

Fecha de recepción: febrero 2022
Fecha de aprobación: marzo 2022
Fecha publicación: abril 2022

Cuerpos y educación virtual: análisis de metáforas y traducción de la experiencia presencial desde el estudio del juego y la performance

Florencia Aguilera ⁽¹⁾ y Felipe Arenas ⁽²⁾

Resumen: Al posicionarnos en un escenario de resguardo sanitario, donde realizar clases virtuales se torna una necesidad, se manifiestan una serie de dificultades a nivel comunicacional, afectivo y sobre la experiencia educativa en general, que perjudica en específico al cuerpo del estudiantado universitario y su capacidad para generar vínculos y comunidades orgánicas. Comprendemos entonces la clase presencial como un espacio de interacción por medio de códigos corporales y estímulos sensoriales tangibles, los cuales al pasar a formato de videoconferencia se ven reducidos a la mediación de un único espacio visual, de interfaz cuadrada y sonoridad por lo general desfasada por el vaivén de la señal. Es importante enunciar que la experiencia de aprendizaje –y especialmente en disciplinas creativas como el Diseño– existen múltiples capas que van más allá de un consumo lineal de contenido académico. Lo que conoce el universo educativo es un aula tradicional donde se realizan ejercicios grupales y se produce un proceso mimético entre pares, diálogo y observación de un lenguaje gestual auto-regulado en conjunto. Es en el entorno presencial donde él o la estudiante pueden construir una amplia visión del campo de acción de su disciplina, una identidad conformada luego en grupo y que se vuelca en su desarrollo profesional. ¿Cómo es entonces la construcción de la disciplina del Diseño en un entorno virtual, es decir su identidad digital?

Se analizarán algunas herramientas concretas de como la autorregulación del aprendizaje a través de ideas lúdicas y una actitud performática.

Para finalmente preguntar:

¿Es posible generar un diálogo entre la performance de la experiencia presencial con la performance de la experiencia online?

¿Qué elementos lúdicos son urgentes a rescatar de la experiencia presencial para traducirlos a la virtualidad?

Palabras clave: Cuerpo - Identidad digital - Performance - Juego - Diseño de experiencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 78-79]

⁽¹⁾ Facultad de Diseño, Universidad del Desarrollo. 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. faguilera@udd.cl

⁽²⁾ 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. f.arenas.b@gmail.com

Introducción

Traducir códigos desde la presencialidad hacia un aula online

Para delimitar nuestro análisis, lo primero es situar la mirada desde la perspectiva que dispone el estudio de la Performance. Observar manifestaciones basadas en la acción de lo “vivo”¹, posibilita encauzar una revisión epistemológica de la disciplina del Diseño, dedicado a la indagación de la experiencia de interacción, tanto digital como análoga y que integre a los actores involucrados desde la presencia del cuerpo como eje central. En consecuencia, el estudio de la Performance invita al Arte Vivo como categoría de análisis la cual posiciona al cuerpo como agente activo en la construcción de cualquier sistema cultural y de identidad. Se declara entonces la relevancia en la observación del cuerpo como unidad de estudio en el Diseño de Experiencia, con la intención de repensar los límites disciplinarios.

Pues el cuerpo es el ser con toda su materialidad, cosa difícil de explicar, pero también con toda su inahaprensibilidad, pues es igualmente el origen de sentimientos, sensaciones, ideas, percepciones y de todo aquello que significa estar vivo (Guzmán, 2016, pp. 18-19).

