

Ser o no ser, en la virtualidad de una existencia: una aproximación a *Grand Theft Hamlet* (2024) y el problema de la representación

Andrés Vielma¹
Universidad Católica Andrés Bello
Caracas, Venezuela
aavielma.16@est.ucab.edu.ve
ORCID: 0009-0000-9694-9330

Resumen

Esta investigación propone una aproximación crítica al problema de la representación en la intersección entre literatura, teatro, cine y videojuegos que representa como obra el documental *Grand Theft Hamlet* (2024, Sam Crane, Pinny Grylls). El análisis explora la experiencia de Sam Crane y Mark Oosterveen al intentar montar *Hamlet*, la obra de teatro de William Shakespeare, dentro del videojuego *Grand Theft Auto Online*. Apoyándonos en la teoría de Susan Sontag, examinamos la disolución de las fronteras entre el cine y el teatro, argumentando que el contexto y entorno virtual generan una «triple representación»: en tanto la interpretación dramática se ve mediada por las mecánicas del videojuego y la mirada documental del *machinima*. Mediante conceptos de Erich Auerbach y Don Ihde, reflexionamos sobre el «cuerpo digital» y cómo la tecnología permite nuevas formas de presencialidad y performance paródica o trágica. En conclusión, el texto propone que la obra no es solo un registro documental, sino un crisol estético donde las formas sólidas del arte tradicional se funden en la virtualidad para redimir la expresión humana en tiempos de crisis de la representación.

Palabras clave: Representación, videojuego, performance, virtualidad, cuerpo digital.

¹ Estudiante del octavo semestre de la Escuela de Letras de la Universidad Católica Andrés Bello.



To be or not to be, in the virtuality of existence: an approach to Grand Theft Hamlet (2024) and the problem of representation

Abstract

This research proposes a critical approach to the problem of representation at the intersection of literature, theater, film, and video games, as exemplified by the documentary «Grand Theft Hamlet» (2024, Sam Crane, Pinny Grylls). The analysis explores the experience of Sam Crane and Mark Oosterveen in their attempt to stage William Shakespeare's Hamlet within the limits of the video game Grand Theft Auto Online. Based on the theoretical framework of Susan Sontag, we examine the dissolution of boundaries between cinema and theater, arguing that the virtual context and environment generate a «triple representation»: insofar as the dramatic performance is mediated by both video game mechanics and the documentary gaze of machinima. Utilizing concepts from Erich Auerbach and Don Ihde, we reflect on the «digital body» and how technology enables new forms of presence and parodic or tragic performance. In conclusion, the text proposes that the work is not merely a documentary record, but an aesthetic view where the solid forms of traditional art merge within virtuality to redeem human expression during crises of representation.

Keywords: representation, video game, performance, virtuality, digital body.

*Cada época debe reinventar para sí misma
el proyecto de «espiritualidad»*
Susan Sontag

*There's probably a Venn diagram of,
you know, people who play GTA
and people who like Shakespeare,
and the crossover is very small*
Oosters²

El siguiente texto de investigación versará como aproximación crítica al eterno problema de la representación, sus niveles y volúmenes de profundidad en la literatura, el teatro y, en nuestro particular caso, a manera de interesante giro analítico, los videojuegos, a propósito de la película *Grand Theft Hamlet* (2024, Pinny Grylls, Sam Crane), en el marco del seminario *Cuerpos digitales*, de la Escuela de Letras de la Universidad Católica Andrés Bello. Para ello nos apoyaremos en algunas lecturas de peso que autores como Susan Sontag, Erich Auerbach y Don Ihde han realizado sobre el cuerpo, el teatro, el cine, la tecnología y la representación de la realidad.

Primeramente, el contexto en el que nos debemos ubicar es el de la pandemia de COVID-19, específicamente en el Reino Unido, en 2021. Han transcurrido ya dos años desde el inicio de los primeros brotes del coronavirus, que fueron propagándose desde China hacia el resto del mundo. Los amigos y actores de teatro Sam Crane y Mark Oosterveen se encuentran encerrados en sus casas durante el tercer confinamiento obligatorio por orden del gobierno británico. Entre distintas actividades que solo podían realizar dentro de sus hogares, decidieron incursionar en el mundo de los videojuegos y comenzaron a jugar *Grand Theft Auto Online* (2013), una versión multijugador y *open-world* del *Grand Theft Auto V* que salió tan solo dos semanas después del estreno del título original. Ambos jugadores deambulaban por la ciudad virtual de Los Santos y realizaban algunas escaramuzas por entretenimiento en sus días libres, enfrentándose a los

² Mark Oosterveen (usuario: «moosterveen»), en *Grand Theft Hamlet*, dirigido por Pinny Grylls y Sam Crane (2024; Park City, UT: Sundance Film Festival), documental filmado en *Grand Theft Auto Online*.

