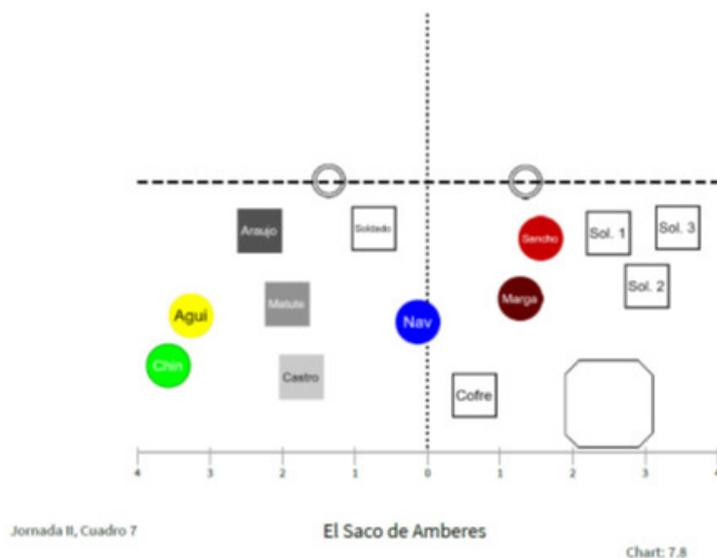


Imagen 1: Gráfico del movimiento escénico de una escena de la segunda jornada de *El saco de Amberes*. Fuente: archivo personal de Elena Truan, 2022.

Esto no deja de ser, sin embargo, una reconstrucción en dos dimensiones y sigue teniendo numerosas limitaciones. No está pensada para visualizar un corral de comedias y, aunque plantea un interesante enfoque a la reconstrucción de movimiento escénico, no es combinable con el concepto de la reconstrucción en tres dimensiones que plantean las maquetas digitales ya creadas. La fusión de una reconstrucción dinámica en tres dimensiones de un espacio escénico del Siglo de Oro y una herramienta que permitiera visualizar en dicho espacio el movimiento de representantes ha sido casi lograda por la herramienta SET (*Simulated Environment for Theatre*), la cual, muy cercana a Stage Write, se propone representar el movimiento escénico de los personajes en una interfaz (imagen 2) que permite también el seguimiento del texto teatral, en una visualización en tres dimensiones¹¹. No obstante, no contempla aún la recreación arquitectónica de un espacio dramático concreto, y el enlace al software producido en este proyecto está inactivo¹².

11. Roberts-Smith, 2013.

12. Para otros proyectos relacionados con la reconstrucción teatral en tres dimensiones en el caso del teatro inglés, véase Bloom, 2020.

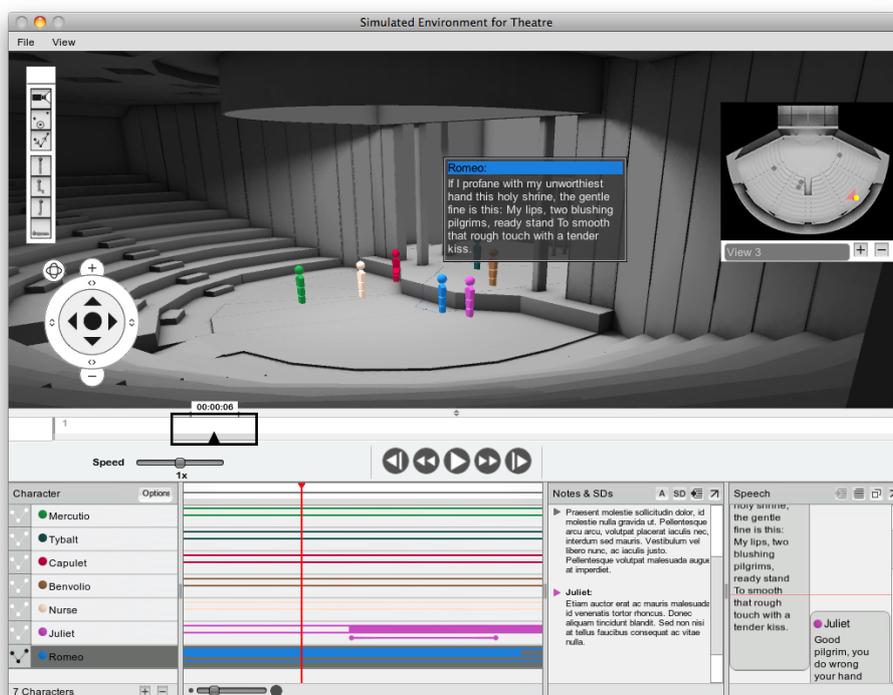


Imagen 2: Interfaz de SET (*Simulated Environment for Theatre*). Fuente: Roberts-Smith, Jennifer, et al., «Visualizing Theatrical Text: From Watching the Script to the Simulated Environment for Theatre (SET)», *digital humanities quarterly*, 7.3, 2013. <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/7/3/000166/000166.html>

