

Narrativas extendidas

Florencia Aguilera Molina (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 154-157. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: octubre 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: En la búsqueda de unificar métodos y procesos de aprendizaje que provoquen el cuestionamiento del paradigma en el que nos desenvolvemos, surge la inquietud de extender las narrativas, no solo a formatos tecnológicos, si no en lo emocional. Espacios de diseño que promuevan la apertura de lo que nos caracteriza como seres humanos, la afectividad.

Palabras clave: Diseño narrativo - Performance - Juego - Cuerpo – Territorio.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 157]

El foco radica en generar un agenciamiento de lo catalogado como “humano” hoy. Los estudiantes de Diseño de Interacción Digital de segundo año de carrera en la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo, se ven enfrentados al desarrollo de narrativas no desechables que toquen la fibra de la comunidad atingente.

El recorrido es una multiplicidad de relatos que comporta muchas situaciones heterogéneas y que establece uniones, relaciones entre ellos, a través de edades, de sexos y de reinos de diferentes naturalezas. El objeto cobra vida en lenguajes visuales que están siendo descubiertos en la mixtura de la producción de universos simbólicos “Out of the Box”.

Reflexionar sobre traducciones viables para una clase online desde una experiencia presencial, y visibilizar la cultura performática y del juego, busca que el sujeto de aprendizaje amplíe su atención y pase a ser actante dentro de su propio proceso formativo. Que busque renovar su punto de vista, ejercite la auto-crítica en el registro del modus operandi relacional del espacio-tiempo de la clase online. Se plantea la revisión de experimentos de traducción metafórica que puedan ampliar la reflexión de los actores involucrados en el proceso de aprendizaje en Educación Superior, comunidad de estudiantes y docentes. Cuerpo social activo y prolífico en el necesario cuestionamiento y configuración de nuevas prácticas de estudio y acciones colaborativas cuantitativas para una dimensión formativa en expansión. Lo importante no son las filiaciones sino las alianzas y las aleaciones; ni tampoco las herencias o las descendencias sino los contagios, las epidemias, el viento contaminado (G. Deleuze).

Metáfora Cuerpo – territorio

Lo anterior se relaciona a la idea que plantea la socióloga, historiadora y ensayista boliviana Silvia Rivera Cusicanqui sobre la posibilidad de metaforizar la idea de territorio como símil de cuerpo, y que junto a otros cuerpos van tejiendo lo que podríamos denominar una “nación”, online en este caso. “Vivimos en un cruce de fronteras permanente” entre lo que tenemos y soñamos como nación-territorio-cuerpo, (Rivera Cusicanqui, 2018).

Situar este análisis en la interculturalidad limita la

posibilidad de crear relaciones entre la cultura de la tecnología y la cultura del estudiante y del docente. Este análisis se sitúa entonces en lo transdisciplinario ya que incluye no solo la revisión de las fronteras del Diseño como disciplina, si no también habla de lo que está al mismo tiempo entre, a través de, y más allá de las distintas especialidades dentro y fuera del ámbito académico. Es un modo de investigación científica enfocado en entender correctamente una realidad divergente.

Estética identitaria del cuerpo docente - estudiante

Hay una vivencia del cuerpo en la historia, hoy esa vivencia es frente a la pantalla. El cuerpo ha recibido muchas categorías de análisis dependiendo del punto de vista cultural, entre ellas su entendimiento como entidad material, un dato biológico, el vehículo del alma, el lugar del pecado o un número en el estado demográfico.

Si el cuerpo es pensado como una construcción donde sus procesos son culturales, individuales, emocionales. ¿De qué manera se materializa la idea del cuerpo? Somos cuerpo desde la fenomenología, es fundamental en todo tipo de procesos humanos. Los médicos estudian la materialidad del cuerpo, la cual se construye en la historia de las culturas de los individuos, donde las voces de esos cuerpos también se construyen. En la modernidad, lo importante siempre ha sido la mente, “pienso y luego existo”. Las videoconferencias han apadrinado la postura de los cuerpos en proceso de formación educativa. Aparece el cuerpo - objeto que se puede transformar para cualquier otro fin que no es el cuerpo mismo. Cuerpo es un medio para otra cosa, se puede construir para un determinado objetivo, en este caso, conforma cuerpo el estudiante en diálogo con cuerpo del docente mediado por la experiencia estética de la pantalla. (Guzmán, 2016) Previo a la necesidad de conexión obligatoria online del cuerpo social, la experiencia ergonómica presencial en Educación Superior era una interacción mayoritariamente de corporalidades sentadas, sin embargo con libertad de movimiento. La cátedra online se basa en un “evento de aprendizaje” de punto fijo, condicionado principalmente por la cabeza (visión, audición, vocalización, gesto

