



# RAYUELA

**RAYUELA**  
PRODUCCIONES TEATRALES

Coproduce:



# FAKE

Si la vida fuese una simulación... ¿En qué videojuego vivirías?

Con:

**VÍCTOR VILLAZÁN**  
**JORGE DA ROCHA**  
**LAURA COCHO**

Texto, música y concepto visual  
Dramaturgia  
Apoyo Técnico

Espacio, visuales y diseño general  
Diseño de iluminación  
y espacio sonoro  
Producción y distribución

Puesta en escena

CARLOS NUEVO  
NINA REGLERO  
JORGE DA ROCHA  
ARAWAKE THEATER  
CNF VISUALES

MAPPING ER Z  
JACINTO GÓMEZ

NINA REGLERO

FAKE es una coproducción de Rayuela Producciones Teatrales con el Festival TAC de Valladolid

Queremos agradecer la colaboración del Teatro Calderón de Valladolid, ASOFED, de Alberto Olegario González - Sensei Multimedia y de los chicos y chicas participantes en el taller "Reset 2020" desarrollado en la Feria de Teatro de Castilla y León

FAKE es una pieza escénica de carácter multidisciplinar que revela una imagen de nuestro mundo al ser escrutado desde la óptica de los videojuegos. Tomando como provocación "La Hipótesis de la Simulación" del filósofo Nick Bostrom nos hemos planteado una pregunta matriz:

¿Y si nuestro universo y nosotros mismos no fuésemos más que una simulación hiperrealista creada por una civilización post-humana, y estuviéramos inmersos en el proceso de replicar nuevos universos, dentro de ese mismo juego? ¿Y si la existencia misma no fuese más que un bucle de simulaciones? ¿Es lícito defender una verdad por encima de todo? ¿La verdad es "real" o somos víctimas de una falsificación que nos lleva a aceptar esa construcción como real?

Nuestro mundo no deja de ser un constructo cultural, y nunca como hasta ahora, ha resultado tan fácil modelarlo.

Teatro y juego son dos ámbitos donde las acciones no tienen consecuencias en el mundo real. Un punto de partida perfecto para crear una pieza escénica híbrida, a caballo entre el teatro político, documental y la performance multimedia. Una inmersión en un mundo FAKE en el que LA SIMULACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD dictan las reglas que establecen los límites de la libertad y las verdades prefabricadas, la virtualización de la realidad, la materialización de lo digital, los procesos de gamificación, etc...

Juego y simulación, dos términos relacionados con la escena, forman parte esencial de los videojuegos, que son tratados aquí como metáfora de nuestra realidad, además de ser elementos generadores de acción en un espacio/contenedor de imagen y sonido, donde establecer "la realidad base" desde la que indagamos en el manejo de las emociones y los parámetros externos que modelan nuestra vida.

Si quienes somos está condicionado por nuestra educación, cultura, recursos económicos, religión, etc...¿Podremos afirmar que nuestras creencias, principios y valores se basan en verdades incontestables y universales?