Junto a lo anterior, se propone emplear el verbo “traducir” como la acción que movilice la figura literaria de la metáfora para el cuestionamiento entre lo que fue la época de gloria de la experiencia presencial, la cual hemos dejado de ejercitar, para pasar a la traducción a una experiencia online aún en obra. La redundancia terminológica de traducir una metáfora, nos sitúa en un espacio liminal beneficioso que apela a indagar en el diálogo de la memoria (pasado) y el imaginario (futuro) colectivo, en este caso de lo que queremos conservar y construir para nuestra experiencia educativa. Planteamos una “Liminalidad performática”, espacio de observación con interés en el cuerpo. Es quizá esta cualidad liminal del análisis, definición nebulosa entre realidad y ficción, la que vuelve atractiva la investigación del evento presencial - digital que nos proponemos abordar, indagar en lo simbólico de la transición entre dos estados diferentes (Dubatti, 2017).

El diseño de experiencia con foco en lo virtual, desde la unidad de medida del cuerpo, es la disciplina puente encargada de generar empatía entre los interlocutores. Consciente o no de una autorregulación, la comunidad de estudiantes articula un estilo comunicacional, involucran capacidades relacionales que sostienen durante toda la sesión de clase virtual por medio de la interacción visual y sonora con pantallas y auriculares. La pregunta recae en cuál es el tipo de presencia del cuerpo en la participación del proceso de construcción de identidad digital o si es solo útil como representación de códigos tecnológicos. ¿Somos representantes de la tecnología que nos moldea o somos partícipes de su regulación en la interacción que nos beneficia como comunidad?

La fatiga de la videoconferencia nos hace añorar una presencialidad de aprendizaje con otras personas, en contraposición a la actual comunicación individualizada y mediada solo por una pantalla como interfaz base. Siendo esta una condición ineludible, exponemos la premisa de que en la experiencia online hay una insuficiencia de presencialidad en cuanto a no contar con otros cuerpos en el mismo tiempo y espacio físico. Una meta es visibilizar una metacognición de las necesidades de un estudiante y profesor involucrados en un diálogo online; intercambio verbal donde experimentan diferencias temporales, estructurales y anímicas en las dinámicas educativas y de aprendizaje. La traducción es entonces un motor para recuperar elementos del lenguaje de lo presencial y trasladarlos a códigos semánticos para una experiencia virtual con apropiación presencial. Esta última afirmación se acerca más a la necesidad de transicionar la presencialidad hacia una experiencia online enriquecida, una nueva virtualidad basada en la recuperación de útiles presenciales, sin embargo traducidos a un lenguaje virtual.

El siguiente paso es definir la idea de “presencialidad”. ¿Qué constituye lo presencial en un contexto educativo? Con el fin de facilitar la traducción de códigos que nos acerquen a una definición de lo presente en un individuo, o grupo de estudiantes en una situación de aprendizaje, recordemos nuestra unidad de medida que dimensiona el comportamiento de esta existencia. Señalar al cuerpo como un territorio de estudio, permite delimitar el campo de experimentación desde una perspectiva performática, en relación a la comunidad de estudiantes, como un grupo de territorios que deciden, por ejemplo, prender o apagar su cámara cuando se conectan a clases. La Real Academia de la Lengua define la presencia como la asistencia de una persona o cosa que se halla delante de otra u otras o en el mismo sitio que ellas; así como la memoria de un símbolo, idea o representación de ella. Según lo anterior, acontece una presencialidad en la interacción mediada por una pantalla al poder comprobar la temporalidad compartida entre interlocutores. La pantalla funciona como un límite territorial de interacción entre cuerpos interesados en comunicarse. Siendo el cuerpo un territorio, es por lo tanto un sujeto con deberes y derechos a regular para el aula online. ¿Cómo se regula entonces lo presencial en la virtualidad?

Un aspecto a destacar, es la horizontalidad en la comunicación virtual. Las plataformas logran homogeneizar la participación de los estudiantes por medio de cuadros que visibilizan la imagen gestual del rostro. Esta cuadrícula en vista “galería”, reúne y posiciona a los individuos participantes en una misma jerarquía relacional que incluye al profesor, docente, guía o mediador en el mismo *output* comunicacional. Si reflexionamos sobre este acontecimiento sin la jerarquía vertical en la relación docente - estudiante del aula presencial, podemos producir una traducción de códigos renovados para la interacción virtual

que beneficie la transmisión de contenido con la misma confianza que genera el contacto de trabajar en un mesón grupal de taller.

