

GAME OF KIN

RELATOS MULTIESPACIE



DINÁMICAS LÚDICAS

PURITY IS NOT AN OPTION


A red line-art illustration of a person's face and hands, rendered in a sketchy, expressive style. The face is at the top, with a prominent nose and a slight smile. The hands are positioned near the face, as if in a thoughtful or listening pose. The background is white, and the red lines are thick and fluid.

GAME OF KIN

La naturaleza ya no existe, ahora es historia. Es parte de la historia (humana) porque los humanos somos el agente que ha cambiado el ciclo de vida en la Tierra. Las eras geológicas se identifican en función de las grandes extinciones y nosotros, los humanos, ya somos los responsables de la sexta extinción. Por eso, los científicos han decidido llamar a la era actual Antropoceno. Sin embargo, esta palabra no da una idea clara del problema ni de sus causas. Es más, el problema no se soluciona colocando una vez más a los humanos en el centro. Esta vez, nosotros somos el problema y solo conseguiremos resolverlo permaneciendo en él y estando al lado de los seres no humanos para contar juntos relatos sobre nuevos mundos alternativos.

Estos son los tipos de relatos que se crean en Game of Kin: un juego que imagina narrativas multiespecie mientras permanecemos, y jugamos, con el problema.

"Everyone carries a history of contamination; purity is not an option."



Las posibles narrativas que GoK genera son infinitas y dependen completamente de las discusiones, negociaciones y acuerdos alcanzados en cada partida. Cada activación genera nuevos relatos a través de una participación colectiva permanente. GoK es una narrativa abierta, en constante transformación.

GoK no intenta imaginar utopías fabulosas, sino 'virtualizaciones situadas' capaces de cambiar nuestra manera de pensar, sembrando la semilla de un futuro donde realmente se pueda sobrevivir.

La regeneración y el florecimiento aún son posibles, pero solo si somos capaces de imaginarlos. El juego consiste, por tanto, en pensar juntos, estableciendo acuerdos sobre las opciones de vida y muerte de una serie de seres híbridos, surgidos a partir los parentescos imaginados en un contexto con unas condiciones ambientales extremas.

Mutaciones, hibridaciones, extinciones... Las soluciones no tienen porqué ser amigables y seguramente implicarán siempre graves consecuencias. Cada partida ofrece un rango de posibilidades completamente abierto.

"Neither tales of progress nor of ruin tell us how to think about collaborative survival".

PARTE 2

— COSMOVISIONES MULTIESPECIE (15 min.)

Un jugador de cada grupo elegirá dos cartas de un nuevo mazo de ocho. En estas cartas se describen las denominadas cosmovisiones: conceptos clave con los que cada grupo podrá explicar su manera de ver el mundo. Conceptos como las formas de comunicación, la percepción del tiempo, la trascendencia, los rituales de reproducción, los mitos y la relación simbólica con el medio, la organización socio-política, el ciclo de vida y los afectos y los sentimientos compartidos.

Cada grupo tendrá que definir y representar dos aspectos de su cosmovisión, teniendo en cuenta las características previamente definidas de sus criaturas y su hábitat.

“Interspecies relations draw evolution back into history because they depend on the contingencies of encounter. They do not form an internally self-replicating system. Instead, interspecies encounters are always events, “things that happen”.



PARTE 3

— CONDICIONES EXTREMAS (30 min.)

En la última parte del juego, un miembro de cada grupo tiene que elegir una carta de un nuevo mazo: el de condiciones extremas. Estas cartas son las mismas que en la primera baraja (aire, agua, tierra firme o luz), pero estas cartas ahora indican que las condiciones ambientales serán mucho más duras. Si la carta coincide con la anterior carta de carencia (de la primera fase) significará el completo agotamiento de ese elemento vital, si es otra se sumará a la falta de carencias. Los grupos deberán asumir estas nuevas circunstancias y decidir si se quedan en su hábitat original, repoblándolo con nuevos híbridos, o si intentan emigrar a un nuevo destino (otro grupo) y descubrir si sus habitantes les aceptan o no.

