

## ***Manual de Dramaturgias maquinales***

### **Contexto**

A continuación presento un manual que, a la vez que propone una perspectiva sobre las experiencias transmediales, intermediales, virtuales relacionadas con la generación de tejer lugares de interacción, sea una guía para producir piezas y experiencias artefactuales.

Pero este objetivo necesita de un anclaje abierto y por tanto no se trata aquí estimado usuario(a) de producir una receta o un solo modo de hacer, sino más bien un piso de reflexión, que implica el estudio, lectura y experiencia de esta misma investigación performativa, para a partir de ahí lanzar una propuesta personal donde este manual sea una especie de lugar con boyas donde distintos artistas e investigadores puedan transitar y aprehender de él nociones, modos y rutas para construir sus propios artefactos inter y transmediales a partir de lo que he denominado dramaturgias maquinales.

En este sentido, las dramaturgias maquinales se tienen que ubicar en un entramado de máquinas y cuerpos expandidos donde se den, como pensaban los autores como Giles Deleuze como un dramaturgia que produzca diferencia y repetición.

### **Sobre la repetición y la diferencia.**

Dice Giles Deleuze en *Diferencia y repetición*, que el empirismo no es, en absoluto, una reacción contra los conceptos, ni un simple llamado a la experiencia vivida [...]. Dice el filósofo: “*hago, rehago y deshago mis conceptos a partir de un*

*horizonte móvil, de un centro siempre descentrado, de una periferia siempre desplazada que los repite y diferencia*<sup>1</sup>.

La diferencia surge de la repetición que está relacionada con la singularidad, el don y el robo, más que con lo intercambiable que sería el criterio de la generalidad<sup>2</sup>; y la desplaza para no ser lo negativo de la representación. En este sentido, el manual que a continuación presento forma parte de un entramado que repite conceptos, y que en su repetición intenta generar una diferencia, en sí misma, una singularidad, diríamos, pero también un método de creación de *dramaturgias maquinales* (específicamente mediadas por la digitalidad).

Si la repetición siempre está vinculada a la concreción de algo particular y no a su generalidad, entonces la noción de repetición y diferencia a la hora de proponer un modo de realizar *dramaturgias maquinales* es, sin duda, la característica diferencial del modelo. De esta manera, la diferencia y la repetición se proponen acá como modos de pensar y hacer que atravesarían a las otras cuatro nociones, que abordaré a continuación, y que tienen como objetivo dotar a los interactores de este manual con las herramientas necesarias para crear *dramaturgias maquinales*.

La invitación es a que el descentramiento, el desplazamiento y la repetición surjan del ejercicio práctico de crear *dramaturgias maquinales* a partir de los siguientes nodos: cuerpo en el espacio (fuera y dentro de la digitalidad); interacción, trama y medio, para construir recorridos, juegos, piezas, videojuegos y experiencias inmersivas que partan de la noción de dichos nodos y se ubiquen como lugares, que podrían

---

<sup>1</sup> Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002, p. 17.

<sup>2</sup> Ibid, p. 21.

conceptualizarse como máquinas dentro de otras máquinas que agrietan otras máquinas (pensamiento que también se propone como uno de la diferencia, según Deleuze).

De lo que se trata en este manual es de construir una praxis dramatúrgica que se hile o se sostenga a partir de los conceptos anteriormente citados. Sin embargo, sabemos, estos conceptos se pueden llevar a distintos campos del pensamiento, la crítica y las ciencias sociales. Se pueden aplicar al pensamiento de fenómenos y a problemas complejos de la sociedad; o, como en este caso, a la creación artística.

Me interesa utilizar estos conceptos como herramientas: así la repetición (no como la universalización de los conceptos, sino como la potencia por “arriba” de ellos mismos), y la diferencia (como el descentramiento y, por tanto, la capacidad de generar nuevos “lugares de juego”) se utilizan como base conceptual para crear dramaturgias. Y es interesante partir del hecho de que en la digitalidad, al igual que en otros territorios y fenómenos en mundos materiales, se construya a partir de mecanismos que funcionan como un dictado de leyes, donde no existiría la aparición ni de repetición ni de diferencia, pues dichos mecanismos aunque tengan variables y perseveraciones, no se constituyen como repeticiones<sup>3</sup>.

El campo digital, en su intermediación entre la materialidad de los cuerpos y la posibilidad de atravesar o estar en conexión con pantallas de muchos tipos, o espacios inmersivos creados por visores de Realidad Aumentada, producen la posibilidad de pensar estéticamente juegos que produzcan la diferencia. A dichas piezas, recorridos, videojuegos, y otros formatos transmediales, digitales e intermediales vinculados con la

---

<sup>3</sup> Ibid, p. 24.

acción de los cuerpos en el espacio, así como a las tramas posibles que se puedan tejer entre ellos, es a lo que he denominado *dramaturgias maquinales*.