Metáfora 1: El panal negro

Si entendemos al territorio - cuerpo como una zona que corresponde a una jurisdicción, virtual en este caso, la persona o identidad conforma un **territorio perfo-lúdico** ante la cámara. El cuerpo se enfrenta a una situación de constante exposición y vigilancia. Un tema debatido al cierre del primer semestre académico 2021 con los estudiantes del curso Lenguaje Visual, en su relato de final de semestre sobre su experiencia educativa por videoconferencia, desde el comienzo de las cuarentenas. En cuanto a la interacción por medio del encendido o apagado de la cámara, se solicitó a los estudiantes de segundo año de la Escuela de Diseño de Interacción que contestaran por medio de la plataforma visual web www.miro.com, de forma anónima a la pregunta ¿por qué no prendo mi cámara?, a lo cual respondieron:

- Estudiante 1: *“Si los profesores lo pidieran y los estudiantes las encendieran, lo haría. Prefiero las clases con cámara a que sin, pero no voy a ser la única con ella encendida”.*
- Estudiante 2: *“En presencial nadie te está mirando fijamente a la cara todo el rato. [...] pierdo un poco de privacidad. Ni mencionar que cuando graban la clase, es peor aún”.*
- Estudiante 3: *“Al inicio de la experiencia online existía un entusiasmo por ver las caras de los compañeros, luego con el paso del tiempo, los compañeros dejaron de prender sus cámaras y eso desincentiva al resto a participar”.*
- Estudiante 4: *“Me da mucha ansiedad prender mi cámara. Entiendo cuando uno presenta un proyecto pero durante las clases es muy incómodo”.*
- Estudiante 5: *“A mi la verdad no me importa prender la cámara, pero a veces cansa tenerla prendida por toda la clase. Molesta que si prendes la cámara, el profesor te haga las preguntas a ti, termina siendo un castigo encender la cámara”.*
- Estudiante 6: *“En general, prefiero escuchar a los profesores, pero no necesariamente ver la pantalla todo el tiempo, porque luego me duelen los ojos”.*
- Estudiante 7: *“Porque me veo mal”.*

Podemos ver como las respuestas de los estudiantes del 1 al 5 apelan a una necesidad de consenso comunitario sobre el uso del dispositivo “cámara”. Estudiante 6 resalta el cansancio de una parte del territorio del cuerpo y Estudiante 7 plantea una preocupación de auto-cuidado estético. La obligatoriedad en activar la cámara genera rechazo ante los asistentes, la acción de mantenerla encendida o apagada es un acto sociopolítico articulado por cada estudiante. Este cuerpo comunitario virtual tiene una imagen cuadrículada, la cual funciona como metáfora de “panal”, interacción de un grupo social presencial. Mantener esa cuadrícula en negro conlleva a una ausencia del cuerpo visual, muchas veces ficcionada por la imagen estática de una foto de perfil, símbolo de desconexión con rastros de presencialidad sonora. La metáfora de “panal” es un ejemplo de dispositivo con miras a una traducción del código “grupo” para la dimensión virtual. La estética de

la videoconferencia cuadriculada, da forma a la comunidad de cuerpos y los homogeniza frente a la pantalla. Este fenómeno requiere de una reinterpretación, una relectura sobre la diversidad y control de cuerpos en una videoconferencia.