facial) y la actividad de los brazos. En términos anatómicos, la conectividad por videoconferencia acontece en el tren superior del cuerpo. Siendo esta la realidad corporal actual, cómo poder establecer una metacognición participativa del cuerpo que integre los 3 cuerpos en su totalidad: Afectivo, mental y material.

Flexibilidad + Inmersión = Encuentros híbridos, intervención del espacio físico desde un espacio digital.

La posibilidad de tener clases presenciales ha sido variable en diferentes partes del mundo el 2020 y lo que lleva de este año. En muchas universidades se está incorporando la modalidad de clases híbridas, donde el aforo permite que sólo algunos estudiantes puedan presentarse en el establecimiento a la vez. Esto establece una oportunidad para repensar lugares de la infraestructura física que puedan ser soporte para incorporar tecnología capaz de vincular ambos mundos. Un ejemplo de esto es la intervención *A mind needs its body* de 3 estudiantes de la KTH Royal Institute of Technology en Estocolmo. La propuesta se compone de 3 ambientaciones lumínicas en el campus y persigue evocar memorias compartidas y operar como un enlace que conecta estudiantes en el espacio físico con aquellos que se encuentran trabajando a distancia desde sus hogares. En el lugar, sensores de movimiento detectan la presencia de estudiantes que pasan caminando o que se sientan en una escalera, activando una luz cálida que los invita a compartir. Una cámara captura en tiempo real la escena de los espacios de tránsito intervenidos con luces y la transmite online, de esta forma, cuando los estudiantes que se encuentran trabajando desde sus casas se conectan a la plataforma de aprendizaje van incrementando la intensidad de las luces situadas en el espacio. Si los estudiantes quieren transformar más directamente la luz, existe una función online que pueden activar, creando un movimiento sutil de las luces. Más allá de lo técnico, intervenciones como éstas son exitosas en proveer un espacio de conexión entre el ambiente físico y virtual donde la conformación de comunidad retorna a ser una acción emergente y orgánica. La plataforma está abierta para las conexiones, pero éstas ocurren desde la intención directa y lúdica de los participantes. Las conversaciones durante o posteriores al encuentro de cuerpos y luces que traen a presencia cuerpos digitales surgirán de forma espontánea y con un recuerdo común alejado del formato rígido de la videoconferencia por zoom.

Narrativa + Multiplataforma = Narrativas transmedia e identidad digital

Cabe profundizar en la idea de la multiplataforma, la creación-difusión de contenidos, el multitasking y la transdisciplina como componentes insertos en la cultura actual de los estudiantes. Como sociedad nos movemos entre distintas plataformas a diario, que nos presentan contenido y en las cuales ingresamos información de nosotros/as mismos/as. Un mismo sujeto puede repetir una foto

personal en Facebook, Instagram, YouTube y Tinder, pero su comportamiento en todas ellas es fluido y dinámico. Cada red es un espacio con sus propias características y condiciones (implícitas y explícitas) de interacción.

Los estudiantes de hoy son actantes dentro de un mundo digital diverso y complejo. En ello el límite entre creación y difusión de contenido se torna difícil de situar, ya que a través de distintos formatos de relectura de un contenido u obra es posible presentar una idea nueva o una perspectiva individual de lo revisado. Algunos de estos formatos pueden ser video ensayos, críticas o *reviews*, videos de reacción, memes, *live feed*, ilustraciones, entre muchas otras. En muy poco tiempo, nuestras posibilidades de acceso, creación y negociación de significado se multiplicaron exponencialmente y a esta multimodalidad informacional, todavía habría que añadir la integración o convergencia de dispositivos y plataformas (González y Guitart 2021). Consumimos y producimos contenido y cultura de una forma transmedia.