Este manual está conformado, en primer lugar, de una profundización de las cuatro características fundamentales a la hora de pensar en la creación de experiencias en la digitalidad, ya sean completamente inmersivas o dentro y afuera de la digitalidad. Estas características nos servirán como nodos metodológicos. Al respecto es importante aclarar que el siguiente método no es lineal; es decir, no se trata de seguir pasos sino de comprender un modelo complejo a partir de dichos nodos y asimilar que los conceptos de interacción, cuerpo, trama y medio son categorizaciones forzadas que generan herramientas prácticas de un entramado que conjunta estas relaciones. Por esta razón en términos didácticos explico cada uno de ellos de forma separada.

En la segunda parte de este manual se encontrarán algunos ejercicios para practicar estas nociones que deberían cruzar esas creaciones que son la de repetición, intertextualidad, conjunto, performatividad crítica, para poder generar un desplazamiento que produzca “lugares” que permitan o hagan aparecer singularidades específicas que se puedan constituir como *dramaturgias maquinales* y hacer emerger en conjunto una serie de dramaturgia maquinales que se sumen a este pieza digital [dramaturgiasmaquinales.com](http://dramaturgiasmaquinales.com), para así sumar máquinas dentro de máquinas.

## **1. De la expectativa a la interacción, de la interacción a la diferencia.**

Como hemos explicado en otros apartados de este corpus de textos que implica esta pieza, en la digitalidad la noción de interacción es fundamental. En las páginas que siguen vamos a comprender la importancia de pensar desde el participante y ya no desde la creación de la ficción como una pieza autónoma que percibimos desde la lectura, por ejemplo de una novela, o la proyección de una película o serie en nuestra pantalla.

A toda esta expectativa siempre se le ha pensado de la siguiente manera: existe un objeto, en este caso una obra de teatro o película, y un sujeto, es decir nosotros percibiendo la obra. En esto se ha basado cierto análisis del arte clásico. Pero en la digitalidad los sujetos nos volvemos creadores de esos relatos, aquí claramente tenemos referentes literarios y escénicos como el grupo Olivo o Córdazar con su libro "Rayuela" o los libros que muchos que crecimos en los ochenta, "Elige tu propia historia", así como las experiencias teatrales donde a partir de recorridos, escucha, diálogo y dramaturgias los participantes co-crean la narrativa que se les presenta.

En términos metodológicos lo que hemos encontrado es una diversidad de formas dramáticas y narrativas que producen apertura para que el espectador, o el usuario se vuelva participante.

Pero ¿cómo podemos crear dramaturgias que funcionen de artefactos inter y transmediales que maquinen a torno a otras máquinas y cuerpos en entornos digitales

y produzcan repetición y diferencia, o como lo denomina Bifo Berardi, que conjunte en vez de conectar, que territorialice en vez de su opuesto?

Comencemos:

1.1. Imagina que estás viendo una película y estás muy cómoda en tu sillón. Crear el *storyboard* y el guion de esa película implicó el trabajo de muchísimas personas en espacios reales, con actores y actrices que jugaban a ser otros. ¿Cierto? Lo mismo en el teatro. Ahora imagina que voy a armar un guion donde tú vas a ser el personaje principal. ¿Cómo escribo una historia, qué interacción tengo que proponerte para que tú quieras jugarla y vivirla?

Estas son las preguntas que han llevado a los y las creadores de Realidad Virtual, Mixta y Aumentada a desarrollar métodos de composición nuevos, además de que el desarrollo de las narrativas siempre están vinculadas con el desarrollo tecnológico de softwares y dispositivos digitales que abren el campo a nuevas posibilidades de experiencias digitales. Esto es lo que debe ser tomado en cuenta para lograrlo.

Algo que aparece sin duda como una característica fundamental, nueva, o en el centro de la cuestión, es que todos estos mundos están pensados a partir del cuerpo de un participante que interactúa con la pieza, el recorrido, el videojuego, el juego y otros formatos que podríamos ubicar como mundos digitales virtualizados.

Este interactor puede desplazarse para convertirse en participante si la pieza o el juego que está *experienciando* le otorga agencia concreta. Es decir, hay sin duda piezas estéticas, juegos y experiencias inmersivas que no generan agencia y convierten a los usuarios en consumidores, que aunque interactúan lo hacen a partir de

reglas que en realidad no les dotan de poder, sino que les llevan a ser ejecutantes. Mientras que podemos generar singularidad, poner un poco a los usuarios en problemas, para abrir los recorridos, o la interacción, a una que le dote al participante de agencia por tanto de la posibilidad de “estar ahí”.

¿Esto qué quiere decir?

1.2. Cuando yo pensé en el diseño de mi pieza [www.mishumores.com](http://www.mishumores.com), quería compartir la escritura de una nueva manera. Así que me propuse, además de escribir un libro, hacerlo interactivo para un cuerpo en una web; pero a partir de la relación de la lectura y el juego también propongo que los lectores se vuelvan parte emocional del proceso. Esa emocionalidad es la que abre a que los usuarios se vuelvan participantes y por tanto puedan expresar su subjetividad dentro del juego. Eso cambió, sin duda transformó la manera en la que escribí el texto; pero también el juego me permitió crear distintas voces y malabarear con ellas. Lo que quiero decir es que, en la creación de tramas, relatos, narrativas digitales, lo fundamental es comprender la creación en función de un interactor, ya no de una audiencia o un espectador como suele suceder en el teatro o el cine convencionales, sino como cuerpos expandidos en la digitalidad a través de dispositivos y representaciones de dichos cuerpos en la digitalidad, como una extensión, prótesis e injerto de nosotros mismos pero en entornos digitales.