El objetivo de esta fase es encontrar fórmulas de coexistencia entre diferentes formas de vida y entre los distintos hábitats. Cada grupo tendrá que tomar nuevas decisiones para sobrevivir en estas nuevas condiciones y/o negociar con el resto de grupos.

“We change through collaboration both within and across species. The important stuff for life on earth happens in those transformations, not in the decision of self-contained individuals”.

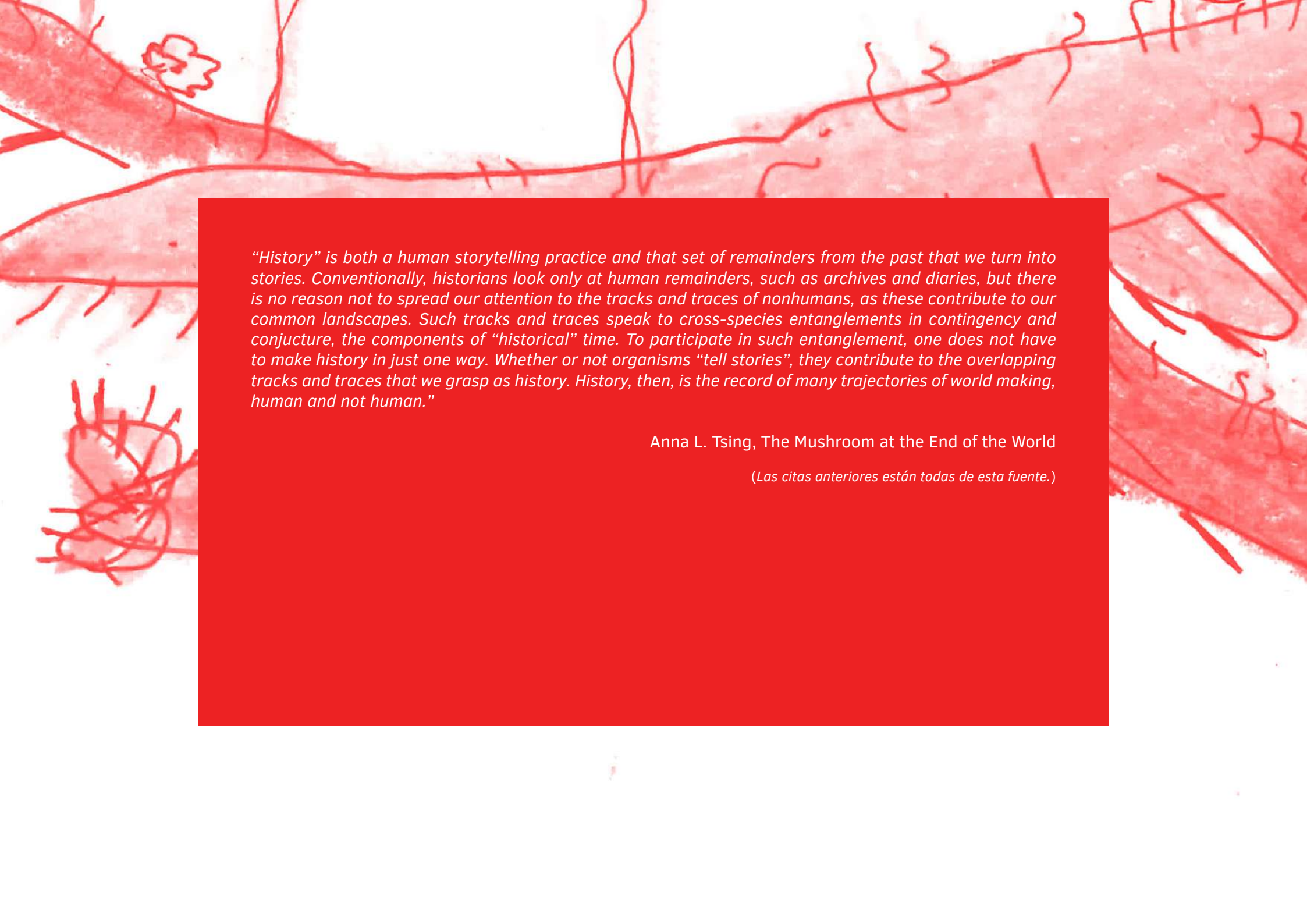
GAME PART 4

— RELATOS DE COLABORACIÓN (30 min.)