Por otro lado las prácticas académicas siguen fundadas en su mayoría en la cultura escrita, habiendo aún resistencia a nuevas inclusiones mediáticas por parte de las instituciones educativas. Existe un potencial enorme a desarrollar en la apertura del espacio de aprendizaje académico a incorporar lógicas transmedia. El estudiantado con cada integrante, conforma un cuerpo de identidades individuales diversas, las cuales a su vez poseen sus propias audiencias online. En este contexto, cada capa de audiencia es creativa y participativa, siendo capaz de resignificar contenidos que se originen en el espacio aula pero se traduzcan y reinterpreten constantemente a través de diferentes plataformas. De la lectura de un texto en formato de clases seminario, es posible generar nuevas narrativas audiovisuales que codifican un diálogo activo de estudiante con autor.

Las narrativas transmedia orientadas al aprendizaje experiencial proveen 5 aspectos provechosos:

- **Ingenio:** Pensamiento creativo y crítico para resolver desafíos.
- **Sociabilidad:** Comunicación entre pares a través de diferentes medios, esto promueve el surgimiento de comunidades a partir de intereses comunes.
- **Movilidad:** Uso de dispositivos móviles y el movimiento entre plataformas. Las plataformas pueden ser diversas: app, web, videos, novelas gráficas, videojuegos, redes sociales, ambientes virtuales inmersivos, etc.
- **Accesibilidad:** El acceso a la narrativa puede ser desde diferentes puntos de entrada dependiendo de los intereses del estudiante. Asimismo, la trayectoria a recorrer a través de las diferentes plataformas tiene ciertos grados de libertad para el/la estudiante.
- **Reproducibilidad:** El acto de volver a visitar y explorar mundos que requieren múltiples visitas.

Un caso de obra transmedia de autor que se abre a la educación es el álbum musical *Biophilia* de Björk. Esta obra incorpora una app, un documental y un proyecto educativo. En la app es posible explorar a través de un ambiente interactivo cada canción del álbum, visualizando relaciones entre las estructuras musicales y su vinculación con la temática conceptual de la obra, los

fenómenos cósmicos y naturales. El documental *When Björk met Attenborough* expuso la discusión entre Björk y David Attenborough sobre las relaciones entre ciencia y la creación musical. Finalmente, el proyecto educativo *Biophilia Educational Program* fue impulsado por Björk en colaboración con científicos de la Universidad de Islandia y profesores de ciencia y música de las escuelas públicas de Reykjavik. Desde la consigna: “la creatividad como una herramienta para aprender”, este programa interdisciplinario, se basa en el concepto de Biophilia y utiliza la aplicación para enlazar diferentes temas, aprovechando las capacidades creativas, interactivas y recreativas de la pantalla táctil.

Narrativa + Co-diseño + Multiplataforma = Juegos de realidad alternativa

Los juegos de realidad alternativa son un formato de juego relativamente reciente. El término nace el 2009 y se masifica a partir del 2012. Consiste en un formato que como base conceptual apela a la frase “esto no es un juego”, situándose en el límite entre la realidad y la ficción. Este tipo de juego se experimenta en la vida real (McGonigal, 2011), usando el mundo físico y diferentes plataformas virtuales como espacio de interacción. Los jugadores exploran diferentes medios para obtener herramientas, conocimientos y pistas que les permitan completar misiones dentro del transcurso de la experiencia. Normalmente poseen una narrativa central, promueven la colaboración entre los participantes y fomentan la interacción y la creatividad. Esta noción de que la experiencia “no es un juego” se relaciona con el tipo de estética lúdica Mimicry y con el concepto de Performance. Es una experiencia inmersiva no por su implementación tecnológica sino por su historia. Los participantes viven el juego como si fuese una historia verídica, ya que está cargada de significado. Esto sucede debido a que la narrativa toma aspectos reales o al menos realistas dentro de la vida cotidiana y los incorpora a la historia base y los participantes no recurren a avatares ni modifican su identidad, juegan desde su individualidad particular.