¿Cómo hacemos esto?

1.3. Lo que he encontrado a través de la práctica y el estudio metodológico en los últimos años, y al adentrarme también en la bibliografía que abarca campos como la

performatividad de la digitalidad, el storytelling para videojuegos, investigaciones que abordan cómo crear nuevas dramaturgias digitales, o narrativas para Realidad Aumentada, Mixta y Virtual es que todas ellas conciben la creación ficcional desde el punto de vista de la interacción.

Esto se parece mucho, por poner un ejemplo literario, a *Rayuela*, del narrador argentino Julio Cortázar, o a *Elige tu propia historia*, de R. A. Montgomery. Estos relatos que leíamos hace algún tiempo hoy se vuelven estructuras narrativas digitales. Pues ya en esos relatos el lector se volvía participante. Y añadiría, de cara a la creación de dramaturgias maquinales, que esta participación añade entonces una singularidad mayor hacia que el participante se adentre en su propia subjetividad, haga un recorrido en el sentido dialógico, conjuntivo más que conectivo y diferencial de la pieza.

1.4. Entonces, cuando nosotros pensamos en crear un mundo inmersivo o una dramaturgia digital, la primera idea que debemos abordar es qué tan **interactiva** queremos que sea nuestra propuesta. Imagina un mundo de realidad virtual que te lleva por los sonidos y lo que sucede al interior de los árboles. Esta es la pieza de Marshmallow Leaser Fast, “In the eyes of the animal”<sup>4</sup>, casi una pieza de pura contemplación sensorial. Otra propuesta es la que hizo González Iñárritu. Cuando concibió “Carne y Arena”<sup>5</sup>, quería que los usuarios se pusieran en la piel de los migrantes. La experiencia quería dramatizar el recorrido donde los personajes fueran los usuarios; y, por tanto, que se volvieran más personajes que observadores. En ambas piezas lo estético posibilita una experiencia diferenciada y, en consecuencia, la

---

<sup>4</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=li08SD7cETE>.

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=zF-focK30WE>.

posibilidad crítica de comprensión de la diferencia, de lo otro. No somos árboles ni somos migrantes pero podemos a través de un recorrido virtual comprender la diferencia, pensar en lo poshumano y lo humano desde puntos de vista nuevos.

Esto nos lleva a concebir la trama, la historia desde un punto de vista muy distinto, pues dependerá de cómo queremos que un interactor participe con la realidad digital, la forma concreta de esa narrativa y las acciones que sucederán a lo largo de la experiencia.

A partir de la interactividad del cuerpo con los relatos, vamos a tener que pensar en cómo funcionará ese cuerpo dentro de tal mundo creado: ¿será un personaje? ¿Observará a otros personajes? ¿Hay una narrativa andando?, ¿o se trata de un mundo virtual contemplativo? Hay muchas maneras de crear experiencias inmersivas, mixtas, aumentadas y cada una de ellas es particular en su forma de proponer la interactividad, o narrativas producidas desde plataformas ya puestas en funcionamiento. Aquí de lo que se trata es de encontrar la relación entre el medio, la tecnología que vamos a utilizar, el formato y la intención del interactor. ¿Ves? Entonces ya no es un escritor o escritora pensando desde su computadora en el estilo con el que va a transmitir esa historia, sino un creador ideando cómo se va a construir en el tiempo y espacio ese relato, y qué lugar tendrá el cuerpo de ese interactor, cómo va a interactuar y co-crear la experiencia.

## **2. Los cuerpos en la digitalidad se mueven**

Este es el segundo nodo del modelo: el lugar que ocupan los cuerpos en movimiento en estas experiencias digitales, tanto virtualmente, como cuando el cuerpo está fuera y dentro de la digitalidad en interpelación con dispositivos y accionando las narrativas de las mismas. Lo importante en este caso también será pensar en estos cuerpos en el acto de generar espacios, lugares y experiencias en inter-relación que propongan una perspectiva estética y dramática desde el desplazamiento, la repetición y la diferencia.

Ya te conté un poco sobre la distinción entre un cuerpo que espera y un cuerpo que interactúa. Pero no solo eso es lo que cambia de una narrativa proyectada en una pantalla a una narrativa concebida como dramaturgia maquinal, sino la forma en la que nosotros como interactores digitales percibimos esos mundos ficticiales.

A esta nueva experiencia de la ficción transmitida de forma sensorial a través de dispositivos se le estudia desde los ámbitos de la percepción y se le domina como *embodiment digital*. ¿Qué esto? La traducción es “corporalización digital”, y se trata de analizar cómo es que *experimentamos*, vivimos en términos de percepción y pensamiento subjetivo las experiencias inmersivas, los juegos de interacción en realidad aumentada, mixta y en Realidad Virtual, páginas web, narrativas digitales, etc.