El camino que se plantea, pues, es el uso de tecnologías actuales para refrescar el ejemplar trabajo que se ha hecho hasta ahora con la reconstrucción en tres dimensiones de espacios teatrales siglodoristas, pero en combinación con la capacidad de trabajar en ellas para la mejor visualización y planteamiento del movimiento escénico de una obra, además de su visualización en primera persona, hasta alcanzar un cierto nivel de interactividad para mejorar la experiencia. Una línea de investigación que muestra potencial y que permitiría ambas funciones —interactividad y visualización en tres dimensiones— yace en el uso de los videojuegos, diseñados con cada vez mayor calidad gráfica y orientados a una experiencia inmersiva¹³. La reconstrucción del corral del Príncipe de Madrid ya ha sido planteada a través de una herramienta de creación en el contexto de los videojuegos; se aloja en YouTube una visita por el interior del teatro realizada gracias al videojuego *Minecraft*, creada en 2011 por Cristian Rodríguez Santandreu con la colaboración de Judith Rodríguez para su uso didáctico, como parte de las clases del profesor Santia-

13. La ludificación en el caso de los estudios teatrales ya se ha utilizado con finalidades didácticas en el caso del teatro griego; véase Pappas, Petrides, Liapis y Siegel, 2022, y Barianos, Logothetis, Kalogianakis y Vidakis, 2022.

go Martínez Hernández en la Universidad Complutense¹⁴. De nuevo encontramos obstáculos, pues el sistema de construcción de *Minecraft* inevitablemente obliga al creador a jugar bajo sus reglas, con un concepto de diseño centrado solo en formas cúbicas. Es cierto, empero, que ya se busca un elemento interactivo mayor y nos encontramos con el concepto de trabajar con la reconstrucción a nivel usuario desde cero.

METODOLOGÍA Y RESULTADOS

Explorando estas posibilidades llevé a cabo la reconstrucción aquí planteada, que es el producto de mi interés por el dinamismo y la interactividad en una recreación de un corral de comedias. Con carácter experimental, la investigación se centró en la posibilidad de reconstruir el corral del Príncipe de Madrid. En primer lugar, la reconstrucción inicial de Manuel Canseco de este mismo corral era la más antigua y el producto del estudio inicial de la forma de los corrales de comedias, que podía beneficiarse de una actualización. Asimismo, era el corral del Príncipe el que contaba ya con una reconstrucción experimental, enfocada al uso didáctico, en el videojuego *Minecraft*. El videojuego utilizado para la realización de esta recreación es *Los Sims 4*, de Maxis (EA Games), un popular videojuego de simulación diseñado para PC, pero que funciona también en diferentes consolas. *Los Sims 4* se basa en la simulación de vida, es decir, consiste en la creación de personajes que viven en un mundo personalizable dentro de unos límites determinados por el sistema. La herramienta de construcción de *Los Sims 4* permite construir edificios en tres dimensiones con un amplio abanico de opciones creativas. Una gran variedad de diseños y elementos arquitectónicos permite a los jugadores tanto recrear edificios de todo tipo como crear sus propias invenciones desde cero. Además, el juego cuenta con un sistema para que los usuarios del videojuego compartan sus creaciones: de ahí que no sea la primera vez que entusiastas del teatro se interesen por recrear edificios de época en *Los Sims 4*. En el juego se pueden encontrar varias recreaciones del Globe Theatre, aunque ninguna hasta ahora de un corral de comedias.