Según Hu, X et al, existen al menos 7 beneficios pedagógicos de los juegos de Realidad Alternativa:

- 1) Facilitar la resolución de problemas en diferentes niveles de habilidades.
- 2) Mantener un feedback constante de progreso.
- 3) Usar herramientas narrativas como personajes, trama e historias para estimular la curiosidad y la participación.
- 4) Los participantes tienen la capacidad de influenciar el resultado del juego y por consiguiente de la historia.
- 5) La entrega regular de problemas y eventos mantiene la participación y permite al juego ser modificado. Entrega espacios entre eventos para la reflexión.
- 6) Existe el potencial para la formación de comunidades colaborativas alrededor del juego.
- 7) Se basa en tecnologías existentes, sin la necesidad de producción de altos costos.

Conclusiones

Este cruce de conceptos lingüísticos entre traducción y metáfora, tiene como objetivo primordial la posibilidad de sensibilizarnos sobre una metacognición educativa íntegra en relación al cuerpo individual y comunitario. Cuerpo, que sin tener una voz establecida tiene dificultades en visibilizar su injerencia en medio de una crisis de autorregulación en espacios virtuales de educación y laborales. Por este motivo, involucrar al estudio de la performance en la práctica del Diseño de Experiencia, abre el cuestionamiento transdisciplinar sobre su integridad. Con la intromisión del Arte Vivo se invita a movilizar la traducción de escenarios e imaginarios, condición necesaria para la elaboración de narrativas que permitan encarnar (cuerpo) una identidad digital que contribuya a una educación de calidad. Asimismo, existe una concepción aún generalizada de que el espacio de aprendizaje es un ambiente cargado con una actitud de seriedad, donde lo lúdico es visto como disruptor. Lo cierto es que las experiencias lúdicas y juegos son una vía directa al aprendizaje, la colaboración, la auto-organización y potencialmente el surgimiento de comunidades significativas dentro del estudiantado. Pensar el juego como motor de la cultura digital estudiantil posibilita democratizar, repensar la estructura jerárquica vertical de profesor/a - estudiantes. Es decir, apuntar a un cuerpo conjunto de aprendizaje donde todos son audiencias - actantes.

Referencias bibliográficas

- Ayala, R. (2021). Un zoom a la educación virtual: biopolítica y aprendizaje centrado en el estudiante. *Educación Médica*.
- Caillois, R. (1967). Los Juegos y los Hombres: la Máscara y el Vértigo. *FCE, México*.
- Eldokhny, A. A., & Drwish, A. M. (2021). Effectiveness of Augmented Reality in Online Distance Learning at the Time of the COVID-19 Pandemic. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(9).
- Goodwyn, H. (2021). Coping Strategies in the 2020-21 Virtual Classroom: A Tribute to my Students. *Nineteenth-Century Gender Studies*, 17(1), 1-8.
- González-Patiño, J., Esteban-Guitart, M. (2021) Revista de Educación a Distancia. Núm. 65, Vol. 21. Artíc. 8 La transformación hacia experiencias expandidas en educación superior: curso #UAM-skills de identidad digital
- Guzmán, A. (2016). Revelación del cuerpo. La elocuencia del gesto. México: Editorial Instituto Nacional de Antropología e Historia.
- Hu, X., Zhang, H., & Rhea, Z. M. (2016). Alternate Reality Game in Education: A Literature Review. *AARE*, 1-16.
- Klemmer S., Hartmann B., Takayama L., (2006). How Bodies Matter: Five Themes for Interaction Design. Stanford University.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I* (Vol. 1). Siglo xxi.
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin.
- Rivera Cusicanqui, S. (2018). Un mundo chi'xi es posible. Ensayos desde un presente en crisis. Buenos Aires: Editorial Tinta Limón.
- Rodrigues, P., & Bidarra, J. (2014). Transmedia storytelling and the creation of a converging space of educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 9, 42-48.