La forma de crear sensorialmente en la virtualidad es muy distinta a la forma en la que creamos sensorialidad en la realidad. En mi pieza *(in)Quietud*<sup>6</sup> imaginé un recorrido primero literario a través de la lectura de ocho ficciones donde varios personajes deambulan en soledad por la ciudad. Al llevarla a un espacio digital, lo que hice fue construir “físicamente” esa ciudad. Era como poner lo que los personajes literarios veían en sus ficciones de forma que fuese el/la interactor/a quien se sintiera ese personaje deambulando solo o sola en la ciudad. Me permití imaginar cómo serían los sonidos que percibirían esos personajes en el metro, o en el centro histórico, o al sur de la ciudad: si en dicha ciudad hubiesen desaparecido los demás pero hubieran dejado rastros. La forma de pensar el recorrido de un cuerpo en presente y la sensorialidad que pueden generar los mundos virtuales son tal vez el sueño de algunos creadores teatrales y cineastas, como si por fin pudiéramos en mundos virtuales crear los sets para vivirlos, estar ahí en presente. Esto que sucede con la creación y la inmersión en nuestra percepción es algo que está todavía explorándose y genera todo el tiempo propuestas de nuevas estéticas, de narrativas y mundos sensoriales que construyen una realidad casi completa, aunque sabemos que se trata de una simulación digital.

Esta particularidad de la digitalidad se puede también pensar en relación con los tránsitos que dichos cuerpos harán al recorrer las piezas, la forma en la que percibirán ese movimiento interno de la realidad virtual, y los movimientos que esos cuerpos harán en el espacio físico, mientras en una pantalla aparece una creación de realidad aumentada. ¿Cómo leen esos cuerpos los distintos momentos de esa pieza o juego?

---

<sup>6</sup> <https://www.fernandadelmonte.com>.

¿Qué sensaciones les haremos sentir? ¿Cómo generaremos espacios concretos que se abran a la creación de “lugares” para que los usuarios se vuelvan interactores con agencia, que les permitan construir, dada una dramaturgia maquinal, una experiencia no mecanizada?

Esto me recuerda a la última pieza que hicimos en colectivo, llamada “Cuaderno desbordado”. En ella se realizó un libro de ilustraciones en físico, pero además se hizo una instalación donde los participantes jugaban a animar las ilustraciones que deambulaban libres por una galería. Este juego entre lo físico y lo digital y virtual se le llama realidad aumentada, y es muy potente para construir interacciones entre espacios físicos y sus posibilidades de juego y narrativas expandidas.

En esta experiencia pensar en cómo esos cuerpos iban a recorrer el espacio era casi tan importante como la programación o animación de las ilustraciones, pues dependía de esa narrativa espacial, en el afuera y adentro de la digitalidad, que eso se relacionaba muchísimo en la creación de la pieza como tal.

En otro ejemplo, supongamos que hacemos este juego en un territorio muy amplio. Si no entendemos el desplazamiento necesario de un cuerpo en la urbanidad de la ciudad, estaremos perdiendo noción de la experiencia estética. Si tomamos en cuenta estos desplazamientos en términos de cómo crear una trama, entonces los elementos fundamentales para ello seguirán siendo el cuerpo del interactor/a, su interacción con la pieza, y el desplazamiento físico afuera, así como adentro, de la aplicación.

Esta experiencia es principio corpóreo y perceptivo. En este sentido, no es lo mismo un videojuego donde el cuerpo del participante está sentado, una experiencia de

realidad virtual donde el cuerpo no se mueve y puede adentrarse al movimiento digital dentro de unos visores, o pensar en el movimiento que tiene un cuerpo que interactúa con un dispositivo electrónico como un teléfono celular o una tablet, y a partir del movimiento de dicho aparato y la interactividad del cuerpo con la pieza co-crea un juego personal.

La experiencia de ese cuerpo, su *embodiment* digital, su estar afuera y adentro de la experiencia es lo que debe importarnos muchísimo a la hora de decidir qué narrativas vamos a crear y cómo las vamos a mediar. La percepción de los cuerpos del espacio físico y virtual, el estar afuera y adentro, las decisiones de inmersión, están vinculadas, entonces, con los movimientos concretos de esos cuerpos y la interacción digital.

Por último, ¿cómo generar en el movimiento de esos cuerpos entre el espacio diseñado por la digitalidad y la materialidad del mundo físico, una experiencia que construya singularidad?

Estas son las decisiones poéticas, mediales y performativas que se deben tomar en cuenta a la hora de crear una dramaturgia maquinal. Ahora bien, no se trata de crear un manual científico, pues sabemos que en el ámbito poético las posibilidades de desplazar significantes, abrirlos dialógicamente, generar distancia crítica y producir experiencias subjetivantes no dependen de una sola forma de crear dichos artefactos. Este manual es apenas una guía metodológica para tomar en cuenta y llevar a la práctica estas preguntas; a fin de, desde estas nociones, crear una propuesta activa y sensible de una dramaturgia que pueda tejerse entre la digitalidad y los cuerpos.