Si bien no existe ninguna convención social explícita, los participantes de la videoconferencia nos sentamos frente a la pantalla a una distancia relativamente similar, con nuestro espacio físico (muchas veces íntimo) de fondo, mostrando la misma sección de nuestros cuerpos y limitamos nuestra gestualidad, sin mezclar lo funcional con lo expresivo, ya que nuestras manos muchas veces se encuentran en el teclado o en el mouse. Uno de los pioneros en estudiar tanto gestualidad como forma de navegación, como también la espacialidad de la pantalla fue Dale Herigstad. Además de haber formado parte del equipo de investigación que conceptualizó las experiencias digitales en la película “Minority Report”, en su quehacer como diseñador de interfaces interactivas plantea un esquema de análisis de la relación que se conforma entre el cuerpo, la pantalla y el contenido que ésta contiene. Cada línea del esquema representa una evolución de soportes de contenido, desde la imagen impresa, la fotografía, el video, las pantallas de gran tamaño, los medios interactivos, la realidad aumentada y hasta la realidad virtual. En cada parte del esquema se representa el cuerpo como un punto que se acerca a la interfaz y, al pasar de los medios pasivos a los medios interactivos, logra tener agencia directa en cómo se muestra, genera y filtra el contenido de la pantalla.

Otro aspecto protagónico en esta exploración, es entender que la interacción acontece en un espacio denominado “online”, es decir en una conexión por videoconferencia en vivo y en directo. El consumo del contenido de la clase es mediado por un docente guía de la experiencia virtual que se encuentra conectado al mismo tiempo que los estudiantes en un horario acordado. Es necesario enfatizar que la actual crisis educacional utiliza de forma temporal la interacción online con proyección a volver a una “normalidad” presencial que no volverá a ser como antes dado la impronta positiva de la experiencia virtual. El campo de acción de la virtualidad ha ganado terreno por los beneficios económicos que ha traído al empresariado en el ahorro de costos fijos. Aparece el mismo cuestionamiento en el ámbito laboral, cómo se regula la experiencia virtual para el “cuerpo de trabajadores”.

En la metáfora N°1 se plantea un escenario de toma de decisión, donde todo el sistema cultural que conforma al cuerpo cobra valor. Si comprendemos que la presencialidad tanto física como virtual se basa en la materialidad del cuerpo presente para lograr una adecuada integración del contenido de un curso, podemos definir este sistema como el diálogo entre tres tipos de cuerpo: El presencial (pasado), el mental - afectivo (presente) y el online (futuro). En el esquema de la figura n°1, se plantea una relación de esos cuerpos. El eje inclinado moviliza la jerarquía vertical hacia una nueva realidad o eje de exploración de la experiencia online. El cuerpo es obligado a reducir su campo de acción a una interfaz pantalla. Es en esta situación donde la cámara cobra dominio. Vigila la presencialidad de la comunidad conformada por los polos docente - estudiante quienes participan del espacio - tiempo del aula online.

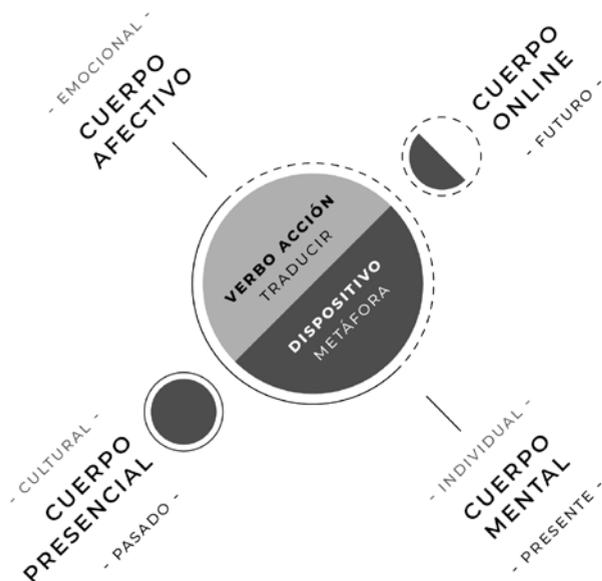


Figura 1. Esquema: Cuerpo presencial - Traducción metáfora - Cuerpo online. Elaboración propia.