Recursos electrónicos

- Angeli A., Gherisich E., Lawson S. (2021), A mind needs its body. Connecting digital & physical educational environments, disponible en <https://studentawards.mediaarchitecture.org/mab/project/9>
- Gomez-Venegas D. (2021), "Inter-Fases de los cuerpos (in)dociles", Conferencia Laboratorio
- Constituir lo Común de Núcleo Milenio Arte, Performatividad y Activismo.
- Herigstad, D. (2014) Discovering new media space, TEDxTransmedia <https://www.youtube.com/watch?v=mabgFkt9scg>
- Ibáñez F. (2021), "Cuatro consecuencias de la Fatiga de Zoom y cómo combatirla", disponible en <https://observatorio.tec.mx/edu-news/fatiga-zoom-estudio>
- Infante M. (2021), "Dramaturgias No Humanas", Seminario Fundación Teatro a mil laboratorio escénico.
- Reed M. (2021), "Should showing faces be mandatory", disponible en www.insidehighered.com/blogs/confessions-community-college-dean/should-showing-faces-be-mandatory
- Moses T. (2020) "5 reasons to let students keep their cameras off during Zoom classes", disponible en <https://theconversation.com/5-reasons-to-let-students-keep-their-cameras-off-during-zoom-classes-144111>
- Harvey J. (2020) "Face value: why won't students turn their cameras on?", disponible en <https://wonkhe.com/blogs/face-value-why-wont-students-turn-their-cameras-on/>

Resumo: Na busca por métodos unificadores e processos de aprendizagem que provoquem o questionamento do paradigma em que operamos, surge a preocupação de estender as narrativas, não apenas aos formatos tecnológicos, mas também ao emocional. Espaços

de design que promovam a abertura daquilo que nos caracteriza como seres humanos, a afetividade.

Palavras-chave: Design narrativo - Performance - Jogo - Corpo - Território.

Abstract: In the search for unifying methods and learning processes that provoke the questioning of the paradigm in which we operate, the concern arises to extend the narratives, not only to technological formats, but also to the emotional. Design spaces that promote the opening of what characterizes us as human beings, affectivity.

Keywords: Narrative design - Performance - Game - Body - Territory.

(*) **Florencia Aguilera Molina:** Beca Arteles, Hämeenkyrö, Finlandia, 2017. Beca Experimenta Sur, Bogotá, Colombia, 2015. Diplomado Visualización de Datos, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2017. Beca Master profesional Arte y tecnología imagen virtual, Paris VII, Francia. 2007-09 Título Diseño, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2000 - 2004. Investigación: Cuerpos y educación: análisis de metáforas posibles entre lo presencial y la experiencia online desde el juego y la performance. Juego, performance y diseño de interacción: el límite corporal del diseño. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Universidad Palermo y Universidad del Desarrollo, 2020-21. Guía para el diseño narrativo, Proyectos de Innovación y fortalecimiento a la docencia UDD, 2016. Experiencia profesional: Comunicación visual Red de Salas de Teatro, 2019 a la fecha. Diseño visual Teatro UC, 2016 a 2019. Residencia: Cuerpo, silencio y tiempo, Hemispheric Institute, Chile, 2016. Docencia Narrativa y Diseño de experiencia en Universidad del Desarrollo, 2013 a la fecha.

Diseño de material didáctico interactivo para trabajar en comunidades indígenas

Humberto Ángel Albornoz Delgado, Beatriz
Eugenia García Rivera, Leticia Gallegos Cázares
y Reyna Elena Calderón Canales (*)

Actas de Diseño (2024, octubre),
Vol. 47, pp. 157-161. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2022
Fecha de aceptación: octubre 2023
Versión final: octubre 2024

Resumen: Como resultado del aislamiento social causado por la pandemia de COVID-19, se adecuaron los proyectos de investigación y la colaboración de los alumnos de Servicio Social participantes, para proponer materiales y trabajar en modalidad a distancia. Los alumnos colaboraron en forma no presencial (sincrónica y asincrónica) en la transformación del diseño de material didáctico tangible, desarrollado originalmente para utilizarse en escuelas primarias indígenas y que aborda la caracterización de los seres vivos y el ambiente que habitan, para contar ahora con software interactivo que permita a profesores y estudiantes trabajar el tema con diferentes dinámicas de interacción.

Palabras clave: Material didáctico – ciencias – educación – enseñanza – interactivo - cultura.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 161]