### ***3. Las narrativas están relacionadas con los medios que usamos***

Ya hablamos de la importancia de pensar en la interactividad y en el movimiento de los cuerpos, en relación con los juegos que proponen distintas formas de creación digital. La tercera noción que para mí es muy importante es la que tiene que ver con los medios que usamos para la creación de experiencias digitales. Esto sin duda está relacionado específicamente con la tecnología que se utilizará para la creación de dicha experiencia, pero sobre todo con la posibilidad de generar conexión o conjunción en términos de mediación digital.

Existe una relación intrínseca entre los softwares, los dispositivos físicos y los medios que se han generado en los últimos años. De esta manera podemos hablar de la Realidad Virtual, la Realidad Mixta y la Realidad Aumentada, videojuegos, experiencias inmersivas híbridas, páginas web y narrativas digitales, como formas concretas en las que ya podemos visibilizar un campo medial digital nuevo y en expansión. Esta relación entre la tecnología, su desarrollo en programación y narrativas, y los dispositivos creados para que sean jugados digitalmente ha abierto un campo riquísimo de experimentación. Hablaré entonces de algunas de estas mediaciones. En primera instancia quisiera referirme a las experiencias completamente inmersivas. Encontramos así que la Realidad Virtual en visores, y los videos de 360 grados son dispositivos y formatos donde el cuerpo del interactor está en el centro de

la experiencia. Podríamos pensar que estos formatos implican una creación esférica; es decir, no se piensa en el marco de la pantalla, sino en la creación de un espacio tridimensional en presente.

Esta particularidad es muy teatral. Para la creación de espacios inmersivos, entonces pensamos en programas específicos de creación de mundos, de espacios y temporalidades. Y los dispositivos con los que se vive esa experiencia intentan generar justamente esa sensación de estar adentro y en presente. En este sentido, aparecen distintas variantes que generan, por un lado, que llamamos transparencia; es decir, una experiencia mimética y que se utiliza mucho en dispositivos dramáticos, cinematográficos, visuales y narrativos, que tienen como objetivo generar una pieza completa (si lo pensamos en términos aristotélicos). Dichas piezas, y en este caso experiencias digitales virtuales, pueden producir que los participantes se sientan conectados, vinculados sin reparar en el simulacro. A este tipo de experiencias se les denomina transparentes y son algo que sabemos no genera necesariamente singularidad poética, a menos que narrativamente se proponga un desfase.

Otras tecnologías de creación como de realidad mixta y aumentada se sitúan tanto en el afuera como en el adentro de la experiencia digital. Esto quiere decir que habrá una mezcla de la imagen del mundo físico, de lo que en ese espacio físico esté construido (pensemos un muro, o un mapa, o una caja de cereal) y lo que en la pantalla surgirá como realidad aumentada. Aquí la relación entre lo físico y lo virtual es lo que construye la mediación y la experiencia en sí. En este tipo de realidades mixtas, de experiencias que mezclan el mundo físico con el mundo digital, es la interacción entre

esas dos realidades, la ficcional y la llamada “real”, lo que va a otorgar el piso de estructura para pensar en la narrativa.

Aquí aparecen experiencias que, por ejemplo, construyen con imágenes que se mueven en la pantalla datos, hechos, historias, o cuando ponemos el celular sobre un cuerpo físico comienza a cambiar de forma y surge un juego de sentidos y filtros.

Algo sobre lo cual quisiera llamar tu atención es que, aunque la relación de estos medios y sus posibilidades es fantástica, no habría que dejar de pensar en la narrativa que se genera a partir de dicho juego, pues solo con la posibilidad tecnológica ya es muy distinta la experiencia, sorprendente en muchos sentidos, pero aquí la elección narrativa es lo que la vinculará con el pensamiento maquinal; es decir, el pensamiento en la repetición, la diferencia, la performatividad de esa mediación, si conecta o abre a espacios de diálogo, o si genera transparencia y no singularidad. Por esta razón, el tema pensado como narrativa es fundamental en mediación con la tecnología que se vaya a utilizar. Por otra parte, no es lo mismo pensar en un tema, por ejemplo, de ficción digital para Realidad Virtual que pensarla para hacerla en video 360 y que el/la interactor/a la manipule desde su computadora que desde el sentir el cuerpo dentro de la experiencia.

La potencia de la Realidad Mixta y Virtual con respecto al sonido es enorme. La narrativa visual y sonora de estos medios abre la posibilidad de una percepción sonora aumentada. Mientras que la Realidad Aumentada es más factible para una construcción táctil por parte del usuario en una tablet o celular, así como la narrativa cartográfica, sobre mapas, en movimiento sobre un territorio específico nos lleva a pensar que es posible desplegar narrativas de datos mezcladas con juegos de visuales,

que brotan de una pared. Y ello difiere, también, de la construcción de mundos sobre puestos donde la fantasía se mezcla con territorios que pudieran sentirse más planos o sin juego.

En ese sentido, los medios son importantes elementos para construir una narrativa *ah hoc* al tema que quieres desplegar y las formas concretas que dichos medios y tecnologías te permitirán crear. Esto siempre pensando en la experiencia de los y las interactores/as como el centro de la creación de dichas tramas.