Metáfora 2: Estudiante pantalla, el cuerpo de una cultura

Previo al contexto de confinamiento, los profesores teníamos que lidiar, a modo de ejemplo, con el uso de dispositivos móviles dentro de la sala de clases, sin lograr un consenso del todo satisfactorio. Ahora, son esos mismos dispositivos los que muchas veces permiten que los estudiantes logren conectarse a clase, a su vez funcionan como segunda pantalla para comunicarse con su grupo de trabajo durante la sesión. Es una herramienta más para facilitar la interacción en la instancia de aprendizaje virtual. El multitasking es un hecho real, un hábito masivo que requiere equilibrar su saturación informativa. Los estudiantes son ahora un símil de sus celulares, su comunicación es mediatizada por las dinámicas del dispositivo móvil. Tienen acceso a todos los estímulos (inputs): Televisión, telefonía, juego, clases, procrastinación. Todo mediado por la Pantalla Global, categoría propuesta ya en 2009 por Gilles Lipovetsky.

La cultura de la experiencia presencial y la cultura de la experiencia online poseen lenguajes distintos, es decir una forma de comunicación y códigos divergentes. Estudiante y docente se relacionan de manera distinta en el aula presencial versus la virtual. Se plantea un escenario performático de la cultura relacional asociada a la interacción presencial y otra a la interacción en aula online. Se utiliza el término cultura como el conjunto de conocimientos, ideas, tradiciones y costumbres que caracterizan a un grupo. La posibilidad

que tiene la cultura de materializar una determinada interacción, con formas de comunicación específicas en la experiencia educativa.

Desde la dimensión del Arte Vivo, podemos concebir el espacio de educación como un espacio escénico, constituido por cuerpos. Interactúan la culturas de los personajes en cuestión. La dramaturga, investigadora y directora de teatro Manuela Infante, utiliza en su trabajo escénico el método de construir el relato escuchando la voz propia del tema de investigación, la posibilidad de escuchar la cultura del objeto de estudio. Ella practica la disciplina del teatro como un espacio de prototipado para experimentar teorías filosóficas y poner a prueba teorías éticas con el ejercicio creativo de encontrar las voces de los actores sujetos u objetos. En este contexto, tanto el objeto pantalla y el cuerpo del estudiante dialogan en un lenguaje que amerita ser visibilizado. Metaforizar el espacio virtual educativo posibilita el acceso a la diversidad de voces, una transculturalidad de personalidades. El objetivo no es mermar esa expresión al molde de respuestas acostumbradas de un modelo presencial en extinción. La diversidad en el aula virtual se ha visto reducida por una apatía de interacción que apela a una renovación de la expresión cultural en lo virtual.

Metáfora 3: Extensión *Cyborg*

El foco está en las necesidades del estudiante y del docente, donde la cultura de ambas comunidades dialogue y se auto-regule. Acontecimiento virtual mediado por una interfaz común, la videoconferencia se transforma en el medio de comunicación por defecto. ¿Qué de este espacio virtual beneficia o perjudica nuestra integridad? Estamos transitando la *Inter-fase* hacia otra realidad, el espacio entre dos fases, entonces, qué vamos registrando en esa voluntad por querer salir de un estadio para entrar a otro. Si enunciamos que la tecnología trabaja solo con el significante (semiótica totalitaria), y no le interesa el significado, sin embargo nosotros no nos podemos despojar de él. La Aesthesis presencial es movilizadora por el factor cuerpo quien necesita del significado para construir su cultura. El término griego Aesthesis, en este caso referido a la experiencia estética de lo presencial, pone en cuestión nuestro consciente e inconsciente colectivo. ¿Hay sensibilización **meta-cognitiva de cómo forjamos la identidad digital de una experiencia virtual y educativa?** La definición del mito político de carácter existencialista, en el “Manifiesto *Cyborg*” de Dona Haraway ya en el año 1983, propone una ironía como estrategia retórica que acopla contradicciones que se han creído incompatibles. Mezcla cibernética de máquina y de organismo, el espacio liminal de definición entre el cuerpo (lo presencial) y la pantalla (lo virtual), se jacta de su fertilidad de ficciones que tienen que ver más bien con el diseño de experiencia basado en el objeto del futuro o más bien con narrativas que mantengan en diálogo máquinas y corporalidades, tanto individuales, comunitarias, como nuevas praxis para interiorizar nuestro intrínseco pensamiento metacognitivo. Estamos experimentando la posibilidad de plantear una relación profunda para avanzar a una arquitectura de la correspondencia entre cuerpo y tecnología, o más aún, inteligencia artificial. Más allá de una visión ergonómica innovadora, tomando el dicho popular de que “nadie inventa la rueda dos veces”, innovar es sinónimo de recordar, esta vez con una mirada inclusiva hacia los elementos que han quedado fuera del primer proceso de prototipado, en la ur-

