

Juego, performance y diseño de interacción: un cuestionamiento sobre el límite corporal del diseño

Florencia Aguilera ⁽¹⁾ y Felipe Arenas ⁽²⁾

Resumen: Para la aproximación al cruce de códigos desde las disciplinas del juego y la *performance* hacia el Diseño de Interacción, es relevante posicionar la observación primaria desde el cuerpo¹. Este es la unidad a reconsiderar para el ejercicio empático de diseñar para las personas. Desde el contexto socioempresarial, surgió la necesidad de tensionar los límites del campo de acción del diseño de interacción, para configurar una red de actores profesionales que implemente la posibilidad de otro deber ser, enfocado a la comunidad de personas más que a la empresa. Esta vez, desde la acción del cuerpo como dispositivo, junto a metodologías del juego y la *performance* como aliados, para enriquecer el imaginario organizacional actual y que, al mismo tiempo, pueda enriquecer la calidad del contenido y del cómo nos relacionamos, de manera positiva al generar masa crítica. La oportunidad del diseñador en estimular una comunidad de personas (profesionales y usuarios), que realice el cruce de códigos ya establecidos para dinamizar el lenguaje del *statu quo* sistémico dentro del cual nos desenvolvemos. Este ensayo intenta visibilizar comparativamente el aporte que puede generar la confluencia de discursos culturales desde las disciplinas de la Performance (Cuerpo) y el Juego (Play / Game) para enriquecer la praxis del Diseño de Interacción (como experiencia análoga fuera de la pantalla), a modo de resistencia de una estructura social rigidizada por los intereses del mercado. Emerge la pregunta: ¿cómo puede el diseñador de interacción contribuir a la generación de masa crítica? Un acercamiento puede ser la incorporación de herramientas y conceptos provenientes de los campos de la *performance* y el juego crítico.

Palabras clave: Diseño de interacción - Performance - juego - masa crítica - cuerpo - resistencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 38-39]

⁽¹⁾ Florencia Aguilera, profesional interdisciplinaria, diseñadora e investigadora de estudios de la *performance*. Magíster en Arte y Tecnología de la Imagen Virtual en Universidad París VIII, Francia, y diseñadora de la Pontificia Universidad Católica de Chile. En 2010, fundó la Cooperativa de Trabajo en Diseño, Toro, y desde entonces en paralelo ejerce la docencia en diplomados de la Pontificia Universidad Católica de Chile y en el curso de pregrado “Narrativa” de la Universidad del Desarrollo.

(2) Felipe Arenas, arquitecto de la Universidad Técnica Federico Santa María, lidera proyectos que mezclan campos como el diseño de juegos y la intervención urbana a través de la coordinación de equipos interdisciplinarios. En 2011, fundó Ludotopia, colectivo dedicado a diseñar experiencias de juego urbano. En 2015, fundó Bonus Game Lab, dedicada a la creación de videojuegos y experiencias de Gamification.

1. Introducción

La tendencia es a incorporar el cuerpo desde un aspecto externo productivo. Por ejemplo, cuantificar su capacidad por mantener la atención frente a una interfaz o dispositivo, cuantificar su índice de consumo en un determinado horario, cuantificar el tiempo que invierte en la interacción con un producto X. Se considera al cuerpo como un elemento más de análisis para la experiencia de consumo.

Frente a esto, existe también la necesidad del cuerpo de reivindicar su valor como ser vivo, territorio autónomo a respetar y valorar más que a explotar. La naturalización del fenómeno de abuso del cuerpo, es ofrecer experiencias de consumo de manera que el usuario demande la oferta sin límite y pierda la noción íntegra de su organismo vivo que lo caracteriza. Por otro lado, junto a la implementación de estudios de *marketing* que entregan informes sobre la felicidad en la sociedad, se cuantifica el bienestar del individuo en pro de su rentabilidad como cliente y fidelización de usuario. Prevalecen las estadísticas del éxito en “Cyber Day”, por sobre la comprensión humana de la necesidad de consumo. Se plantea de esta manera una revisión a la ética de la disciplina del Diseño desde el relato que genera entre empresa y consumidor.

Por esta razón, el cuestionamiento se enfoca en considerar al cuerpo como unidad de estudio, por su capacidad de afectación, lo cual puede poner en evidencia los límites rezagados a considerar a la hora de diseñar para las personas.

La disciplina del Diseño de Interacción investiga el diálogo iterado con los usuarios para el desarrollo de interfaces de pantalla y *softwares*, busca identificar necesidades, motivaciones y comportamientos entre seres vivos y entre objetos. El énfasis está en coordinar los objetivos del usuario y su experiencia como consumidor, su durabilidad en el tiempo y la influencia afectiva que puedan provocar. Hasta cierto punto, su práctica es cercana a las personas por la aproximación que realiza al estudiar su proceso de consumo, su *journey map*. Ciertamente, la Ergonomía ha aportado a esta cercanía en cuanto a la observación de los límites del cuerpo, que pone a disposición para mejorar la calidad de las experiencias del UX desde la relación cuerpo-objeto.

Sin embargo, se sigue manifestando una dualidad: por un lado, el diseñador de interacción, consciente en utilizar todas las herramientas de prototipado disponibles hasta el momento para que la experiencia sea cada vez más relevante para las personas, milita por la productividad eficiente y tiende al formato digital para generar diálogo; y, por otro lado, como efecto colateral a la investigación central de interacción, vela por la calidad humana del contenido del aprendizaje en la experiencia en sí misma. La pregunta al diseñador

de interacción es si permanecerá en la contribución a la creación de nuevas necesidades, desde una visión empresarial, o si está dispuesto a cuestionarse la creación de estas necesidades desde un diseño con enfoque social y a escala humana².

Por lo anterior, el eje de este estudio radica en otorgarle al cuerpo un espacio en la academia como aporte a la cultura significativa que generan las experiencias diseñadas. Validar la presencia de las personas desde su corporalidad por sobre su rendimiento. Darle un sentido de vitalidad al diseño de interacción, lleno de capacidad e intensidad por diseñar para el ser humano, quien encarna la experiencia desde el poder vivo del afecto, el cual trasciende al momento presente de la experiencia en sí misma.

¿Es posible que el cruce entre *performance* y el juego crítico, como dispositivos, propongan una nueva organización de códigos para la cocreación desde el Diseño de interacción en comunidades de carácter participativo? ¿Cuál es el objetivo en activar tales comunidades? ¿Qué rol juega la delimitación de acción de los cuerpos para potenciar la interacción de calidad (contenido profundo) dentro o fuera de una comunidad?

