

un paisaje posthumano como interfaz para poner en relación rastros de voces y visiones -provenientes de diferentes cosmologías, narraciones científicas y la fantasía propia-, a través de una experiencia inmersiva en la que la atención se dirija hacia el entorno.



Figura 6. *High in the Sky and Beneath the Stars*. En este link se puede visitar un registro completo de la performance: <https://www.youtube.com/watch?v=GTda9Q73YW0>



Figura 7. *High in the Sky and Beneath the Stars*. En el centro de la escena se puede observar el círculo mágico en relación al espacio del juego como un lugar para actualizar, representar, acompañar y realizar el acontecimiento cósmico, siguiendo a Huizinga (2007 [1938]).

Mediante sus mecánicas, *High in the Sky* propicia vivencias narrativas en los participantes a partir de la remediación de un universo temático que evoca nostálgicamente el contacto

cercano y el afecto hacia los animales cuyas imágenes e historias perviven en las estrellas. Este universo temático es evocado por medio de componentes narrativos: un escenario, un argumento y personajes que se articulan mediante las mecánicas, dinámicas y estética de la propuesta.

El escenario de *High in the Sky* es una pieza de arte inmersivo a la que los participantes acceden mediante el navegador de internet y/o periféricos de VR. El mismo busca generar compromiso emocional y físico para atraer la curiosidad mediante la generación de un entorno digital compuesto por objetos 3D, gráficos, gifs animados, fxs, música y sonidos. Se pueden observar varios modelos *low poly* 3D de árboles, plantas y flores, partículas flotantes de estrellas, hojas cayendo y gráficos estáticos y animados superpuestos a los volúmenes tridimensionales.



Figura 8. *High in the Sky and Beneath the Stars*, performance en AMAZE festival (Berlín, 2020) junto a participantes.

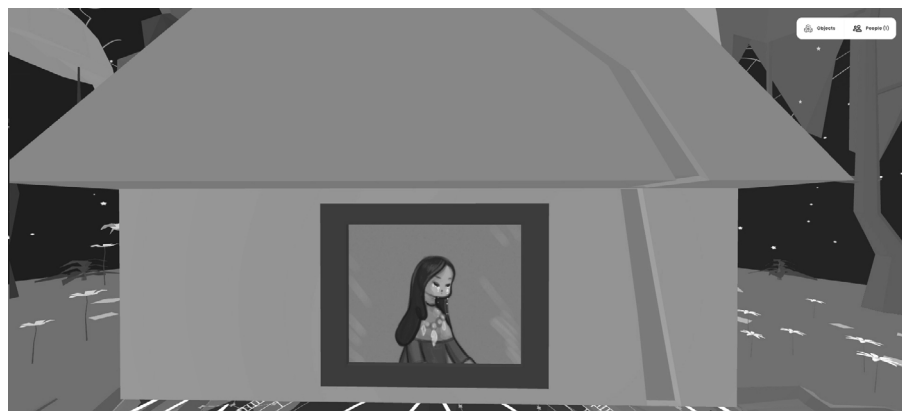


Figura 9. *High in the Sky and Beneath the Stars*, muñeca-niña llorando.

El escenario reúne los siguientes elementos: una casa flotante, un círculo mágico, un hoyo que se abre en la tierra y un bosquecillo con flores, plantas y árboles. En el centro del escenario se encuentra la casa flotante resquebrajada. La misma está flotando sobre el círculo mágico y en su base se encuentra el hoyo. Las paredes de la vivienda están agrietadas y a través de su ventana se puede ver la imagen de una muñeca-niña que está llorando. El círculo mágico se trata de un trazado que muestra de manera alegórica al Sol, la Luna, la distribución de las constelaciones en el cielo, una escala graduada con los meses del año y la banda del zodiaco. Y bajo el círculo mágico se encuentra el hoyo que abre en la tierra la figura de una estrella fracturada, cuyas grietas se extienden hacia la periferia del entorno. El espacio total de la sala está comprendido dentro de un prisma hexagonal, cuyas paredes están revestidas con las imágenes de las constelaciones cuyos personajes están presentes en el entorno 3D. Dicho entorno se completa con estrellas cayendo del cielo, hojas de árboles en movimiento y el canto de pájaros. El escenario en *High in the Sky and Beneath the Stars* se consolida como un paisaje inmersivo navegable que recurre a la mímesis para construir un entorno claramente artificial pero inspirado en la naturaleza: el claro de un bosque, árboles, cielo, la visión de los personajes y su reflejo en las estrellas.