El elemento interactivo es proporcionado por el hecho de que la reconstrucción se aloje en un videojuego que, si bien no permite la inmersión absoluta, pues mayoritariamente la cámara se sitúa sobrevolando el espacio en el que se juegue, sí nos permite que el personaje —o Sim— que diseñemos pueda moverse a nuestra orden por la reconstrucción. Es entonces cuando podemos activar la opción de vista en primera persona y proporcionar así una visualización más inmersiva del corral de comedias. Se ha podido crear, pues, una recreación lo más fiel posible a las representaciones ofrecidas en Ruano de la Haza y la poca documentación que se conserva en relación con el corral del Príncipe. Se ha contado como fuente básica para el planteamiento inicial de la planta el plano del corral del Príncipe dibujado por Pedro de Ribera en 1735 (imagen 3), que John Allen también utilizó en su reconstrucción. No obstante, las limitaciones de la herramienta de construcción de *Los Sims 4* no han permitido que el plano final coincida con exactitud con el origi-

14. Rodríguez Santandreu y Rodríguez, 2020.

nal, si bien ha resultado fundamental en el asentamiento inicial de la reconstrucción (imagen 4), particularmente en la reconstrucción de las entradas, pasillos de salida y escaleras. El trabajo de Allen también ha resultado fundamental en la visualización y teoría del interior del corral del Príncipe y la configuración de los diferentes aposentos que dan al corral con vista sobre el tablado¹⁵.

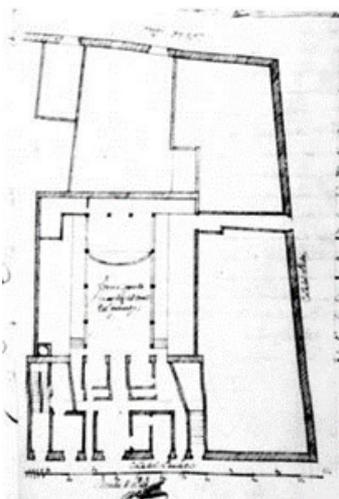


Imagen 3: Plano de Pedro de Ribera (1735). Fuente: Cervantes Virtual.



Imagen 4: Plano de la planta baja de la reconstrucción del corral del Príncipe en *Los Sims 4*. Fuente: archivo personal de Elena Truan, 2022.

15. Allen, 1983, p. 89.

Los cortes transversales propuestos por Allen y Dorremochea (imagen 5) dejan ver la pérdida del espacio abuhardillado en la fachada frontal del teatro debido a la incapacidad del juego de aceptar espacios jugables con techo abuhardillado, aunque ha podido reconstruirse dicho tejado en la apariencia externa de la fachada. Además, los cortes transversales han resultado de enorme utilidad para una aproximación a las proporciones de cada sección del corral, como la cazuela, los aposentos de esquina, los huecos de las escaleras o los aposentos privados.

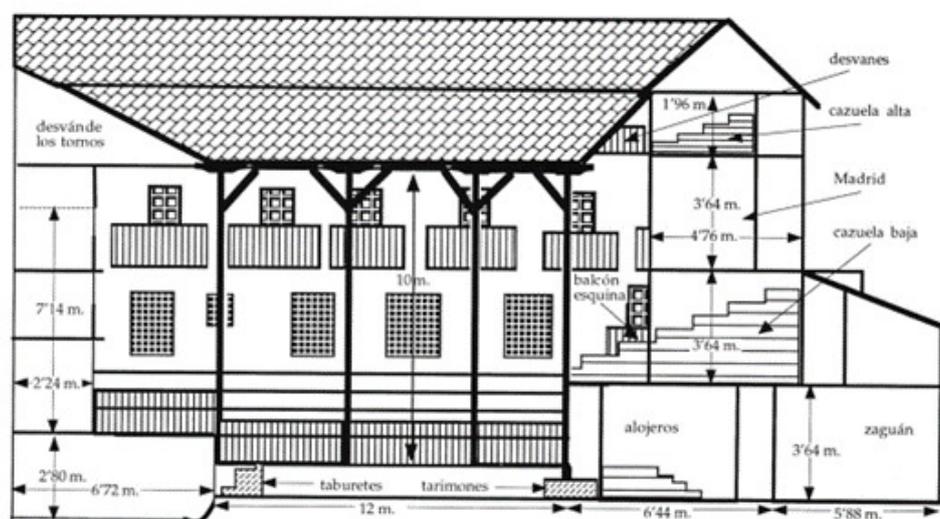


Imagen 5: Corte transversal del corral del Príncipe siguiendo la propuesta de Allen, e indicando medidas de las estancias del edificio. Fuente: Ferrer Valls, Teresa, *Diccionario biográfico de actores del teatro clásico español (DICAT)*, Kassel, Edition Reichenberger, 2008.