gencia de la conectividad virtual. Ahora entramos al estado de iteración, es decir al espacio liminal. Es el peligroso cuestionamiento tácito sobre las verdaderas necesidades *Tech* de las personas y sus comunidades. Vivenciamos el devenir de ser algo más con la tecnología, con las máquinas o a través de las máquinas, sin dejar de ser humanos, el abandono del ser humano clásico.

Un espacio compartido se construye a partir de lazos de confianza, como es el caso del cuerpo del estudiantado y profesorado. El objetivo en establecer lazos es disolver las diferencias y categorías. Se debe tener mucho cuidado con las taxonomías, las clasificaciones que sirven para fijar una visión y fiscalizar desviaciones dentro de un orden oficial. El cuerpo - territorio es una unidad biopolítica (Ayala, 2021) y poética, basada en la afinidad y no en la identificación. Poética porque imagina mundos posibles, otros órdenes, otras estructuras para otras unidades, otras taxonomías no esencialistas.

¿Son capaces las epistemologías occidentales de generar nuevos lazos posibles en políticas que abracen construcciones orgánicas parciales, contradictorias y permanentemente abiertas? El *Cyborg* se sitúa en la frontera de una construcción para que la conciencia pueda comprender lo imposible, para que se puedan desdibujar las fronteras entre máquina y lo orgánico. Haraway plantea que las fronteras son una ilusión óptica que, desde una construcción imaginativa, el *Cyborg* viene a mostrar cómo esas ilusiones ópticas se pueden disolver. Para lo cual hace falta autorregulación, conciencia, metacognición. Dejar de pensar que las construcciones son totales. La confusión de fronteras entre sujeto y objeto, transgresión de límites donde aparece el elemento de la responsabilidad a la cual apelamos para mantener una determinada organización.

Lo invisible se relaciona con el poder, y el cuerpo - territorio ha permanecido invisibilizado. Aquí la figura del *Cyborg* propone desarrollar la imaginación de un mundo posible en el cual ya no hay una diferencia entre los organismos y las máquinas, entre lo físico y lo no físico. Representa un mundo post genérico, apela a una unidad original que comulga con la naturaleza.

Metáfora 4: 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 (*Figura 1*). ¿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 tres cuerpos en su totalidad: Afectivo, mental y material.

Estética lúdica en el aula presencial y virtual

Roger Caillois fue un escritor, sociólogo y crítico literario francés que en los años 50's contribuyó al estudio del desarrollo de juegos con su obra *Los Juegos y los Hombres*. Esta obra es una respuesta a la obra de Johan Huizinga, el *Homo Ludens*, que planteaba el juego como el origen de la cultura. Caillois consigue posicionar aún más el valor cultural de los juegos como actividades y actitudes que se permean en las prácticas que elaboramos en todo contexto, distinguiendo cuatro grandes áreas de juego.