Los personajes son cuatro animales que dan origen a constelaciones: una osa, un lobo, un cisne y un ciervo. Los mismos son figuras que permanecen inmóviles o en estado de *idle* y su posición organiza el desplazamiento de los participantes durante la performance. El estatismo de los personajes y su ausencia de feedback con respecto a las acciones de los participantes introducen una forma nueva de vincularse con el mundo ficcional en juegos virtuales en el que “en vez de derrotar enemigos, eludir obstáculos o interactuar con otros personajes, hay que tomarse el tiempo para moverse a través de los espacios, leer sus propiedades, desentrañar su funcionamiento” (Maté, 2021, p. 159). Asimismo, los animales devienen en símbolos que funcionan como coordenadas ordenadoras en términos warburgianos: fueron ideados como seres que reponen visualmente un repertorio de relatos sobre parentescos totémicos interespecies y creencias mágico-religiosas. El núcleo argumental de la propuesta se desprende de la poesía recitada durante la performance y de la narratividad del espacio y los personajes.



Figura 10. *High in the Sky and Beneath the Stars*, los círculos punteados indican las posiciones cardinales de los animales y los elementos básicos de la naturaleza.

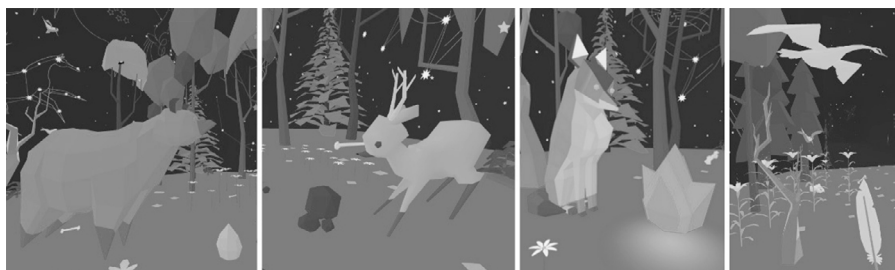


Figura 11. Correspondencia entre animales y elementos: Oso/ Agua, Ciervo/Tierra, Lobo/Fuego, Pájaro/Aire

La mecánica de *High in the Sky* incorpora el desplazamiento en primera persona del participante, mediante el uso de avatares 3D²¹ en un recorrido organizado a partir de la performance de artista. Esta performance es una guía a través de la sala pasando por cuatro puntos claves cuyo emplazamiento deviene en coordenadas orientadoras en el tiempo y el espacio. Estos cuatro emplazamientos asimilan las figuras de los cuatro animales a las de los cuatro elementos que eran considerados en la Antigüedad los componentes básicos de la materia: agua, tierra, fuego y aire.

La guía acontece mediante el recitado de una poesía a través de la cual se consolida el núcleo argumental de la propuesta: alude a creencias totémicas y un acercamiento emocional intenso con respecto a los osos, lobos, pájaros y otros animales cuyas historias se han proyectado desde la prehistoria en el firmamento²². La poesía funciona como una ficción especulativa que liga ritos funerarios, acontecimientos trágicos de supervivencia, parentescos interespecies, la fuerza de los fenómenos atmosféricos y la trascendencia de las historias mediante sus proyecciones en las narrativas celestes. La visión y el desplazamiento de los participantes a partir de la escucha del relato son acciones claves dentro de la mecánica de la experiencia. Palabras, imágenes y navegación están enlazados por una dinámica que intenta potenciar la contemplación, el goce estético y la inmersión en una experiencia narrativa.

Por otra parte, la estética narrativa de la propuesta en el marco de un espacio inmersivo online permite la emergencia de una voz narrativa propia, homodiegética, que narra desde el interior de la propuesta. La figura de artista es interna porque está anclada a la entidad de un avatar 3D cuya voz gestiona el exámen del entorno por parte de los participantes. Esta narratividad interna propia actualiza una visión del cielo y la naturaleza desde una poética propia que se articula con la exploración en primera persona de los participantes. Durante la exploración, entonces, la dinámica de la experiencia propicia la emergencia de un *jugador contemplador*, cuyo comportamiento es dirigido hacia la reflexión y la introspección antes que a la superación de obstáculos. Esto último supone un quiebre respecto de la oferta habitual del medio interactivo lúdico y suele estar asociada con la idea de lo *artístico* (Maté, 2019). La voz enunciativa propia organiza la mirada y la escucha de los participantes como comportamiento, en tanto estos atienden estéticamente a la escucha de la poesía en