1.1. Comunidad: una red de cuerpos desde el afecto

“El cuerpo es material. Es aparte. Distinto de los otros cuerpos. Un cuerpo empieza y termina contra otro cuerpo. Incluso el vacío es una especie muy sutil de cuerpo” (Nancy, 2010, p. 13).

Lo que plantea Nancy, al referirse a la delimitación de los cuerpos, es la demarcación implícita de los límites de acción de un cuerpo en relación a otro, incluyendo al vacío como espacio de interacción. Una convivencia de acción espacial y temporal, a la vez vacía y fértil. Este vacío es el contexto dado para nuestra zona relacional por medio del juego, como base ineludible. Tales relaciones desde el juego son construidas por nosotros y para nosotros, en conjunto, generando a mediano y largo plazo una masa crítica. Para la Sociología, la teoría de la masa crítica requiere de una cantidad mínima de individuos imprescindibles para que un fenómeno específico ocurra. Plantear el contagio generado por un grupo pequeño hacia una comunidad mayor. El fenómeno organizado adquiere una mecánica única que le permite mantenerse, adaptarse y evolucionar. Esto es un hecho para el sistema social cotidiano que cohabitamos.

El punto crítico es que la idiosincrasia ha funcionado como límite evolutivo de nuevas formas relacionales. Se ha naturalizado la influencia de nuestras acciones, basado en la construcción de comunidades constituidas por la individualización de las personas y por ende inoperantes al no pertenecer a una red estable. La comunidad no es capaz de cocrear de manera permanente. Por consiguiente, siendo la experiencia un acontecimiento presencial de dos o más cuerpos, el alcance es estrecho en cuanto a la medición del afecto en la interacción entre personas singularizadas. La medición de la calidad de una experiencia de diseño es igual de abstracta. La repercusión del aprendizaje adquirido es inalcanzable, siempre quedará data escondida al ojo del análisis cualitativo y cuantitativo. Tal es la complejidad de la razón y de las relaciones humanas. El diseñador juega entonces en el límite entre la humanización de la interacción y la necesidad del *marketing* por lograr empatizar la producción con las afecciones de las personas que participan de la experiencia propuesta.

De forma análoga a la necesidad del diseñador en encauzar su producción hacia la adecuada recepción de su audiencia, el estudio de la *performance*³ propone, como disciplina adscrita a los códigos del Arte, el cuestionamiento de los constructos sociales por medio del cuerpo como movilizador de contenido en sí mismo. Un primer caso de estudio es la instalación performática #TOUCHMYSOUL que realizó el trío de artistas visuales LaBeouf, Ronkko & Turner, entre el 10 y el 13 de diciembre de 2015, en la galería Fact, Liverpool, Inglaterra. Durante tres días, los artistas convocaron a sus seguidores y viralizaron la invitación a la comunidad mundial interesada en participar de la siguiente pregunta: “Can you touch my soul?” (¿Puedes tocar mi alma?). La simple acción de preguntar por teléfono si puedes tocar su alma, busca generar un levantamiento de información en formato de respuesta al puro estilo *call center* sobre cómo podemos afectar al otro, es decir, llegar a “tocar la emoción” del interlocutor. El evento fue capaz de generar una masa crítica durante el tiempo que duraron las más 1.000 llamadas, junto a las conversaciones entre los auditores presentes, conformados por los observadores de la instalación en la galería misma, las personas que se decidieron a llamar para lograr tocar el alma de los artistas y los artistas propiamente tal que ponen en tela de juicio lo que el diseño de interacción puede lograr, en este caso al servicio de la instalación artística. LaBeouf, Ronkko & Turner generan un dispositivo que traspasa los límites de la interfaz de pantalla, por medio del relato que promueve la pregunta. Apela a llegar “al interior” de las personas que interactúan por medio de la llamada telefónica, proponiendo que el “alma” está dentro del cuerpo. Se evidencia al cuerpo como límite entre lo privado y lo público, entre el alma y lo social. ¿Puede existir un diálogo entre lo público y lo privado?

Del mismo modo, llegar a afectar al usuario pareciera ser una tarea inalcanzable, sin embargo, siendo el diseñador un ser humano que participa de las mismas emociones que intenta diseñar, es para él ineludible el compenetrarse con la narrativa sensible que promueve. La posición de los cuerpos que reciben las llamadas remite al código ergonómico corporal de quien se entretiene frente a la pantalla con un videojuego. Asimismo, podemos imaginar las corporalidades de las personas que llaman e intentan tocar sus almas por medio de un dispositivo telefónico. En este caso, la interacción no es presencial y se realiza entre cuatro interlocutores, por medio de una pregunta retórica, que construye un relato comunitario sobre lo que significa para todos los presentes la realidad de tocar el alma de otra persona. No hay respuesta correcta, solo la posibilidad de afectar al otro. La llamada telefónica como dispositivo utiliza los códigos de la teleconferencia, de la intimidad exhibida, el espacio privado compartido para dilucidar si entre todos podemos responder a “Can you touch my soul?”, que pone en tela de juicio nuestra necesidad de relación de calidad profunda. Es decir, basada en el afecto que enriquece las relaciones humanas. Emociones que juegan el rol de límites relacionales al querer controlarlas y no exhibidas, ya que nos vulneran. Las emociones son el territorio limítrofe del cuerpo, marcan nuestro espacio privado en juego con el espacio público por medio del universo relacional. A través del diseño de información podemos elaborar la visualización de las respuestas y encontrar patrones de comportamiento, palabras recursivas y sistemas de respuesta con el fin de entender el proceder humano. Sin embargo, siempre quedará un espacio vacío, es decir, privado, donde nuestra investigación no podrá cuantificar la experiencia, y es en el espacio emocional.

1.2. Idiosincrasia: repetición de un patrón de interacción

Instaurada en el período militar y perteneciendo al ejercicio de un paradigma en proceso de descomposición, la relación empírica del diseñador como profesional con el *modus operandi* de su idiosincrasia, mantiene su práctica respondiendo de forma eficiente al sistema de mercado. Hoy, la relación entre empresa y profesional se ha fortalecido, la personalidad de la empresa privada dirige la especialización del diseñador, con el objetivo de manipular la contribución de sus procesos, productos y servicios. Sus métodos son identificados con el fin de mantener el control sobre su producción.