- *Agon* (competencia): Juegos que representan una lucha de dos o más participantes, enfrentados en condiciones ideales (con una igualdad artificial). Este tipo de juegos requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia. Algunos ejemplos incluyen el fútbol y el ajedrez.
- *Alea* (suerte): En esta categoría se busca ser favorecido/a por el destino o el azar. Ejemplos: Los dados, apostar.
- *Mimicry* (simulacro): Jugar al “como si”, creer o hacer creer a los demás de ser algo distinto. Ejemplos: la representación teatral y la interpretación dramática.

- *Ilinx* (vértigo): Acciones en que se apunta a remecer por un momento la percepción y de infligir a la conciencia lúcida un estado de alerta. Ejemplo: dar vueltas, montaña rusa, deportes extremos.

A estas cuatro categorías se suma una quinta propuesta por Katya Mandoki, teórica del arte mexicana: la categoría del *Peripatos*.

- *Peripatos* (explorar): juegos de explorar, descubrir, recorrer un entorno. Ejemplos: Minecraft, caja de arena.

Tipologías de juego en el aprendizaje presencial

	Acción	Condición	Ejemplo de situación
<i>Agon</i>	Desafiar	Rivalidad	Competencia por obtener la mejor calificación
<i>Alea</i>	Apostar	Estremecimiento	Encargo o test sorpresa
<i>Mimicry</i>	Imitar	Simulación	Aprendizaje por pares. Aprendizaje del facilitador
<i>Ilinx</i>	Retozar	Vértigo	Riesgo al trabajar con materiales y herramientas
<i>Peripatos</i>	Explorar	Aventura	Cambio de sala. Nuevo nivel. Actividad laboratorio.

Potencial en el aprendizaje virtual

	Metáfora relacionada	Ejemplo situación	Traducción
<i>Agon</i>	M1: Pantalla negra	Elección de nivel de participación	Flexibilidad
<i>Alea</i>	M2: Estudiante pantalla	Atención dividida en varias pantallas a la vez	Multiplataforma
<i>Mimicry</i>	M3: Teclado extensión de manos	Avatares e identidad digital	Narrativa
<i>Ilinx</i>	M4: Cuerpo territorio	Navegar entorno digital	Inmersión
<i>Peripatos</i>	M4: Cuerpo territorio	Cocrear en tiempo real	Codiseño

Figura 2. Tabla: Presencia de estéticas lúdicas en entornos de aprendizaje físico y virtual. Elaboración propia.

Llevar estas categorías de juego a la experiencia de aprendizaje en el aula física, como ejes capaces de evocar instancias y escenas presentes en la memoria, nos permitirá dilucidar formas posibles de traducción de las mismas a metáforas dentro del entorno digital (*Figura 2*).

Traducción 1: 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.

Traducción 2: Narrativa + Multiplataforma = Narrativas transmedia e identidad digital

Retomando la idea de la metáfora 2, 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 cinco aspectos provechosos:

1. Ingenio: Pensamiento creativo y crítico para resolver desafíos.
2. Sociabilidad: Comunicación entre pares a través de diferentes medios, esto promueve el surgimiento de comunidades a partir de intereses comunes.
3. 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.
4. 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.
5. 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.

Traducción 3: Narrativa + Codiseño + 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. (2016), existen al menos siete 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, de una experiencia presencial a una experiencia virtual en construcción, 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 y el *Cyborg* 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.

Notas

1. Ya en la *Autopoiesis*, categoría propuesta por Maturana y Varela en 1984, quienes proponen que los seres vivos se organizan como redes cerradas de autoproducción de los componentes que la constituyen; junto con la *Biopolítica* popularizada por Foucault, Agamben y otros actantes de los años 70', que plantea la observación al ambiguo sistema de relaciones y acciones políticas sobre un individuo o grupo. Proponemos en este ensayo que para una comunidad de estudiantes, constituida por cuerpos vivos en un universo digital, existe la obligación de comprender cualquier índole de análisis desde el cuerpo como unidad. Por lo demás, lo digital proviene de lo que posibilita el dígito o dedo, es decir una parte exclusiva del territorio corporal. Entonces, reflexionar sobre una identidad digital en la educación virtual, necesita volver al cuerpo como un aporte a la integridad, sinónimo de calidad para la experiencia y construcción de una identidad digital.