Para terminar el juego, todos los jugadores se reúnen y explican -en diálogo abierto con el resto de participantes- las evoluciones, decisiones y movimientos que han tomado en el transcurso del juego. Este diálogo pretende plantear interesantes debates acerca de la vulnerabilidad y la importancia de colaborar para sobrevivir ante la adversidad.

“Collaboration is work across difference, yet this is not the innocent diversity of self-contained evolutionary tracks. The evolution of our “selves” is already polluted by histories of encounter; we are mixed up with others before we even begin any new collaboration”.

“Collaboration makes diversity”

The background of the slide is a vibrant red color with abstract, hand-drawn scribbles and lines in a slightly darker shade of red. These marks are scattered across the page, creating a textured, artistic feel. A large, solid red rectangle is centered on the page, containing white text.

“History” is both a human storytelling practice and that set of remainders from the past that we turn into stories. Conventionally, historians look only at human remainders, such as archives and diaries, but there is no reason not to spread our attention to the tracks and traces of nonhumans, as these contribute to our common landscapes. Such tracks and traces speak to cross-species entanglements in contingency and conjecture, the components of “historical” time. To participate in such entanglement, one does not have to make history in just one way. Whether or not organisms “tell stories”, they contribute to the overlapping tracks and traces that we grasp as history. History, then, is the record of many trajectories of world making, human and not human.”

Anna L. Tsing, *The Mushroom at the End of the World*

(Las citas anteriores están todas de esta fuente.)

INFORMACIÓN PRÁCTICA

DURACIÓN DEL WORKSHOP: de 2 horas a 2 horas y media.
Parte 1 y 2 (1 h.) + Parte 3 (30 min.) + Diálogo final (30 min.).

NÚMERO DE JUGADORES: mínimo 12, máximo 24.

ELEMENTOS DE JUEGO:

PROPORCIONADOS POR LPL: 4 mazos de cartas, 96 cartas en total.

PROPORCIONADOS POR LA INSTITUCIÓN O ESPACIO QUE ACOGE EL JUEGO:

- 1 proyector, altavoces y 1 micrófono.
- Material de dibujo: rollos de papel blanco, lápices y rotuladores de colores, tijeras, cinta adhesiva y otros.
- Material para representar hábitats: mobiliario del espacio (sillas, mesas, lámparas, etc.), cojines, plantas, cuerdas, telas y retales y otros materiales disponibles.

RELATOS MULTIESPACIE

En cada partida de Game of Kin participa un autor, investigador, científico o artista comisariado por LPL para jugar y ser el relator de la narrativa surgida durante el juego.

El relato será un texto de 800 a 1500 palabras, aproximadamente, y estará a disposición de la institución o espacio que acoja GoK para su publicación. Además, también se publicará en la web de LPL y se le podrá dar otros usos siempre con el consentimiento expreso del autor.

LPL entregará fotografías y grabaciones de audio para facilitar esta tarea.

¿Cómo pueden las personas aprender a apreciar la diversidad, las características individuales y las habilidades de los demás? ¿Y cómo pueden aprender a trabajar juntas en un grupo diverso por un objetivo superior? Estas preguntas podrían ser, ahora mismo, las más importantes para nuestro futuro, ya que los humanos se enfrentan a problemas globales y en los que tendrán que sobreponerse a deseos y planes individuales o nacionales para trabajar juntos por el bienestar de todos. ¿Pero se puede poner esto en práctica? - ¡Game of Kin es una forma lúdica de aprender estas ideas y superar los miedos y las prioridades individuales trabajando en grupo! Una simulación evolutiva que da a cada jugador la oportunidad de sobrevivir.

APRENDER SOBRE UNO MISMO.

Al azar, cada jugador elige una carta de una enorme baraja para convertirse en la criatura que se muestra en ella. Hay gran variedad de especies interesantes procedentes de los diferentes reinos del mundo vivo. No todos los organismos serán reconocidos por los jugadores, pero eso no importa. Junto a cada imagen, que ya da información, hay un pequeño texto con una descripción de la especie. El resto queda en manos de la fantasía. En la siguiente fase empieza la interacción.