ANDRÉS VIELMA

cuerpos policiales y algún que otro jugador con el que se encontrasen fortuitamente durante sus sesiones de juego. Hasta que un día, precisamente durante un intento de fuga a través de un estacionamiento, se encuentran con las gradas del Vinewood Bowl, un gran anfiteatro de la ciudad³. Una vez que se acercaron a la tarima central, a Sam le surge espontáneamente la duda de si se podría realizar un montaje teatral en ese espacio. Por lo que junto a Mark decide improvisar algunos pasajes del *Hamlet* de William Shakespeare, mientras se preguntan si realmente sería posible llevar a cabo la representación de la obra. Mark sugiere en algún punto de la conversación:

—It'd be difficult, mostly because of the sort of generalized... Generally, you know, people are violent in the game. They blow stuff up and shoot people because it's fun and they can't do it in real life.

Y Sam responde:

—Yeah, but... people, people are violent in Shakespeare. It's fucking brutal. Everyone... Like, in *Hamlet*, everyone dies, *Titus Andronicus*, I mean. It's perfect, come on.

Luego, Sam toma el teléfono de su avatar y envía una invitación informal a alguno de sus contactos dentro del videojuego. Al rato, aparecen dos jugadores desconocidos que se ubican a manera de audiencia en las primeras filas de las butacas del anfiteatro, mientras los dos amigos actores retoman la improvisación de otro pasaje de *Hamlet*. Los jugadores espectadores se disparan entre ellos durante el acto y la policía llega arremetiendo contra todos en el lugar, hasta que dan muerte al avatar de Sam y la risa de Mark retumba por la llegada de un helicóptero de las fuerzas de seguridad... Ante el descubrimiento de las posibilidades experimentales de producir el montaje de la obra shakesperiana, ambos invitan a Pinny (esposa de Sam en la vida real) a participar en el proyecto. Ella es cineasta y nunca ha jugado videojuegos hasta ese entonces. La película puntalmente nos muestra dicha ocurrencia con un mensaje sobre un fondo negro: «Having never played video games Sam's partner Pinny, a documentary filmmaker, decides to join them in game»⁴. Es aquí cuando toda la experiencia de juego cobra un nuevo sentido tanto para los jugadores Sam y Mark, como también para nosotros espectadores de la película, en tanto el proceso de producción teatral ha iniciado

³ Ver minuto 5:11 de la película.

⁴ Ver minuto 9:20.

ANDRÉS VIELMA

formalmente como proyecto y han tomado la decisión de incluir la participación de una documentalista para registrar en *video* sus aventuras y la realización de la obra. He aquí el primer instante en que podemos comenzar a intuir algunos asuntos en cuanto al problema de la representación y los posibles vínculos que existen entre cine y teatro.

En este sentido, sería adecuado referirnos al imponente ensayo «Teatro y cine» (1966) de la escritora norteamericana Susan Sontag, incluido en su libro *Estilos radicales*, donde abarca con profundo interés el pensar ambas formas de arte a partir de sus contrastes y semejanzas, en tanto composiciones artísticas como también experiencias estéticas. La autora inaugura su disertación con las siguientes preguntas: «¿Existe un abismo insalvable, una oposición incluso, entre ambas artes? ¿Existe algo auténticamente “teatral”, que se distingue por su naturaleza de lo auténticamente “cinematográfico”?»⁵. A través de innumerables ejemplos entre películas del cine (desde sus orígenes hasta la década de los 60) y obras teatrales importantes de la modernidad, se pasea en búsqueda de una concordancia ambivalente que justifique o, al menos, incite a reflexionar en la posibilidad de un puente que entrecruce las experiencias del cine y del teatro, dejando atrás esa idea antigua y simplista de «la historia del cine (...) como la historia de su emancipación respecto de los modelos teatrales».