Para entender la calidad de la interacción a la que un diseñador puede apelar, es importante revisar parte del código que nos hereda la historia. En este caso y desde el prisma de los estudios de la *performance*, el aporte lo da la investigación en torno al sujeto histórico de las hermanas Carmen Morla Lynch (escritora) y Ximena Morla Lynch (pintora). Dos mujeres de alta alcurnia de los años 20, dedicadas al arte y a la redacción de textos con ínfulas feministas. Dice la historia que fueron íconos relevantes para su época. Inquietas por generar comunidad, juntas dinamizaron numerosos círculos de tertulia. Las hermanas Morla lograron impulsar espacios para compartir y conversar entre personas de distintos estratos sociales. Activaron sesiones de espiritismo, hoy en día catalogado como pueril, sin embargo, se desconocen los alcances reales de esos encuentros. Se conectaron con su espiritualidad en reuniones y rituales sociales performáticos, en la búsqueda de un diálogo de conexión comunitaria entre diferentes estratos sociales (Díaz, 2016).

Desde el contexto social de las hermanas Morla Lynch, resulta útil para la construcción de un relato identitario, construir un parangón entre dos épocas que se caracterizan por la necesidad de organizar comunidades desde un espacio emocional. Chile, tanto en 1920 como en 2019, refleja una división: no existe una masa crítica organizada con derecho de acceso a la información. El ciudadano chileno preserva la idiosincrasia de mirada paternalista la cual permanece intacta, lo que da como resultado la inmovilidad del *status quo*. En términos biológicos, si un organismo deja de moverse, se considera muerto. Cualquier tipo de comunidad, independiente del rubro al cual pertenezca, si no se adapta al medio tendrá problemas para fructificar y mantenerse activa, termina por desvanecerse. Un ejemplo son las cooperativas de trabajo⁴, que no logran mantener sus costos fijos cubiertos y perecen. No se mantienen en el mercado por mucho tiempo, ya que no pueden seguir el ritmo de facturación como las grandes empresas; se endeudan. Estas organizaciones están pensadas para trabajar a escala humana, de forma horizontal y a un ritmo *slow*, como lo que planteó en 1986 Carlo Petrini con la *slow food*. El mercado no comprende lo que es la medida a escala humana, porque ha perdido el parámetro al globalizar la mayoría de los bienes nacionales. La cooperativa no puede competir con una multinacional. Este es el reflejo de la idiosincrasia que busca mantener la separación de grupos humanos organizados.

En consecuencia, se genera una baja en la autoestima y pérdida del interés entre personas que buscan organizarse. ¿Cómo puede la red de ciudadanos individualizados volver a confiar en el emprendimiento y buscar ser un aporte a la calidad de vida de su comunidad? ¿Debería esta red responder a la demanda de una idiosincrasia ya caduca o cuestionarse otras posibilidades de acción desde un espacio no visible?



Figura 1. Fotografía por Florencia Aguilera. Santiago de Chile, Mall Paseo Arauco Estación, mayo 2019.

En la Figura 1, un grupo de personas observa una partida de ajedrez en un espacio habilitado por el centro comercial Mall Paseo Arauco Estación, en el centro de Santiago, Chile. Los códigos que se encuentran dentro de esta interacción son una reminiscencia a lo que las hermanas Morla Lynch movilizaban en sus tertulias, el diálogo de emocionalidades en una experiencia comunitaria. En este caso de juego con invitación abierta a la comunidad, el intercambio y aprendizaje es activado por el espacio cuadrículado que determina la zona de juego, las fichas de ajedrez a gran escala que obligan a los jugadores a ocupar su corporalidad en la ejecución de cada movida. La dupla de jugadores que pasan a ser actores sociales frente a un público que se encuentra en el lugar sin ser convocado, sino por el hecho azaroso de estar recorriendo el establecimiento comercial con el fin de consumir solo o en familia.

Todos estos elementos componen la calidad de la experiencia en sí misma, y aunque se genere una encuesta minuciosa con cada uno de los participantes, será imposible conocer

la reverberación a nivel individual y grupal del evento. El contenido transmitido entre los familiares, migrantes, transeúntes e incluso los guardias del lugar. Lo cual señala el ámbito de no control por parte de toda intención de diseño de interacción. La masa crítica se desenvuelve en una zona gris inasible.

1.3. Masa crítica en la zona gris⁵

El afán de este análisis no está puesto en idear un plan antisistémico que revele la disciplina del Diseño en contra el mercado de consumo. Más bien es poder analizar la utilidad de las funciones prácticas de una interacción disidente, desde la perspectiva del juego y la *performance*, que genere un diálogo con otras prácticas y que maneje un interés relacional para una audiencia definida. El hecho de visibilizar una acción, individualiza y delimita de forma eficiente su control y su influencia. La posibilidad de no visibilizar lo accionado se presenta como una alternativa de comunidad, en consonancia al *modus operandi* de las redes sociales. Sin embargo, desde un espacio gris que no figure, que permanezca incógnito. Surge la urgencia de generar masa crítica que sostenga la red de cuerpos disidentes de la idiosincrasia que puedan organizar sus acciones en una zona no identificable, nebulosa, gris, y desde ahí contagiar de forma nutritiva otras redes organizadas con el fin de volver a la interacción a escala humana.

Tanto en tácticas militares, Ciencia Física, Sociología e inclusive en el reino animal, se denomina masa crítica al grupo de individuos conectados y consensuados que forman un cuerpo mayor con opinión y posibilidad de influir en otros cuerpos organizados para preservar la unidad. Para el sistema, acostumbrado a controlar cada una de sus organizaciones, el no poder cuantificar las acciones de nuevas comunidades puede resultar peligroso. Sin embargo, en ello radica el equilibrio de un sistema sano, es decir, diverso, que permita la adaptación a los nuevos cambios y avances desde un movimiento de tinte grisáceo.

1.4. Cruce 1: el diseño de interacción como juego performático

La *performance*, como arte, sitúa una construcción sintáctica en un contexto espacio-temporal determinado. Invita a la reflexión, deja a la interpretación lo que la persona pueda inferir y le permite asentar una verdad desde su propio bagaje cultural. Por medio de un formato de transmisión ajeno a herramientas cuantitativas, esta verdad será luego distribuida a su núcleo humano cercano y dará paso a la reflexión comunitaria, que si es traducida en acción, conforma una masa crítica. En el caso de la figura 1, el deseo por volver a presenciar la *performance* de los jugadores y por qué no, la posibilidad de ser uno de esos jugadores para jugar a su manera.