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. y Esteban-Guitart, M. (2021). *Revista de Educación a Distancia*. Núm. 65, Vol. 21. Artíc. 8 La transformación hacia experiencias expandidas en educación superior: curso #UAMskills 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. y 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.; Ghersinich, 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/>

Abstract: When we position ourselves in a scenario of health protection, where virtual classes become a necessity, a series of difficulties are manifested at a communicational, affective level and on the educational experience in general, which specifically harms the body of university students and their ability to generate links and organic communities. We understand then the face-to-face class as a space of interaction through bodily codes and tangible sensory stimuli, which in the videoconference format are reduced to the mediation of a single visual space, with a square interface and a sound that is generally out of phase with the back and forth of the signal. It is important to state that the learning experience –especially in creative disciplines such as Design– has multiple layers that go beyond a linear consumption of academic content. What the educational universe knows is a traditional classroom where group exercises are performed and a mimetic process between peers, dialogue and observation of a self-regulated gestural language occurs together. It is in the face-to-face environment where the student can build a broad vision of the field of action of his or her discipline, an identity that is then shaped in a group and that is used in his or her professional development. How then is the construction of the discipline of Design in a virtual environment, that is to say, its digital identity?

For the above, we propose the review of certain cases of metaphorical translation that broaden the field of action of the actors involved in the learning process of the community of higher education students. The importance of this social body lies in its active and prolific configuration of renewed practices for active and collaborative learning.

Is it possible to generate a dialogue between the performance of the face-to-face experience and the performance of the online experience?

What playful elements are urgent to rescue from the face-to-face experience in order to translate them to virtuality?

Keywords: Body - Digital identity - Performance - Game - Experience design - Performance - Body - Digital identity - Experience design.

Resumo: Ao nos posicionarmos em um cenário de proteção sanitária, onde a realização de aulas virtuais se torna uma necessidade, uma série de dificuldades se manifesta no nível comunicacional, afetivo e na experiência educacional em geral, o que prejudica especificamente o corpo discente universitário e sua capacidade de gerar links e comunidades orgânicas. Entendemos então a aula presencial como um espaço de interação por meio de códigos corporais e estímulos sensoriais tangíveis, que, ao serem convertidos para o formato de videoconferência, se reduzem à mediação de um único espaço visual, com interface quadrada e som que é geralmente fora de fase com a oscilação do sinal. É importante afirmar que a experiência de aprendizagem –e especialmente em disciplinas criativas como o Design– são múltiplas camadas que vão além de um consumo linear de conteúdos

acadêmicos. O que o universo educacional conhece é uma sala de aula tradicional onde são realizados exercícios em grupo e um processo mimético é produzido entre os pares, diálogo e observação de uma linguagem gestual autorregulada como um todo. É no ambiente presencial que ele ou o aluno pode construir uma visão ampla do campo de atuação de sua disciplina, uma identidade posteriormente formada em grupo e que se transforma em seu desenvolvimento profissional. Como se dá então a construção da disciplina de Design em ambiente virtual, ou seja, sua identidade digital?

Serão analisadas algumas ferramentas específicas como a autorregulação da aprendizagem através de ideias lúdicas e uma atitude performativa.

Para finalmente perguntar:

É possível gerar um diálogo entre a performance da experiência presencial com a performance da experiência online?

Que elementos lúdicos são urgentes resgatar da experiência face a face para traduzi-los em virtualidade?

Palavras chave: Corpo - Identidade digital - Performance - Jogo - Design de experiência.

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