#### **4. Historias y narrativas expandidas, otros mundos posibles**

Me gusta mucho llegar siempre al punto de explicar la diferencia entre trama y narrativa. En la escritura de dramas, para cine y teatro, o series de televisión, es fundamental comprender que una cosa es la trama (el “*plot*”, en inglés) y la narrativa como ese estilo que puede llevarse a la imagen en el cine, al espacio y tiempo dramático en el teatro y al estilo de escritura en la narrativa escritural.

En los lenguajes digitales hay una posibilidad de generar un estilo y estéticas nuevas. Muchas de ellas vienen de las artes plásticas, visuales y el teatro, por supuesto. Pero ahora que tenemos la posibilidad de usar nuevas tecnologías aparece entonces la posibilidad y el reto de pensar en nuevas formas de trama; es decir, en cómo crear nuevas formas de relato.

Entonces, cuando pensemos en la construcción de experiencias inmersivas, nos va a servir pensar en lo que no podemos hacer en otros medios. Lo que sí podemos explotar y amplificar en los digitales. Cuando pensamos en las redes sociales o en posibilidades de narrativas visuales en web, o en experiencias de Realidad Virtual y Metaversos, es evidente que podemos amplificar la experiencia ficcional y poética visualmente, en la creación de objetos 3D o en espacios y ambientes casi fantásticos pero que se vuelven cercanos y retoman elementos de la realidad, como con las

fotogrametrías o la creación de personajes a partir de experiencias de cuerpos concretos y vivos (como el caso de No existimos o Lázaro).

Las historias que contamos en estos medios están tejidas desde la participación de cuerpos en espacios específicos donde, a través de la interacción, podremos acceder a mundos nuevos, crear “lugares para la diferencia”, donde el agenciamiento de dichos cuerpos sea posible y se construya una máquina que agriete quizá algunas otras redes, nodos, mecanismos en un intento de construir en la repetición de dicha acción performativa-pieza-recorrido en la digitalidad una particularidad maquinal.

En el proyecto *Chameleon*<sup>7</sup>, un trabajo colectivo realizado junto a Marshmallow Leaser Feast para MUTEK en 2016, logramos re-crear los espacios de cuatro personas reales que habitan en la Ciudad de México. A través de máscaras virtuales y escaneo de sus lugares pudimos crear un mundo amplio de distintas formas de vida de la ciudad. La experiencia de los participantes tenía que ver con entrar a cada uno de estos espacios y *experimentar* en presente y casi caminando en la casa o estudio de estas personas que devinieron personajes que recibían al interactor/a en su hogar.

La experiencia sensorial es distinta, como si pudiésemos poner foco en los detalles de cada uno de estos espacios, como si nos permitiésemos aquietar por un momento la mirada y darnos permiso de escuchar de otra manera u observar los rostros de los habitantes desde un punto de vista más detallado. Como si casi pudiéramos tocar estos rostros.

Estos formatos cambian las posibilidades de las formas en las que contamos historias y por tanto pueden abrir la experiencia de recepción a perspectivas distintas.

---

<sup>7</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=WBfhAMriwDE>.

Pensar en un proyecto de Realidad Virtual para hacer conscientes a las personas de lo que viven las personas que sufren abuso sexual, por ejemplo, o el recorrido de una niña migrante con sus padres desde espacios creados por la imaginación de esa niña en la que nos volvemos por un tiempo. Esta posibilidad de acercarnos inmersivamente a las ficciones es, sin duda, un portal de creatividad que todavía está por explorarse y por tanto puede generar nuevos territorios donde se instalen nuevas dramaturgias maquinales.

En la Realidad Mixta y Aumentada lo que aparece es una co-creación de la narrativa. Es decir, cuando el participante puede explorar, como en el relato de Borges, “El jardín de los senderos que se bifurcan”, una serie de posibilidades. Como si pudiésemos crear una trama-laberinto donde los usuarios pueden indagar en distintas posibilidades, y decidir su propio recorrido. Esto da la posibilidad de pensar que el conocimiento es compartido desde un lugar más lúdico y donde también como interactores vamos generando reflexión y pensamiento al tiempo que jugamos o activamos la pieza.

Este cambio es sustancial a la hora de crear un guion, pues veremos que la complejidad de las tramas se abre de forma tal que aparece la posibilidad de generar muchísimas dimensiones de juego, lo cual da la sensación de que existen juegos infinitos.

Para llegar a la creación de una trama, vamos a necesitar un guion que nos ayude a estructurar todo esto que venimos concibiendo. Si podemos construir una trama tomando en cuenta el medio, el cuerpo y su relación interactiva con la estética y

formato que queremos utilizar, entonces vamos a poder pensar en el relato, el tema y por tanto la estética que queremos proponer.