De lo anterior se desprende, con un movimiento replegado en una zona gris, la interacción comunitaria como posibilidad de acción eficiente para resolver estancamientos sociales. La *performance*, como arte visual, aún sin poder ser encasillada en una definición rígida por la academia, busca replantear la manera en cómo nos desenvolvemos desde un imagi-

nario a la vez nuevo y perturbador, con el único propósito de incomodar y cuestionar los límites de la sociedad que hemos construido (Castro, 2016).

Permanecer al filo de la navaja entre representación y solipsismo, como plantea Maturana y Varela en *El árbol del conocimiento*, en su primera edición en el año 1984, es el equivalente a estar en la balanza entre realidad y ficción para el lenguaje de la Performance.

Esta realidad no se genera a toda luz donde es en extremo categorizable, así como tampoco en la oscuridad total donde nadie puede ver la acción. Por ende, la zona gris emerge como espacio de juego para ejercer la autoridad que como cuerpo organizado se puede desempeñar de forma individual o en grupo. Este es el ejercicio de estudio, definir nuevas comunidades, en las que el diseñador de interacción como generador de experiencias se pueda y quiera involucrar, haciendo uso del lenguaje de la acción performática.

La *performance* toma como pretexto la investigación histórica y la conjunción con distintos referentes simbólicos para representar al cuerpo contemporáneo y su posición ante los devenires que le impone el modelo neoliberal; esta posición –siempre independiente y ajena a lo que debiera corresponder en un encasillamiento social– se impone en su disidencia y da prioridad a la definición de su territorio, habitando como propio los cruces y límites de las disciplinas, que friccionan sus referentes. Arriesga y está siempre dispuesto a investigar desde la vulnerabilidad, para cuestionarse a sí mismo y su contexto. Lo importante no es lo estético, sino la problematización del origen simbólico que lo sustenta, desde una revolución interna que concentra la realidad en la que se desarrolla. Como es el espacio de la figura Nº1, donde la apropiación de un medio, dedicado exclusivamente al comercio, se fortalece y confunde en la complicidad con otro cuerpo, similar despersonalizado, que se difumina en la repetición de la acción y contrasta en los espacios de quiebre o vacío, donde aparece con fuerza el cuerpo ya convertido en ícono (Vargas, 2017).

El acto performático ocurre en el presente, habla de lo que está sucediendo ahora y no de lo que ya pasó, se generan emociones en el momento. Tal experiencia no es una representación, todo es verdad, el *performer* es sí mismo. Todo es parte de la *performance*, el lugar y momento preciso donde se ejecuta. *It et nunc*: aquí y ahora, arte en el presente. Así, el público es una parte interactiva de la *performance*, es su principal dispositivo, siendo un trabajo abierto. Es el espejo de la realidad que se inscribe como arte temporal, acciona el momento presente desde el flujo vital del *performer* y con un lenguaje en su mayoría político.

Es necesario realizar una diferenciación con otras artes, como el Teatro. La *performance* habla directamente con el subconsciente, en oposición al teatro que habla directamente con lo racional. La *performance* mantiene su carga activista y política siempre. Es inmanente, impredecible, transformadora. No hay guión como en el teatro, aunque tampoco es improvisación. El origen de la *performance* es la imagen, no el texto, como en el teatro. Utiliza los códigos del arte visual, al ser el cuerpo parte de la instalación propuesta. En ella no hay reglas. La acción es portadora de la imagen. En la obra se hace vivencial la historia visual personal, la vivencia del *human body installation* es lo que transmite una emoción, no el relato. No busca empatizar, busca emocionar. Es un arte de la acción, por lo tanto, es un arte vivo y juega con los límites del lenguaje.

Para Díaz (2018) existe un espacio donde la relación de interacción suceda desde una presencia:

[...] El cuerpo moderno y su injerencia en la *performance* [...] Se plantea pensar en el cuerpo performático, en el arte como un medio subversivo que posibilita una política de la presencia, además de modificar y reflexionar el papel de la mirada y el cuerpo como espacios empáticos.

1.5. Cruce 2: la empatía del diseñador de interacción

¿Posee el diseñador de interacción las herramientas adecuadas para empatizar? Según Nietzsche, desde Sócrates, la civilización Occidental se fundamenta en la pequeña razón del hombre y no en la gran razón de la naturaleza. Dentro de este contexto, basado en una supuesta dicotomía entre el cuerpo, por un lado, y una mente/espíritu, por otro, se han manipulado y violentado durante más de 2.000 años ciertas energías del cuerpo y de la naturaleza consideradas anárquicas y contradictorias al concepto de un “espíritu” esencialmente “incorruptible, racional, inteligible, inmortal e incorpóreo”. Se cuestiona y reflexiona acerca de este legado histórico, en donde el cuerpo ha sido sistemáticamente manipulado para convertirlo en un dócil y pasivo receptor, protagonista de los entornos y sus dogmas, incapacitado para cumplir su rol natural de ser un creativo intérprete, transformador y generador de vida (Barnsley, 2013).

En este punto es pertinente relacionar el estudio de la Performance al campo de acción del Diseño de Interacción desde la Teoría del Afecto. Si se menciona que la *performance*, como arte vivo, implica ser percibido por otros en el momento efímero de la acción principal. Es decir que no existe sin el observador. La conciencia de ser mirado, por ende, altera el comportamiento, con la construcción espontánea, para dar lugar a la experiencia dual entre *performer* y “espect-actor” (Boal, 2001).

Surge la pregunta de si a esta presencia la motiva el amor, esto es que conlleve un valor agregado o por la inercia del mercado, es decir, por interés. El cuerpo que busca la presencia desde el amor, es decir, desde la búsqueda de compartir una acción, genera espacios poéticos y la certeza de estar siendo escuchado por otros provoca la consolidación de comunidades efímeras que se prolongan en las reacciones posibles, futuras interacciones. Lo performático promueve una transformación, es en sí mismo un instrumento de disidencia que escapa a lo mercantilizable. Es un espacio de detención para movilizar la imaginación individual y global. El ojo observador puede desaparecer o manifestarse desde el acto propio del lenguaje. Puede generar un modo de resistencia individual o colectivo, dependiendo del modo de manifestación.