Quisiera entonces sostenerme sobre este sentido de lectura interdisciplinar para realizar mi aproximación a *Grand Theft Hamlet*; se trata de una película grabada a la manera de un documental sobre el proceso de producción y montaje final de una obra de teatro, dentro de la realidad virtual de un videojuego, con personas reales (actores, *filmmakers* y demás jugadores reclutados para la representación) proyectadas en avatares que atraviesan distintos problemas para concretar la realización de dicha obra, todo esto enmarcado en el tiempo y espacio que significan sus respectivos *gameplays*. Bajo esta posibilidad de lectura que nos ofrece la película, los icónicos versos de Shakespeare, de su comedia *As You Like It* («All the world's a stage / And all the men and women merely players»), cobran un nuevo y muy contemporáneo sentido. En la medida en que Sam, Mark y Pinny se enfrentan a la novedosa situación de ya no representar una obra de teatro y sus personajes a la manera tradicional de un montaje frente a una audiencia dentro de una sala, en un presente y un ahora determinados, se embarcan en la (des)aventura de llevar a cabo dicha realización dentro del

⁵Susan Sontag, *Estilos radicales* (Barcelona: Debolsillo, 2007), 125.



ANDRÉS VIELMA

mundo abierto de un videojuego tan caótico, violento e impredecible como *Grand Theft Auto*. He aquí nuestro mayor interés por la aproximación al fenómeno con el que nos encontramos, que todo esto nos permitiría plantearnos una posible problemática de triple representación, en tanto las interpretaciones de los personajes y la trama de *Hamlet* se ven ahora sumergidas en nuevo nivel de figuración simbólica, atravesadas por las dinámicas y mecánicas de la virtualidad, del (video)juego.

Retomo a Sontag: «El teatro es un despliegue de artificio en tanto que el cine está consagrado a la realidad, sí, a una realidad últimamente física que se ve (...) “redimida” por la cámara (...) Pero no existe ninguna razón para hacer hincapié en un modelo único de cine»⁶. Así como también podríamos pensar que no existe un modelo único de hacer teatro, que ya nos lo ha demostrado la propia historia y evolución de esta forma de arte en Asia, Europa y América, que también nos lo demuestran Sam, Mark y Pinny *en y con* su documental. Pues recordemos que Pinny entra al proyecto precisamente para registrar en video (dentro del mundo estético del *Grand Theft Auto*, es decir, como *machinima*⁷) las vicisitudes que habrán de sortear los dos amigos actores durante el montaje de la obra shakesperiana. De este modo, no solo se trata de una ingeniosa forma de hacer teatro, sino también cine documentalista dentro de las infinitas posibilidades de un videojuego. A propósito de esta articulación de yuxtaposiciones artísticas y estéticas, sería oportuno apuntar una nueva cita de Sontag:

Las películas son imágenes (generalmente fotografías) que se mueven, claro está. Pero la unidad cinematográfica característica no es la imagen sino el principio de conexión entre las imágenes: la relación de una “toma” con la que la precedió y con la que la sigue. No existe un sistema de conectar las imágenes que sea peculiarmente “cinematográfico” y opuesto a otro “teatral”.

Si existe una distinción irreductible entre el teatro y el cine, quizá sea la siguiente: el teatro está circunscrito a un uso lógico o continuo del espacio; el cine (mediante el montaje, o sea, mediante el cambio de toma que es la unidad básica de la construcción de la película) tiene acceso a un uso ilógico o discontinuo del espacio⁸.

⁶ *Ibíd.*, 128.

⁷ Término técnico dentro del lenguaje cinematográfico para referirse a las producciones audiovisuales realizadas con motores gráficos de un videojuego, empleando sus texturas, modelos, animaciones, etc.

⁸ *Ibíd.*, 135.

ANDRÉS VIELMA

Grand Theft Hamlet, al tratarse de una película documental, no escapa a la edición y montaje propios del cine, en donde dicho sistema de «conectar las imágenes» responde al registro y entramado específicos que realiza Pinny tanto de Sam como de Mark durante todo el proceso de su composición teatral, alternando entre sus *point-of-view* y los planos que logra capturar a través de la cámara del teléfono de su propio avatar. En una escena ocurrente y paródica, los tres se encuentran en el departamento del avatar de Sam discutiendo sobre el proyecto, momento en el que este recibe una solicitud de amistad de un jugador llamado Co3lho y lo invita a que se les una en el lugar. Tras explicarle de qué se trata el proyecto, Mark procede a interpretar en la sala del departamento algunas líneas de *Hamlet* a manera de ejemplificación. Co3lho parece escuchar atentamente, estático con su avatar dispuesto hacia el umbral de la puerta de una de las habitaciones. Toda esta secuencia es registrada por Pinny desde su *pov* y cámara telefónica⁹:

—“Life is a walking shadow. A poor player that struts and frets his hour upon the stage and then is heard no more. It is a tale told by an idiot full of sound and fury signifying nothing”.