Igualmente, se ha consultado la documentación relativa al corral del Príncipe recopilada por Shergold y Varey¹⁶ para obtener una mejor conciencia de los espacios trabajados y su posible navegación, así como un análisis arquitectónico general del corral¹⁷. No obstante, debido al formato de reconstrucción en tres dimensiones, la fuente principal para la recreación en *Los Sims 4* ha sido el modelo realizado por Canseco (imágenes 6 y 7). El formato permitía una visualización más cercana al resultado que se podía desarrollar en la herramienta de construcción del videojuego, y se ha utilizado como modelo para la coordinación de las tres plantas del edificio y la estética general del corral (imagen 8).

16. Shergold, 1989; Shergold y Varey, 1989.

17. Fernández Muñoz, 1988.

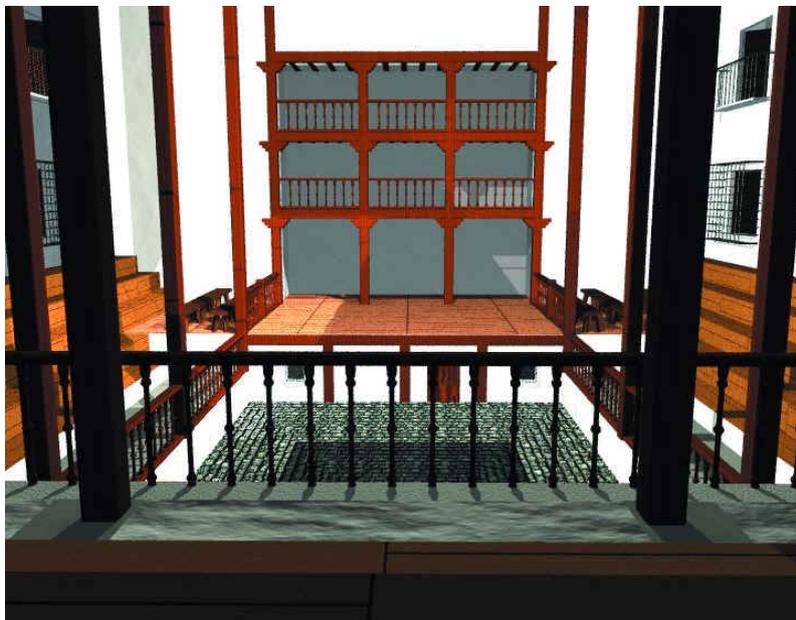


Imagen 6: Visión del paño frontal interno del corral de comedias correspondiente al tablado y las galerías del corral del Príncipe en la reconstrucción digital de Manuel Canseco.

Fuente: <https://aix1.uottawa.ca/~jmruano/Corral.html>



Imagen 7: Visión del paño correspondiente a la cazuela del corral del Príncipe en la reconstrucción digital de Manuel Canseco.

Fuente: <https://aix1.uottawa.ca/~jmruano/Corral.html>

El juego ha impuesto a este proceso una serie de obstáculos derivados del sistema de juego original. En primer lugar, el objetivo principal de *Los Sims 4*, que consiste en la simulación de vida, no puede ignorarse ni suspenderse, aunque uno desee centrarse meramente en el aspecto de construcción. Si se sale del modo «construcción», inmediatamente se entra en el modo «vida», en el que prima atender las necesidades básicas del Sim. Esto implica que, para la grabación de un vídeo en el que poder mostrar la visualización del corral desde el punto de vista del personaje y con la simulación de luz natural del juego, es necesario utilizar una serie de códigos o «trucos» para truncar algunas funciones del juego y poder centrarse en la grabación y visualización¹⁸.