Por otra parte, el aburrimiento está muy mal visto. Nos alejan del espacio de ocio con el exceso de estímulo vía la *Pantalla global*, de Lipovetsky. Es el espacio por excelencia para crear. Es una proyección de cómo estar con los demás, generar comunidad. También hay modos para resistir la productividad.

La posibilidad de un arte afectivo en la esfera pública, pasa por el reconocimiento de lo artístico y lo poético en las acciones “reales”. Expresando esta necesidad, al final de *Poeta delle ceneri* (1966-67), Pier Paolo Pasolini escribía “las acciones de la vida solo serán comunicadas, y serán ellas la poesía, pues, te repito, no hay más poesía que la acción real”. Desde

tal perspectiva, aún hoy relevante, esto implica el reconocimiento de una poesía, un arte o un cine que sigan siendo autónomos, pero que hablen la misma “lengua” de la realidad. Establecer que no hay más poesía que la acción propone compartir una reflexión desde la práctica artística, así como desde la investigación sobre las herramientas teóricas de las que se dispone para pensarlas (Sánchez, 2015).

En suma, es oportuno destacar que el arte es un modo de organizar y no solo de hacer cosas. Genera preguntas e imaginarios que no pueden existir de otra manera, moviliza límites establecidos. Existe un pensamiento tácito en el hacer del cuerpo. Es imposible pensar sin el cuerpo. Solíamos pensar que el cuerpo permanecía mudo y quieto mientras la mente pensaba. El arte es educación y la educación es arte. Las instituciones deben ayudar a generar no un socialismo del consumo, si no un socialismo de la creación (Camnitzer, 2017).

1.6. Cruce 3: diseño de interacción y el concepto de juego

Huizinga en su libro *Homo ludens* sitúa al juego como una función esencial que antecede a la cultura; más aún, señala que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla. Esta idea se sustenta en el hecho de que el juego es una de las primeras formas que tenemos para comunicarnos, antes de siquiera aprender a hablar. Y si bien, desde el juego es posible desarrollar muchos tipos de aprendizaje (físico, social, cognitivo, emocional), es una acción que traspasa los límites de la ocupación biológica o física, es una función con sentido en sí misma (Huizinga, 1954). La definición que este autor desarrolla nos servirá como punto de partida para visualizar elementos que componen el juego: “el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente”.

Esta definición se construye a partir de una serie de ideas que se encadenan. De todas ellas, se desarrollan cuatro para posteriormente vincularlas al diseño de interacción.

1. El juego es una acción u ocupación libre: de esta primera afirmación se establece el carácter voluntario del juego. Quien juega siempre elige hacerlo, si se ve obligado a participar, entonces la actividad se transforma en otra cosa.
2. Se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales: con la noción de que la acción de jugar ocurre dentro de límites temporales y espaciales fuera del cotidiano es posible entender la idea de campo de juego. El autor incluso acuña el término “círculo mágico” para referirse a la brecha que separa el campo de juego del resto del mundo. En el círculo mágico se debe actuar en base determinadas reglas de juego.
3. Tiene su fin en sí misma: es decir, cuando jugamos, no lo hacemos con un afán de supervivencia ni conservación, lo hacemos porque significa algo en ese momento.
4. Va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría: esto ocurre al jugar de forma libre y, al mismo tiempo, regido por reglas que operan dentro del círculo mágico. Existe una relación entre los sentimientos que afloran en el juego y la capacidad de acción que

el jugador tiene dentro del mismo. La tensión de la posible competencia o de la puesta a prueba de uno mismo o del grupo y la alegría de estar experimentando el juego.

Muchas veces se suele considerar como opuestos a lo espontáneo y a lo regulado. Se suelen percibir como nociones excluyentes entre sí. En el juego estos polos se sitúan armónicamente, en una paradoja continua. Los juegos conllevan normalmente la existencia de reglas o condiciones consensuadas que modelan el comportamiento de los participantes. Por otro lado, la actitud lúdica, el estado cognitivo en que nos sumergimos al jugar, es un estado que tiende a la creatividad y a poner en tensión los límites de las convenciones.

Un aspecto a considerar sobre el concepto de juego y sus diferentes dimensiones que se relaciona con espontaneidad y norma, es la distinción que existe en el idioma inglés para designar lo que entendemos como juego como dos conceptos diferenciados: *play* y *game*. *Play* puede ser asociado al verbo jugar, la acción libre que llevamos a cabo y el estado mental lúdico en que nos sumergimos. Mientras que *game* puede ser relacionado al sistema diseñado de juego (con sus determinadas reglas y/o condiciones). Desde el entendimiento de ambos es posible identificar dos relaciones de pertenencia (Salen & Zimmerman, 2004).

- *Games* como subconjunto de *Play*: Aquí *play* es entendido como verbo, como actitud de juego que abarcaría a juegos que poseen reglas y estructura (*games*) como, por ejemplo, un juego de tablero, y a su vez, también incluiría a juegos sin estructura formal, como dos perros jugando a perseguirse. Podemos decir entonces que *games* sería un subconjunto de *play*. Los *games*, como sistemas de juego serían solo una parte de universo de posibilidades de juego que ofrece *play* como verbo, ya que entrarían aquí también formas de juego mucho más espontáneas que no requieren del uso de reglas.

- *Play* como subconjunto de *Games*: El juego como *game* se activa con la acción de jugarlo (*play*), pero en sí existe antes de su activación, dicho de otra forma, por ejemplo, un juego de mesa existe como tal sin la necesidad de ser jugado, ya que el tablero y sus fichas también son determinantes en su existencia. Los elementos estéticos y formales del juego constituyen aspectos relevantes del mismo que se vuelven dinámicos con la actitud de juego.

Estas relaciones de pertenencia son flexibles y adquieren sentido según el foco en que estemos analizando el juego y estado de juego. ¿Cómo se relaciona esto con el diseño de interacción? La paradoja del juego, su constante tensión entre el ímpetu creativo y la obediencia de normas, es un aspecto de interés para el campo del diseño de interacción ya que permite explorar situaciones en que los usuarios de una interacción diseñada logren plantear nuevas interpretaciones, organizaciones o criterios de uso dentro del sistema. Por otra parte, al extrapolar el tipo de relación *play/game* a la experiencia de usuario/diseño de interacción es posible dejar de verlos como campos fijos con procesos mapeados de antemano. La activación de un sistema desde la experiencia y la experiencia en sí se vuelven dinámicos en la forma de relacionarse y, en la medida en que se incorporen elementos de la definición de juego, poseen el potencial de actualizarse. Si la interacción se diseña con criterios de juego (sin necesariamente estar diseñando un juego en sí) aparece el potencial de considerar diferentes grados de libertad del usuario, diseñar los límites temporales y espaciales, que la interacción tenga un fin en sí misma y la posibilidad de que la expe-

riencia despierte sentimientos de aparentemente polarizados, como tensión y alegría. En este sentido, si bien el diseño de juegos puede ser visto como una subárea del diseño de interacción, se plantea que estudiar el concepto de juego como algo más amplio, que no se deja contener, es un ejercicio fértil para establecer enfoques que apunten a enriquecer la disciplina.