Al término de la interpretación de Mark, Co3lho se desconectó inmediatamente de la sesión de juego sin mediar ni una sola palabra. A lo que Sam, tras felicitar a Mark por su *actuación*, le surgió la duda de si deberían trabajar y focalizar de alguna otra manera sus *deliveries*, es decir, sus expresiones, ritmos, entonaciones y cadencias al momento de representar alguno de los pasajes y respectivos personajes de la obra. Nuevamente, se nos presenta otra instancia del problema de la representación, en la medida en que tanto Sam como Mark se encuentran con las barreras que toda actuación, toda performance implica y suscita al momento de su ejecución. Sontag señala que «el teatro se materializa en una actuación»¹⁰, por lo que podríamos compartir la impresión que Sam tiene respecto de las (in)capacidades expresivas de los avatares, así como también de sus problemas para la eficaz ejecución de sus interpretaciones actorales a través del juego. Sin embargo, si continuamos inclinándonos por las ideas de nuestra ensayista, podríamos coincidir con lo que dice a continuación, a propósito del dilema que atraviesa Sam:

⁹ Ver minuto 13:56.

¹⁰ *Ibíd.*, 138



ANDRÉS VIELMA

En todas sus formas, ya se trate de objetos (como películas o cuadros) o de actuaciones (como la música o el teatro), el arte es en primer lugar un acto mental, un hecho de conciencia. El aspecto de objeto que corresponde al cine y el aspecto de actuación que corresponde al teatro no son más que medios, medios para lograr la experiencia que no solo es “de” la película y la representación teatral sino que existe “a través” de ellas. Cada sujeto de una experiencia estética la plasma a su medida¹¹.

De tal manera que, la experiencia estética de Sam con respecto a sus problemas por representar efectivamente los pasajes y personajes de *Hamlet* toman un sentido particular a raíz de sus propios obstáculos como actor (proyectado en un avatar) y montajista de una obra de teatro dentro de las mecánicas y cuerpos digitales que habitan el mundo de *Grand Theft Auto*. «“Me describo a mí mismo”», nos dice Erich Auerbach con relación a Michel de Montaigne y sus ejercicios ensayísticos y filosóficos: «Esto no lo dice Montaigne directamente. Lo expresa por medio del contraste con «otros» con una energía mucho mayor (...) con mayor riqueza de matices de lo que lo hubiera podido hacer por medio de la simple enunciación»¹². Supongamos muy abiertamente, en nuestro caso, que esa «simple enunciación» fuese la realización de la obra a la manera tradicional del teatro. De tal forma, Sam y Mark solo estarían interpretando los personajes que hubiesen seleccionado, bajo sus propias direcciones o las de alguna otra persona que participase del montaje. Sin embargo, dentro del videojuego, deben tomar en consideración otras nuevas condiciones, como el hecho de que no pueden ejecutar los gestos y diálogos a cabalidad con sus propios cuerpos, sino que se ven forzados a encontrar las maneras de reflejar la emocionalidad y psicología de los personajes y el carácter trágico de la obra de una nueva forma, alternativa a través de sus avatares, de sus cuerpos digitales, de las escasas gesticulaciones que podrían realizar presionando algún botón o comando específico de sus controles. Por otra parte, al tratarse de un *gameplay* dentro de un mundo abierto, muchas veces sus intentos interpretativos también se ven frustrados o anulados por la intervención de terceros jugadores ajenos al proyecto. Sucede entonces lo que sugiere el filósofo Don Ihde:

¹¹ *Ibíd.*

¹² Erich Auerbach, *Mimesis: La representación de la realidad en la literatura occidental* (México: Fondo de Cultura Económica, 1996), 267.