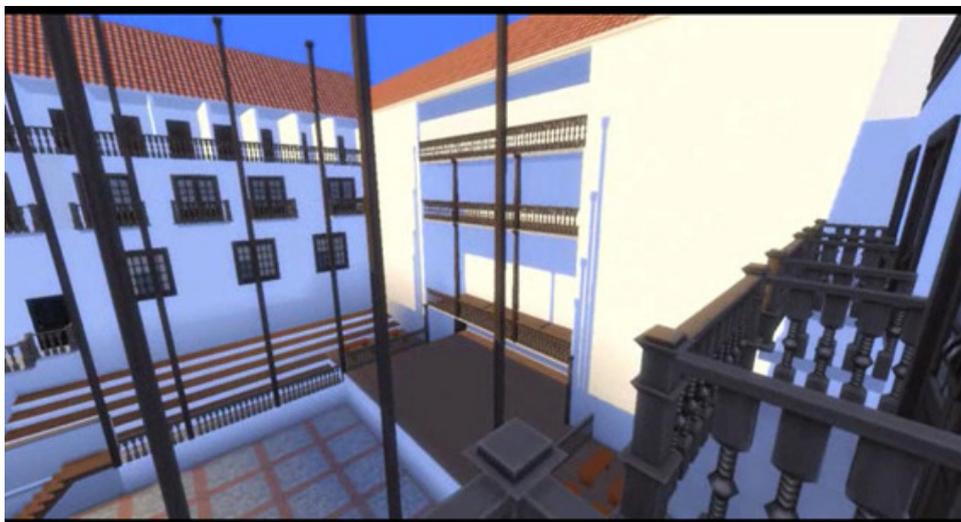


Imagen 8: Visión del interior del corral del Príncipe en la reconstrucción en *Los Sims 4* de Elena Truan. Fuente: archivo personal de Elena Truan, 2022.

Sin embargo, los principales obstáculos de *Los Sims 4* se encuentran en la limitación de opciones al disponer de variedades de diseño en la herramienta de construcción. Esto radica en el formato con el que se comercializa *Los Sims 4*, llamado DLC o *Downloadable Content*. La descarga de *Los Sims 4* implica la obtención de lo llamado «juego base», una forma básica totalmente jugable, pero que puede ser enriquecida con diferentes paquetes de contenido de pago que varían en tamaño y nivel de influencia en el sistema de juego. Dichos paquetes añaden novedades en la forma de jugar, pero también contenido a nivel de diseño al juego, lo que incluye nuevos elementos arquitectónicos en la herramienta de construcción. Por tanto, el juego base, aunque es perfectamente apto para experimentar con una recreación de un corral de comedias, es a nivel artístico menos aproximado debido, en parte, a

18. Esta serie de códigos anulan aspectos del videojuego como las necesidades del Sim y la colocación de objetos fuera de la demarcación en cuadrícula con la que se cuenta por defecto. Se evita así, por ejemplo, aspectos del sistema que de otra manera precisan la atención del usuario, como la muerte del Sim o su libre albedrío.

ser más elemental en su oferta de materiales y al tener un planteamiento centrado en la arquitectura norteamericana moderna. La obtención de diferentes paquetes de contenido que ofrezcan diseños más eurocéntricos o estén más orientados a la recreación de arquitectura del pasado ayudan a una recreación más apropiada de un espacio escénico siglodorista. Un usuario del juego base, aunque puede descargar el corral de comedias con elementos de paquetes de expansión, encontrará que el juego reemplaza dichos elementos de manera automática, desvirtuando la estética de la recreación. Además, la reconstrucción original se creó en un solar, el espacio de construcción ofrecido por el juego, mayor a los ofrecidos en el juego base y proporcionado por un paquete de expansión. Por ello, se ha creado una versión más pequeña y sencilla que la recreación original compatible con el juego base, además de la recreación completa con elementos de diseño de varios paquetes de expansión. Ambas se han subido al sistema ya mencionado con el que compartir creaciones del juego, llamado «galería», una nube a donde los usuarios pueden acceder para compartir sus creaciones y descargar las de otros usuarios en su propia partida. Las capacidades creativas del juego permiten adornar la reconstrucción terminada y modificarla. Las recreaciones pueden encontrarse en la página del usuario «ETruan», siendo totalmente accesibles para cualquier jugador, quien puede consultar ahí unas breves indicaciones sobre los códigos o «trucos» adecuados para adaptar el juego antes de descargar el corral del Príncipe y experimentar con él —modificándolo si lo desea—, además de poder explorarlo con su propio Sim.



Imagen 9: Visión del tablado y galerías superiores del corral del Príncipe en la reconstrucción en *Los Sims 4* de Elena Truan. Fuente: archivo personal de Elena Truan, 2022.

Finalmente, tras la creación de la reconstrucción se ha llevado a cabo una prueba de juego para comprobar que los recorridos relevantes para la exploración del corral completo son viables. Una vez probado, se ha procedido a grabar, con la herramienta de grabación integrada en el juego, varios recorridos en primera persona para obtener una visión del corral desde diferentes ángulos. El vídeo se ha publicado para poder mostrar el resultado de este trabajo de recreación y poder ser utilizado con finalidad divulgativa y didáctica, alojándolo en la plataforma de vídeos YouTube¹⁹.