El previamente señalado “círculo mágico” de Huizinga es un concepto cuya rigidez ha sido altamente debatida en recientes estudios y postulados teóricos de juego. El círculo mágico como un claro límite entre el espacio de juego y la realidad es un concepto atractivo y útil de entender, pero la realidad tiende a ser más difusa, más desordenada (Pargman & Jakobsson, 2008). Al intentar desmarcar de forma tácita la experiencia de juego de la experiencia del mundo se vuelve difícil explicar cómo exactamente el historial personal de los jugadores se vería excluido de la actividad de juego. Es difícilmente posible para el espacio de juego bloquear la complejidad de las relaciones sociales y personales (Calleja, 2015). Resulta útil entonces, considerar el espacio-tiempo del círculo mágico como un límite permeable, donde la identidad de los participantes y el contexto sociocultural en que se inscriben también entra en juego.

Si consideramos activamente el límite del juego como un espacio abierto, un vacío que se completa con la historia y emocionalidad del jugador es posible diseñar sistemas de interacción lúdicas más humanizados, capaces de conformar comunidad y/o referirse a temáticas complejas. Un ejemplo de esto son los llamados juegos de realidad alternativa (o ARG, en inglés) que se configuran a partir de narrativas que utilizan el mundo real como soporte. La estética de este tipo de juegos apunta a un involucramiento profundo, que se concibe con la frase “esto no es un juego” (*this is not a game*), operando como motivo. En muchos de estos casos los participantes del juego no utilizan avatares ni roles diferentes a su identidad personal, sino que vierten su individualidad dentro del universo general del juego. Otra característica común de los juegos de este tipo es que plantean desafíos difíciles de resolver que apelan a la capacidad de los jugadores de coordinarse y trabajar como un gran equipo, independiente del lugar físico en donde se encuentren. Aprovechando esto último, desde 2007 hasta la fecha, se han planteado y desarrollado plataformas de juegos de realidad alternativa que afrontan problemáticas reales, usualmente patrocinadas por instituciones con objetivos activistas o educativos⁶.

A su vez, dado que muchos juegos presentan límites espaciales explícitos (el rayado de cancha, la red, los bordes del tablero, etc.), la intervención directa en ellos abre espacios físicos con potencial de incorporación nuevos significados. Un caso de esto se puede retratar a partir de la obra *Ping pong table* del artista mexicano Gabriel Orozco. En ella, Orozco toma la red del medio de una mesa de ping pong como límite a abrir. Inicia desde la pregunta “si fuésemos a reexplorar el espacio de la red de la mesa de ping pong, lo abrimos y lo volvemos multidimensional, ¿cambiaría la forma de la mesa?” y sobre esta base procede a expandir ese límite y situar un estanque de agua en el centro. En sus propias palabras, Orozco la describe:

La Ping Pong table está conectada a esta idea de un nuevo espacio, un nuevo espacio posible. Cuando tienes un juego de ping pong normal, tienes una red que es suficiente espacio entre dos espacios. Pero cuando multiplicas ese espacio

por cuatro, en lugar de dos personas jugando, tienes cuatro personas jugando en cuatro mesas. Abres ese espacio para que la red también esté abierta. Y lo que tienes allí es un nuevo espacio porque no existía antes. La red, ese espacio entre dos espacios, lo abrí. Y ahora tengo un espacio tridimensional entre cuatro espacios.

Ese es el espacio que me interesa, el espacio intermedio... para activar ese espacio. Activar significa llenarlo de significado y conexiones para que podamos pensar en ello. Podemos conectarnos y hacer que suceda como un espacio y un tiempo entre las cosas.

Entonces, tanto desde una forma socioemocional como de una forma física y material, estas operaciones conscientes de tomar los bordes del círculo mágico, los límites de la experiencia de interacción, como un vacío a cargar de sentido, a expandir y a diseñar abren un potencial que desde lo lúdico se puede trasladar a otros tipos de sistemas. ¿Qué más puede ocurrir cuando la identidad del usuario, su visión de mundo y sus emociones pasan a ser una parte primordial de un diseño de interacción? ¿Qué otras configuraciones resultantes pueden surgir en un sistema cuando ponemos en expansión sus fronteras internas?

1.7. Cruce 4: juego crítico y masa crítica

El juego crítico o *critical play* es un concepto posicionado por la artista e investigadora Mary Flanagan. Jugar críticamente significa crear o usar ambientes de juego que representan cuestionamientos sobre la vida humana. Estos cuestionamientos pueden ser de diferente índole, pueden referirse al sistema de juego en sí y/o a un análisis social, cultural, político o inclusive personal (Flanagan, 2013).

Otros autores como Salen y Zimmerman se refieren a este tema definiendo una directriz, un enfoque de diseño de juegos como artefactos de resistencia cultural, entendiendo resistencia como el momento en que dos fenómenos se ponen en conflicto. Ya sean políticas o no, las modificaciones de un juego pueden actuar como formas de resistencia, afectando el significado, experiencia e identidad cultural de un juego (Salen & Zimmerman, 2004). Tanto juego crítico, como el juego como resistencia cultural nos proporcionan una oportunidad para que el diseñador de interacción sea capaz de orquestar el conflicto como un valor. Dependiendo de la temática de la experiencia, se puede generar fricción o resistencia entre lo diseñado y el contexto cultural en que se presenta. De esta forma, interactuar con el sistema es un acto intrínsecamente transformador. Ya se ha establecido previamente que la *performance* es capaz de poner en crisis los constructos sociales, valóricos y conductuales del ser humano. El estado de juego, cuando es crítico, es capaz de apuntar a objetivos similares y promover la reflexión de los participantes. Un caso de esto es el juego de tablero *This war of mine*, que propone como escenario de juego la vida de personajes ficticios civiles atrapados en una ciudad que ha sido destruida por la guerra. Los conflictos éticos y emocionales, que surgen a través de las decisiones que toman los jugadores sobre la vida de los personajes que controlan, buscan la inmersión y una rica narrativa realista como motor de la experiencia. Como consecuencia, este juego lleva a los jugadores a estados aní-

micos variados, tanto positivos como negativos, más que meramente entretener. En casos como estos, la narrativa del juego en conjunción con la vivencia específica de los jugadores pasa a ser lo gatillante de la posibilidad de generación de masa crítica.