ANDRÉS VIELMA

La distinción entre la vida real y la realidad virtual se desvanece o, aparentemente, ambas se cruzan. Al menos sobre eso se fantasea y mucho. Existe otro aspecto de la relación cuerpo/tecnología que es más que juego, teatro o vida cotidiana. Se trata, por supuesto, del modo en que literalmente incorporamos cada vez más tecnología¹³.

Sam explica su experiencia lúdica en una entrevista promocional de la plataforma MUBI: «There's a connection of liveness that comes through. Obviously in performance in theatre, it's all about being live, but also in online games it is all about having this live experience with other people. You're kind of co-present with them in the same digital space in the same time»¹⁴. Precisamente, esto es lo que ocurre con el intento de montaje teatral de *Hamlet* en el mundo virtual de *Grand Theft Auto*. Sobreviene una especie de fusión entre el cuerpo real y el avatar, en la medida en que Sam y Mark transgreden y contrastan las limitaciones que ambas realidades les suponen para la interpretación de sus personajes y el desarrollo de la trama. Por ejemplo, en alguno de los ensayos que realizan junto a otros actores (jugadores) que reclutan para el proyecto, descubren que, para representar la disolución del fantasma del padre de Hamlet, pueden ejecutar el suicidio del avatar en el juego y así desaparecer de la escena de una manera dramática y muy representativa del diálogo¹⁵. De esta forma, a propósito de nuestra aproximación al problema de la representación, podríamos acudir a otra cita del ensayo de Sontag: «Dado que en el escenario del teatro se desarrollan actuaciones, acontecimientos siempre «en directo», lo que sucede allí no está sujeto a un grado equivalente de control y no puede admitir una compaginación de efectos realizada con análoga exactitud»¹⁶. Es por ello que la acción del suicidio durante el *gameplay* resulta sorprendente y contundentemente eficaz, precisa y a tono con la magnitud de la carga emocional y narrativa del pasaje de la obra y su trama.

En los albores de la conclusión a nuestra investigación, resultaría pertinente recurrir una vez más a otra intervención de Sontag, que realiza sobre un señalamiento que asomó adelantadamente el dramaturgo y crítico de cine Béla Bálazs en 1923: «(...) describió el cine como el heraldo de una nueva “cultura visual” que nos devolvería nuestros cuerpos, y sobre todo nuestros rostros, que se habían convertido en algo ilegible,

¹³ Don Ihde, *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo* (Barcelona: UOC, 2004), 36.

¹⁴ Ver <https://youtu.be/hQtziDjcfGc?si=PzRVvSebHUPHUGY0&t=175>.

¹⁵ Ver minuto 26:04.

¹⁶ *Ibíd.*, 140

ANDRÉS VIELMA

desprovisto de alma, inexpresivo»¹⁷. No debemos olvidar en ningún momento el contexto bajo el que surgió la iniciativa experimental que retrata *Grand Theft Hamlet*, la situación extrema en la que se encontraron Sam Crane, Mark Oosterveen y Pinny Grylls, actores de teatro y cineasta que hace unos años, durante los confinamientos de la pandemia, pensaron que nunca más volverían a poder realizar montajes teatrales como solían hacerlo. Esta película podría servir entonces como un firme ejemplo de indagación en torno a las elusivas posibilidades reflexivas del problema de la representación y el resquebrajamiento de los límites y contrastes entre dos formas de arte tan distantes, y a la vez cercanas, como lo son el teatro y el cine. En palabras del crítico de cine Anthony Lane: «Don't think of it as a film, think of it as a crucible in which the solid forms of theatre, film, gaming are stirred together until they melt»¹⁸.

REFERENCIAS

- Auerbach, Erich. *Mimesis: La representación de la realidad en la literatura occidental*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.
- Ihde, Don. *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: UOC, 2004.
- Lane, Anthony. «The Player's the Thing in *Grand Theft Hamlet*». *The New Yorker*, 11 de noviembre de 2024. <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-players-the-thing-in-grand-theft-hamlet>.
- Sontag, Susan. *Estilos radicales*. Barcelona: Debolsillo, 2007.
- Wikipedia. «Grand Theft Hamlet». Acceso el 8 de julio de 2025. https://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Hamlet.

¹⁷ Ibíd., 150

¹⁸Anthony Lane, «The Player's the Thing in *Grand Theft Hamlet*», *The New Yorker*, 11 de noviembre de 2024, <https://www.newyorker.com/culture/culture-desk/the-players-the-thing-in-grand-theft-hamlet>.