Imagen 10: Visión del exterior del corral del Príncipe en la reconstrucción en *Los Sims 4* de Elena Truan. Fuente: archivo personal de Elena Truan, 2022

CONCLUSIONES

La relevancia de una recreación como la que aquí se ha planteado radica en la interactividad, maleabilidad y capacidad de inmersión de esta. Reconstrucciones previas de diversos corrales de comedias demuestran rigurosidad arquitectónica y arqueológica, y aprovechan los avances tecnológicos que se desarrollan con el tiempo. Estos modelos consisten en productos estáticos que, aunque proveen de valiosas imágenes para la investigación y divulgación, son un producto finalizado no siempre abierto a la interacción, y la tecnología que subyace es inaccesible para usuarios no versados en ella. El valor añadido del corral del Príncipe en *Los Sims 4* yace en la interactividad. La recreación propuesta en *Minecraft* ya se aproxima a una manera cercana e intuitiva de trabajar con espacios escénicos a los que no podemos acceder hoy en día. El compromiso entre la rigurosidad y el uso de herramientas intuitivas, cercanas y que interactúen con el usuario es clave para despertar el interés y unificar la curiosidad, la experiencia de aprendizaje, la inmersión y el disfrute. No se trata de interacciones mínimas con una tecnología ya conocida

19. Truan, 2022.

y aprovechada para una mayor conexión con el público, tanto especializado como laico, sino de proveer de una herramienta que proporcione libertad para experimentar e investigar. Las posibilidades desarrolladas —la representación gráfica del movimiento escénico en Stage Write y el proyecto de recrear el corral del Príncipe en *Los Sims 4*— difieren en que la primera está orientada a la capacidad de recrear el movimiento escénico como una ayuda en la investigación e incluso escenificación clásica del teatro del Siglo de Oro; la segunda nos permite encontrar una nueva manera de recrear corrales de comedias y acercarnos a su inmersión virtual. La combinación de ambos intereses en la investigación teatral no se ha podido lograr aún, pero la experimentación en el uso de los videojuegos nos permite acercarnos a mayores niveles de interactividad y abre nuevas vías de estudio en el ámbito de la ludificación. Ambas recreaciones y, en particular, la recreación del corral del Príncipe, son alternativas democráticas y cercanas a la hora de crear recursos didácticos que permitan una enseñanza más cercana y atractiva del teatro, representar ideas y conceptos en la investigación en el campo del teatro del Siglo de Oro, y explorar los límites creativos y medios que se pueden utilizar en el desarrollo de las humanidades digitales.

BIBLIOGRAFÍA

- Allen, John Jay, *The Reconstruction of a Spanish Golden Age Playhouse: El Corral del Príncipe, 1583-1744*, Gainesville, University Presses of Florida, 1983.
- Barianos, Anastasios, Logothetis, Ilias, Kalogiannakis, Michail, y Vidakis, Nikolas, «Teaching Ancient Greek Theatre Through In-Game Exploration: The Case of ThimelEdu», en *The Digital Folklore of Cyberculture and Digital Humanities*, Hershey, PA, IGI Global, 2022, pp. 186-205.
- Bloom, Gina, «Theater History in 3D: The Digital Early Modern in the Age of the Interface», *English Literary Renaissance*, 50.1, 2020, pp. 8-16.
- Bolaños Donoso, Piedad, Reyes Peña, Mercedes de los, y Ruesga Navarro, Juan, *Primera reconstrucción virtual del mundo de un corral de comedias del XVII*, YouTube, 2011, <https://youtu.be/biH3W5xvBYA>.
- Bolaños Donoso, Piedad, Palacios, Vicente, Reyes Peña, Mercedes de los, y Ruesga Navarro, Juan, «El corral de la montería de Sevilla. Reconstrucción virtual del edificio y de su dispositivo escénico», *Apuntes del Alcázar de Sevilla*, 17, 2016, pp. 8-29.
- Dabrowska, Mónica, y Martínez Nieto, Roxana Beatriz, «Aportaciones de las Humanidades Digitales a los estudios sobre teatro: una revisión sistemática (2001-2020)», *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 38.2, 2022, pp. 636-637.
- Fernández Muñoz, Ángel Luis, *Arquitectura teatral en Madrid. Del corral de comedias al cinematógrafo*, Madrid, El Avapiés, 1989.
- Ferrer Valls, Teresa, *Diccionario biográfico de actores del teatro clásico español (DICAT)*, Kassel, Edition Reichenberger, 2008.