Otra estrategia del juego como resistencia cultural es la alteración de la estructura de un juego existente de tal forma que promueva la apropiación. Un caso pertinente a mencionar es el experimento social *Twitch plays pokémon*, de 2014, en el cual miles de usuarios jugaron simultáneamente el videojuego *Pokémon red*, todos controlando el mismo personaje a través de la escritura de comandos de acción en un chat. El caos que supone la coordinación de tantas personas controlando el mismo avatar generó una serie de rasgos identitarios para su comunidad (nombres de personajes ilegibles, movimientos erráticos, situaciones irrisorias, memes). Esta partida de juego fue emitida en tiempo real, alcanzando una media de 80.000 espectadores, de los cuales se estima que al menos un 10% participaba jugando. Aquí la masa crítica se compone desde el caos en el sistema de interacción, entregando a los usuarios la facultad de instaurar orden o no y de construir narrativa observando los comportamientos emergentes de ellos mismos como grupo.

1.8. Tensión de límites y herramientas a incorporar

Existe una tendencia en que toda disciplina que genere material por medio de metodologías creativas, busque empatizar con un espectador activo que interactúa con una experiencia estética, emocional. La generación de narrativas, que acorten la brecha entre el diseñador de interacción y su posible interlocutor, puede ser mediada por la herramienta *Persona* que permite proyectar un perfil ficcionado para visionar una experiencia en un contexto espacial temporal, social y cultural determinado. Genera un testeo especulativo que visualiza el entorno y la acción de las personas que experimentarían el contenido a proponer. La creación de los perfiles ficticios o arquetipos permite explorar posibles conflictos, actitudes o elecciones que las personas puedan realizar durante una interacción. Una vez expuesto el espectro variado de *Personas*, estas son complementadas por medio de relatos detallados que permitan crear un personaje realista que humanice el proyecto de diseño, permitiendo minimizar fallas por medio de una hipotética empatía hacia las acciones de un grupo de usuarios. Se describen patrones de conductas, metas, habilidades y actitudes de interacción. En general, para un proceso creativo de diseño, se crean varias fichas de *Personas* para estudiar las variantes de una experiencia, para lo cual se identifica una *Persona* foco, quien actuará como guía de las metas del proceso íntegro de diseño (Quesenbery and Brooks, 2010).

Como se muestra en la Figura 2, a partir del estudio de casos y el marco teórico cruzado es posible evidenciar, a modo de síntesis, tres relaciones duales que se ponen en tensión dentro del campo del diseño de interacción cuando lo ponemos en contacto con *performance* y juego:

- Interacción y afecto: no solo interactuar dentro de un sistema, sino poder involucrarse emocionalmente, que exista el territorio propicio para la generación de vínculos entre dos o más cuerpos.

1.9. Proyecciones para estos cruces

A partir de las consideraciones teóricas previamente expuestas, el alcance del campo de acción del diseñador de interacción, como actor social es amplio. Su práctica profesional puede conducir a la organización estratégica y otorgarle poder a las personas, cuando se constituyen de forma individual o dentro de un grupo con un objetivo en común. El diseñador, como persona, también puede participar de la comunidad sobre la cual está ejerciendo su influencia como creador cultural. Tiene a cargo el rol de involucrarse en el proceso creativo de la manera más íntima posible, para llegar a niveles de empatía que excedan las metodologías de testeo. Puesto que se ha mencionado que tensionar los límites de acción de su disciplina enriquece la práctica y acerca el diálogo con y entre los “usuarios” que pasan a ser seres humanos en la interacción diseñada, el objetivo es recuperar el ejercicio del diseño a escala humana, es decir, involucrar el cuerpo y sus afecciones y el juego como acción significativa dentro del área de discusión sobre el contenido desarrollado. Difícilmente es posible estructurar estrategias precisas en que el diseñador de interacción pueda contribuir a la generación de masa crítica. No obstante, desde lo expuesto, se releva el juego y la *performance* como campos catalizadores de reflexión, generación de comunidad y significados.

Por consiguiente, la relación del diseño de interacción con las maneras de ver y hacer que traen la *performance* y el juego, pueden conducir el planteamiento personal del profesional de la disciplina a situarse de forma crítica en su contexto de trabajo, velando por tener presente su rol como actor social, incluso en el territorio más árido del *marketing*. El diseñador de interacción como puente de equilibrio entre empresa y las personas.

Notas

1. La observación *desde* el cuerpo difiere a la observación *del* cuerpo. La primera busca definir los afectos pertinentes al cuerpo ocurridos por estímulos externos en la experiencia diseñada; la segunda toma distancia de lo que el cuerpo necesita como ser vivo y sistema complejo afectado. Hablar *del* cuerpo tiene su alcance limitado solo a lo externo.
2. La escala humana hace referencia al cuerpo como referente de desarrollo. La propuesta es a que el diseñador de interacción se apropie de esta unidad de medida espacio-temporal relacional para proceder a investigar y prototipar, con el objetivo de garantizar el equilibrio entre el crecimiento económico, el bienestar social y el cuidado del cuerpo como instancia ligada a lo orgánico, al medio ambiente.
3. Para Castro (2016), los alcances del estudio de la Performance y el acto performático en sí mismo se orientan a la posibilidad de generar “otra” acción por parte de un individuo, grupo o comunidad, desde su *expertise* o disciplina, que movilice límites sociales consensuados. Para este ensayo, la *performance* es un punto en común como cruce de las prácticas del juego y el diseño de interacción. Al ser la *performance* una palabra con una amplia capacidad semántica, se puede utilizar de múltiples maneras, por lo que nos permitiremos

acuñarla en este caso como un espacio de acción libre, en la periferia de una estructura colectiva desde el cuerpo como territorio común.

4. En este caso nos referiremos a las cooperativas de trabajo de pequeño y mediano tamaño que conforman la gran mayoría. <http://www.fecrecoop.cl>

5. Para el análisis, la zona gris designa el espacio de acción de un individuo o interacción de una comunidad donde el resultado es visibilizado en un 50%. El otro 50% queda como información relevante para quienes hayan experimentado el acontecimiento.