A partir de aquí la construcción visual, sonora y espacial se vuelve un viaje fantástico de creación donde la programación nos permitirá crear nuevos mundos que sean habitados por otros y otras. O piezas interactivas que despliegan de una forma lúdica un conocimiento que de otra manera sería muy difícil de divulgar. Entonces, las posibilidades de la realidad aumentada y mixta también pueden ayudarnos a compartir un conocimiento técnico o de datos que de otra forma serían difíciles para su divulgación, así como abrir debates críticos sobre temas complejos que al ser desplegados en narrativas visuales interactivas logran generar un territorio de diálogo, una asamblea de voces y cuerpos en interacción y escucha.

La mezcla, las decisiones y los procesos de producción de estas formas de creación son todavía amplias, y por tanto posibles en términos de generación de dramaturgias maquinales.

Te invito a que a partir de esto o continúes pensando en qué historias, narrativas sensoriales, visuales, sonoras o poéticas te gustaría crear para compartir a través de estos nuevos medios y tecnologías, para poder generar nuevas dramaturgias maquinales que construyan lugares específicos de diálogo, interacción, performatividad y aperturas a escenas, lugares de conjunción que nos permitan una experiencia desplazada, situada y maquinal.

## **Apéndice. Una propuesta de investigación performativa**

### **1. Problematizar**

- a. En este método te invito a crear desde un posicionamiento de investigación performativa que tiene como objetivo accionar ciertos materiales que vas a ir recopilando, trayendo, conjuntando. Pueden ser fotografías, referencias de videos, películas, videojuegos, objetos, o textos con los que tengas una relación. Esta relación afectiva puede ser por atracción o por rechazo. Muchas veces el rechazo a una referencia puede ser más interesante como material a desarrollar que cuando sentimos un afecto claro y narrativo.
- b. A partir de este conjunto de elementos vas a intentar encontrar un hilo conductor que no sea la primera asociación que te vengan a la cabeza. Por el contrario,, la idea es quizá entrecruzar un material con otro y ver si es posible que aparezca una tercera o cuarta posibilidad de signo poético, o de hilo conductor que en realidad es un campo conceptual y semántico nuevo.

- c. Cuando tengas ese campo semántico vas a comenzar a desarrollar una dramaturgia nueva a partir de lo que ha surgido, los elementos que conjuntaste en el primer nivel normalmente quedan un poco detrás. Lo importante es haber encontrado un tema, concepto, anécdota o perspectiva que te sea nuevo, que no conozcas claramente, que contenga enigmas, que te invite a indagar más allá de la narrativa racional, que te ponga en nivel de juego.
- d. A partir de ahí vas a construir un esquema desde el cuerpo. Esto quiere decir que esa dramaturgia ya sea que se exprese con fotografías, dibujos, textos, movimientos coreográficos, imágenes poéticas, símbolos, estructuras, vas a ponerte en el lugar del cuerpo que crea, pero también en el cuerpo que recibe ese material, esa dramaturgia.
- e. Crearás la primera estructura dramática pensando en ese cuerpo participante, indagarás en las posibilidades de interacción con ese material. Para ello tendrás que involucrarte en la trama, en la narrativa tanto del punto de vista del o la creadora como del o la participante. Este cambio es importante pues se trata de un doble punto de vista. Crear una perspectiva poética y discursiva hacia adentro del material pero también hacia afuera. Aquí me refiero a que vas a elegir una forma, al menos una primera estructura para comenzar a pensar cómo va andar esa pieza, ese recorrido, espacio inmersivo, timeline, cartografía o cualquier formato que quieras aplicar para esta dramaturgia. En este punto aparecerán muchas preguntas. ¿Para quién es relevante este despliegue? ¿Cómo lo voy a materializar? ¿Qué elementos de interacción voy a proponer? ¿Qué singularidad o punto de vista quiero hacer aparecer? ¿Qué otras performances, piezas digitales, experiencias

inmersivas se relacionan con lo que quiero hacer? ¿Mi propuesta es visual, sonora, táctil, digital inmersiva, análoga, mixta? ¿Cómo quiero mediar esta experiencia dramatúrgica? ¿Qué experiencia tendrá el o la participante?

- f. A partir de lo que dicha investigación te arroje comenzarás a delinear un plan, una partitura, una escaleta, un storyboard, una ruta crítica, una cartografía, una maqueta, una mesa de objetos, y/o un texto. Todos estos modos creativos de desarrollar narrativas pueden ayudarte a esbozar el desarrollo de la pieza, recorrido, experiencia, juego, construyendo la estructura de una dramaturgia.
- g. Cuando tengas este esbozo le vas a hacer la siguiente pregunta a ese material ¿Es que acaso esto que estoy proponiendo se contrapone a otros discursos u otras máquinas? Es decir, ¿esta propuesta hackea de alguna manera, desplaza el punto de vista, hace aparecer una perspectiva que se suma a otras máquinas o intenta desplazarlas? Y otra pregunta muy importante es ¿cómo se extiende el cuerpo en esta propuesta? ¿Qué medios voy a usar y qué me aportan para realizar esta experiencia para un participante?
- h. Aquí podemos re-escribir la trama, la narrativa y la forma concreta de esa mediación. Es decir, si sabemos qué formatos, como los de Realidad Virtual y Mixta, normalmente transparentan la experiencia, ¿cómo puedo lograr una estructura donde el participante tenga que moverse de una forma distinta, lo obligue a parar un segundo, pensar, hacer otros tipos de movimientos dentro de esos espacios, para entonces apelar a movimientos cognitivos distintos, y sobre todo que

le den agencia a la hora de tomar decisiones. Dichas decisiones se relacionan con la trama, sí, pero también conceptual y discursivamente.