APRENDER UNOS DE OTROS Y CONSTRUIR ENTORNO.

Al azar, se forman grupos de 4 o 5 jugadores que se enfrentan a una alteración del medio ambiente o, incluso, un problema que amenaza su vida, como la falta de oxígeno.

Al principio, hay 2 tareas. Los jugadores, o especies, deben presentarse a los demás y dar información suficiente sobre sus características y necesidades. Una cosa queda clara en este punto: ninguna especie puede sobrevivir por sí sola. Como en la vida real, cada forma de vida está conectada con otras especies en una red ecológica.

A continuación, todos los jugadores tienen que ponerse de acuerdo en cómo vivir en un entorno que satisfaga las necesidades de cada especie y garantice la supervivencia de todas ellas. Esto no se dice expresamente durante la partida pero, sin que sea necesario indicarlo, el grupo desarrolla una forma de responsabilidad para con cada miembro. Ninguno puede quedarse atrás.

Después de que se han establecido un entorno y una red funcional, hay un breve momento de tranquilidad y felicidad porque las especies han sobrevivido y todos viven en paz. Los jugadores están orgullosos de los logros alcanzados. Pero solo hasta que empieza la siguiente fase...

UN IMPACTO QUE LO CAMBIA TODO.

Cuando parece que todo está bien, aparece una carta que vuelve a alterar totalmente la partida afectando drásticamente al ecosistema. Un ejemplo sería la carencia de agua o luz. Da igual lo que esté sucediendo, la llegada de esta fase seguramente destruya el ecosistema existente y las interacciones de sus especies.

Durante la partida, este es un momento muy interesante, aterrador y emocionante. El caos se apodera de todo. El ecosistema se descompone en segundos y, por tanto, los jugadores deben elaborar una táctica para sobrevivir. Tienen que recombinar sus especies con las especies de otros grupos. Al principio, este paso es complicado porque debes comunicar rápidamente las características propias y entender las de los demás. Muchas combinaciones son posibles. Muchas no funcionarán en absoluto pero, al final, una combinación adecuada de especies y un ecosistema funcional surgen por segunda vez durante la partida. Cada jugador, o cada especie, tiene que cooperar con los demás y evolucionar. Solo así es posible la supervivencia del grupo y, al final, la propia.

Haber sobrevivido una segunda vez da a los jugadores una sensación de calma y felicidad y es muy divertido ver lo que otros ecosistemas se han desarrollado. Pero todos saben que nada perdura para siempre y que el cambio puede aparecer rápidamente de la nada.

RESUMEN

Game of Kin es divertido y extremadamente interesante.

El juego también cambia la forma en que las personas se encuentran e interactúan entre sí. No hay tiempo para preguntas personales como “¿de dónde eres?” o “¿en qué trabajas?”. Todos quieren jugar y sobrevivir. Rápidamente, estás conociendo a otros jugadores aunque ciertos aspectos de su personalidad estén inicialmente ocultos porque no importan en el juego.

Pero, dado que cada persona asume el rol de un organismo, en seguida ves la emoción, la fantasía y las habilidades comunicativas de la gente, entre otras cosas. La partida comienza con una poderosa dinámica que se mantiene a lo largo de las idas y venidas descritas durante el juego.

También hay mucho que aprender en este juego. Los participantes se encuentran con especies de las que nunca antes han oído hablar y con las que se tienen que identificar. Al convertirse en un organismo diferente, surge una relación especial con estas formas de vida. Game of Kin trata el tema de la evolución y, también, muestra cómo la vida ha tenido y tiene que adaptarse a un entorno cambiante.

Al final, la experiencia de juego nos da esperanza porque es capaz de comunicar que la supervivencia es posible siempre y cuando cada jugador esté abierto al cambio y a adaptarse, a evolucionar e interactuar.