- Ferrer Valls, Teresa, Fuertes Seder, Ariadna, Peña Ortiz, Raúl, García-Reidy, Alejandro, Josa Martínez, Lola, y Urzáiz Tortajada, Héctor, «ASODAT: una plataforma de información sobre el teatro clásico español a partir de bases de datos federadas», *Talía. Revista de estudios teatrales*, 3, 2021, pp. 45-58.
- Mirasol-Menacho, Sebastià, Planells-Pérez, Ana, Segura-Garcia, Jaume, Felici-Castell, Santiago, Cobos-Serrano, Máximo, Cibrián, Rosa, Giménez-Pérez, Alicia, y Oleza-Simó, Joan, «Virtual Acoustic Rendering in Old Spaces: Application to an Early-Modern Theatre in València, "L'Olivera"», en *LNCS International Conference on Augmented Reality, Virtual Reality and Computer Graphics. AVR 2018: Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics*, ed. Lucio Tommaso De Paolis y Patrick Bourdot, Springer, LNIP 10851, 2018, pp. 261-274.
- Oleza, Joan (dir.), *Casa de comedias de La Olivera. Vídeo didáctico*, YouTube, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=aLuLGn9CSac>.
- Pappas, Georgios, Petrides, Antonis, Liapis, Vayos, y Siegel, Joshua, «Ancient Theater of Philippi: A 3D Photogrammetry-Based Game for Distance Humanities Learning», en *INTED2022 Proceedings*, Valencia, IATED Academy, 2022, pp. 3590-3597.
- Reyes Peña, Mercedes de los, «Las Humanidades Digitales al servicio del teatro áureo como espectáculo. Estado de la cuestión», en *Las letras del siglo xviii: archivos, intertextualidades y herramientas digitales*, ed. Alejandro García-Reidy y Arturo López Martínez, Salamanca, IEMYRhd / Semyr, 2020, pp. 11-38.
- Roberts-Smith, Jennifer, et al., «Visualizing Theatrical Text: From Watching the Script to the Simulated Environment for Theatre (SET)», *DHQ. Digital Humanities Quarterly*, 7.3, 2013, s. p., <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/7/3/000166/000166.html>.
- Rodríguez Santandreu, Cristian, y Rodríguez, Judith, *Visita guiada a la recreación del Corral del Príncipe en Minecraft 1.14.4*, YouTube, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=FBRwopV-n80>.
- Ruano de la Haza, José María, *La puesta en escena de los teatros comerciales del Siglo de Oro*, Madrid, Castalia, 2000.
- Segura-Garcia, Jaume, Montagud-Climent, Mario, Mirasol-Menacho, Sebastià, y Oleza-Simó, Joan, «Más allá de la Realidad Virtual. Reconstrucción acústica virtual de antiguos teatros del Siglo de Oro. Hacia una vivencia virtual del teatro en los albores de la ultra-realidad», *DiabloTexto Digital*, 3, 2018, pp. 87-110.
- Segura-Garcia, Jaume, Montagud-Climent, Mario, Mirasol-Menacho, Sebastià, y Oleza-Simó, Joan, «Theatrical Virtual Acoustic Rendering with Head Movement Interaction», *AI EDAM*, 33.3, 2019, pp. 359-368.
- Shergold, Norman D., *Los corrales de comedias de Madrid: 1623-1745. Reparaciones y obras nuevas. Estudio y documentos*, London, Tamesis Books Limited, 1989.

Shergold, Norman D., y Varey, John E., *Comedias en Madrid: 1603-1709. Repertorio y estudio bibliográfico*, London, Tamesis Book Limited, 1989.

Stage Write Software, *Stage Write Software*, 2020, www.stagewritesoftware.com.

Truan, Elena, *El corral del Príncipe: reconstrucción 3D realizada en Los Sims 4*, YouTube, 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=q-pyBDZFABE>.

Xu, Helen, *Stage Block – A Stage Visualization and Blocking Tool for Playwrights*, Medium, 2019, https://medium.com/@helenxu_91186/stage-block-a-stage-visualization-and-blocking-tool-for-playwrights-63151e7de76b.