6. Un caso concreto de juego de realidad alternativa que se refiere a problemas del mundo real es World Without Oil que generó una comunidad de personas que vivieron por un período de tiempo sin usar ningún producto ni servicio derivado del petróleo. www.worldwithouthoil.org/

7. The observation *from* the body differs from observation *of* the body. The first seeks to define the affections pertinent to the body that occur due to external stimuli in the designed experience; the second takes distance from what the body needs as a living being and complex system affected. Talking about the body has its scope limited only to the external.

Referencias Bibliográficas

- Boal, A. (2002). *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: Editorial Alba.
- Barnsley, J. (2013). *The body as a territory of rebellion*, Caracas: Universidad Nacional de las Artes, UNEARTE, 2013.
- Castro, F. et al. (2016). *Performance art en Chile*, Santiago de Chile: Metales Pesados.
- Díaz Navarrete, W. (2016). *Las Morla. Diarios y Dibujos de Carmen y Ximena Morla Lynch*, Santiago de Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile.
- Flanagan, M. (2013). *Critical Play: Radical Game Design*, Cambridge: Mass, MIT Press.
- Frissen, V. et al. (2015). *Playful Identities: the ludification of digital media cultures*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Gibbs, A. (2011). *Affect Theory and Audience, The Handbook of Media Audiences*, Virginia: Nightingale.
- Huizinga, J. (2018). *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial.
- Jean-Luc, N. (2010). *58 indicios sobre el cuerpo, Extensión del alma*, Buenos Aires: Ediciones La Cebra, 2010.
- Par Pelbart, P. (2015). *Cuerpo y Biopolítica. Presentación en "Experimenta sur"*, Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Quesenbery, W. y Brooks, K. (2010). *Storytelling for User Experience: Crafting Stories for Better Design*. New York, USA: Rosenfeld.
- Rolnyk, S. (2015). *Pensar desde el saber del cuerpo, Presentación en "Experimenta sur"*, Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Salen, K. y Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: game design fundamentals*. Cambridge: Mass, MIT Press.
- Sánchez, J. A. (2015). *Presencia y desaparición. Presentación en "Experimenta sur"*, Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

- Shedroff, N. (2015). *Designing Meaningful Experiences*, USA.
- Zagal, J. y Deterding, S. (2018). *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*, New York: Routledge.

Recursos electrónicos

- Camnitzer, L. (2017). “Sobre la integración entre arte y educación. Tablero, archivo virtual sobre arte y educación”, disponible en https://www.youtube.com/watch?time_continue=109&v=mmwAgUYYpCI
- Cano Díaz, B. (2018). “Aproximaciones al cuerpo performático: hacia una corpo-política de la presencia” en *La ventana. Revista de estudios de género*, 5(47), 7-38, disponible en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-94362018000100007&lng=es&tlng=es, consultado el 09 de junio de 2019.
- Labouef, Ronkko & Turner, “Can you touch my soul”, disponible en <https://www.fact.co.uk/artwork/touchmysoul-2015>
- Estadísticas sobre la felicidad, disponible en <http://lanacion.cl/2019/03/20/estudio-sobre-felicidad-58-de-chilenos-se-declara-feliz-en-ranking-mundial-que-encabezan-filipinos/>
- Federación chilena de cooperativas de ahorro y crédito, disponible en <http://www.fecrecoop.cl/index.php/news-cooperativas>
- Mondragón: Corporación, Experiencia Cooperativa, disponible en <https://www.mondragon-corporation.com/experiencia-cooperativa/>

Abstract: For the approach to the crossing of codes from the disciplines of the game and the performance towards the Design of Interaction, it is relevant to position the primary observation from the body⁷ as a unit to be reconsider for the empathic exercise of designing for people. From the socio-business context, the need arose to tighten the limits of the field of action of interaction design to configure a network of professional actors that implements the possibility of another way to proceed, focused on the community of people rather than the company. This time from the action of the body as a device, together with game methodologies and performance as allies, to enrich the current organizational imaginary. That in turn can enrich the quality of content and how we relate to each other, in a positive way to generate critical mass. The opportunity of the designer to stimulate a community of people (professionals and users), which crosses established codes to stimulate the language of the systemic status quo within which we operate. This essay tries to make comparatively visible the contribution that the confluence of cultural discourses can generate from the disciplines of the Performance (Body) and the Game (Play / Game) to enrich the praxis of the Design of interaction (like analogous experience outside the screen), as a resistance of a social structure stiffened by the interests of the market. The question arises: How can the Interaction Designer contribute to the generation of criti-

cal mass? An approach may be the incorporation of tools and concepts from the fields of performance and critical play.

Keywords: Interaction Design - Performance - Play - Critical mass - body - resistance.

Resumo: Para a abordagem do cruzamento de códigos das disciplinas do jogo e o desempenho em relação ao Design de Interação, é relevante posicionar a observação primária do corpo. Esta é a unidade a reconsiderar para o exercício empático de projetar para as pessoas. Do contexto sócio-empresarial, surgiu a necessidade de enfatizar os limites do campo de ação do design de interação, de configurar uma rede de atores profissionais que implemente a possibilidade de outro ser, focado na comunidade de pessoas e não na empresa. Desta vez, a partir da ação do corpo como um dispositivo, juntamente com metodologias de jogo e desempenho como aliados, para enriquecer o imaginário organizacional atual e, ao mesmo tempo, pode enriquecer a qualidade do conteúdo e a forma como interagimos, de maneira positiva, gerando massa crítica. A oportunidade do designer de estimular uma comunidade de pessoas (profissionais e usuários), a atravessar códigos estabelecidos para energizar a linguagem do status quo sistêmico no qual desenvolvemos. Este ensaio tenta tornar comparativamente visível a contribuição que pode ser gerada pela confluência de discursos culturais das disciplinas de Performance (Body) e Play (Play / Game) para enriquecer a práxis do Design de Interação (como uma experiência analógica fora da tela), através da resistência de uma estrutura social rígida pelos interesses do mercado. Surge a pergunta: como o designer de interação pode contribuir para a geração de massa crítica? Uma abordagem pode ser a incorporação de ferramentas e conceitos dos campos de desempenho e desempenho crítico.

Palavras chave: Design de interação - desempenho - jogo - massa crítica - corpo - resistência.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