ACTIVACIONES TEMPORADA 2017-2019

HANGAR — CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y PRODUCCIÓN

EL JUEGO IDEAL



WORKSHOP

BARCELONA 5.5.2017

EN RESIDÈNCIA — INSTITUT COSTA LLOBERA

NIÑOS 12-14 AÑOS



WORKSHOP

BARCELONA 9.3.2018

NATURKUNDE MUSEUM

CIENFÍFICOS Y ARTISTAS



WORKSHOP

BERLIN 21.5.2019

FICCIONS URBANES – MUSEU ABELLÓ

CONVOCATORIA PÚBLICA



WORKSHOP

MOLLET DEL VALLÉS, 3.9.2018

HABITACIÓ 1418 — MACBA

JÓVENES 12-14 AÑOS



WORKSHOP

BARCELONA, 15-22.12.2018

ECO-VISIONARIES — MATADERO MADRID

MUTANT INSTITUTE OF ENVIRONMENTAL NARRATIVES



WORKSHOP-TWO SESSIONS

MADRID 15.6.2019

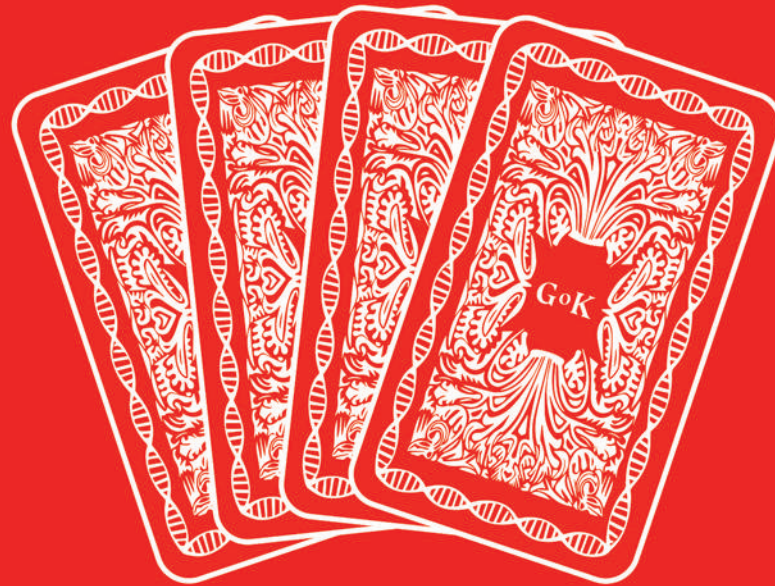


LPL

Laboratorio de Pensamiento Lúdico (LPL) surge a partir del taller «El Juego Ideal», en Hangar (Barcelona) el año 2016, con el objetivo de desarrollar juegos como herramientas de investigación multidisciplinar a través de metodologías de inteligencia colectiva.

LPL ha sido finalista con el proyecto «La Ruleta Gaia» en el II Premio Internacional a la Innovación Cultural de Barcelona 2016-17, que tuvo lugar en el CCCB (Barcelona) y ha presentado «Game of Kin» en Habitació 1418 — MACBA (2018), en mesa redonda en Fracto, como parte del programa Occulto — Berlín (2019), Naturkunde Museum — Berlín (2019), en el ciclo Ficcions Urbanes — Museu Abelló, Mollet del Vallès (2019) y dentro del programa del Instituto Mutante de Narrativas Ambientales para Eco-Visionarios — Matadero Madrid (2019).

LPL está formado por Estel Cristià, Raúl Herrera, Constanza Mendoza, Rubén Moldes, Antonio R. Montesinos, Christina Schultz y Susana Rodilla.



LABORATORIO DE PENSAMIENTO LÚDICO

www.laboratoriopensamientoludico.com

Contact: laboludico@gmail.com

Aviso legal: el permiso para usar este documento se otorga siempre que su uso sea exclusivamente no comercial, no se copie ni reproduzca en ningún medio y no se realicen modificaciones. Las instituciones educativas acreditadas, como colegios o universidades, pueden reproducir el documento para su distribución en el aula. La reproducción con cualquier otro propósito requiere el permiso expreso por escrito de LPL. Ningún logotipo, gráfico o imagen del documento se podrán divulgar o reproducir a menos que LPL lo permita expresamente.

Copyright © 2019 Laboratorio de Pensamiento Lúdico. Todos los derechos reservados.