- i. En este punto es donde nos estamos involucrando en la creación de nuevas narrativas que se vinculan, a su vez, con la búsqueda de crear lugares singulares donde sea posible conjuntar nuevos elementos, hacer nuevos nodos, abrir trazos, trazas, generar pensamientos maquinales, reflexiones sensibles y generar sensaciones que nos convocan a observar, pensar y sentir cuestiones que de otra manera quizá no hubiésemos podido asir.

## 2. Clarificar

- a. A partir de esta problematización que te llevará a una investigación y muchas veces a tener mucho material, el objetivo es que vayas tomando decisiones más claras acerca de cuál es el objetivo del trabajo creador y dramático que quieres realizar.

Escenas _ Acciones	Qué se ve	Qué se escucha	Qué interacción tiene el participante	Qué se acciona	Transición

- b. Ahora escribe un texto que presente el objetivo del proyecto. También cual es la forma concreta en la que se materializará ese trabajo, y continúa con la creación de un guion. En este guion vas a tomar en cuenta las siguientes columnas:
- c. A partir de estas columnas vas a ir avanzando en un guion que te permitirá describir y pensar conceptualmente en el despliegue de esa experiencia, donde las nociones mencionadas en la primera parte de este manual se toman como base para la creación: el cuerpo, la interacción, el medio y la trama.

Como podrás ver, las experiencias digitales actuales abren espacios para la interacción de cuerpos en espacios híbridos, mixtos, virtuales y en plataformas ya creadas en la digitalidad, o en la concepción de nuevas páginas web, metaversos, espacios otros.

Todas estas propuestas están pensadas como aperturas para que existan nuevos “lugares” donde se den posibilidades de repetición y aparición de la diferencia. Les llamo *dramaturgias maquinales* porque en la noción de dramaturgia que estoy pensando siempre está la base de la acción encarnada; y, por tanto, la idea de escribir para cuerpos, de hacer dialogar esos cuerpos en esos espacios, que en este caso se puede hacer a través de avatares, controles, textos compartidos, clicks, movimientos del cursor sobre un espacio 360 o la participación y acción para jugar un videojuego, una experiencia de Realidad Virtual, Mixta o Aumentada, o para interactuar con una narrativa generada en redes sociales.

Estas dramaturgias tienen la intención de usar herramientas que vienen de la dramaturgia, y la dramaturgia en espacios fuera de la caja teatral trasladados a espacios mixtos, expandidos donde los cuerpos siempre están en extensión de sí mismos a partir de diversificar la atención y la participación de dichas experiencias mediadas por dispositivos digitales.

### **3. Materializar y ejecutar**

a. Cuando tengas el guion técnico de tu dramaturgia maquinal, tendrás que pensar en la materialización y mediación del mismo. Existen muchas plataformas ya

creadas que pueden ayudar a compartir cartografías, crear páginas web, o usar redes sociales para construir una performatividad digital que contraste con lo creado por las máquinas hegemónicas instaladas en nuestros dispositivos.

b. Una dramaturgia maquinal entonces es un guion, una dramaturgia; pero también la materialización de la misma, pues será a partir de la mediación como dicha dramaturgia accionará su potencia.

c. No se necesita ser programador o programadora para realizar una dramaturgia maquinal. Puedes utilizar IG, Facebook, Miro, Canvas, Zoom, Whatsapp, Twitter, correo electrónico o programas de creación de páginas web.

d. Si deseas crear una estética medial que se construya en sí misma sí tendrías que buscar apoyo de diseñadoras y diseñadores especializados para realizar una estética que sea dialéctica con el discurso que quieres proponer, o el tipo de pieza que quieres proponer como juego.

e. También se puede usar el proceso de remediación que sería traer las posibilidades digitales al mundo análogo, esto ya de base es una visión crítica sobre las formas hegemónicas de diseño que consumimos todos los días.

f. Otra herramienta interesante es la noción de desapropiación e intertextualidad para generar más que linealidades, conjuntos de conceptos, ideas, narrativas y acciones performativas que dejen espacio para que el o la participante genere su propia lectura y apropiación de los materiales, signos, acciones, relatos, personajes, avatares, recorridos, sonidos o visuales y por tanto rompa con la transparencia que performa en la digitalidad y haga aparecer un lugar de escucha, reflexión y agencia por parte de los y las participantes de tu dramaturgia.

g. Por último instala esta dramaturgia sí gustas aquí mismo, en [dramaturgiamaquinal.com](http://dramaturgiamaquinal.com), y forma parte de otra máquina metadramatúrgica donde logremos en conjunto generar una cartografía de nuevas dramaturgias maquinales que posibiliten otras perspectivas políticas, estéticas y sensibles de creación de mundos digitales.