

PRÁCTICAS ARTÍSTICAS Y FORMAS DE CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEAS

 *ACCESOS*

Nº3



< /EARTH >

ARTE / HUMANIDAD / TECNOLOGÍA / NATURALEZA

DIRECCIÓN →Accesos
Josu Larrañaga Altuna (Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid)

→Accesos 3 </earth> arte, humanidad, tecnología, naturaleza

DIRECCIÓN EDITORIAL
Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda & Santiago Morilla Chinchilla

COMISIÓN DE COORDINACIÓN
Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda / José Enrique Mateo León / Santiago Morilla Chinchilla / Bárbara Sainza Fraga

EQUIPO DE DISEÑO
Nacho Limpo Jiménez / Belén Segú Jensen

DESARROLLO VERSIÓN IMPRESA
Belén Segú Jensen

DESARROLLO VERSIÓN WEB Y DISEÑO PORTADA
Nacho Limpo Jiménez

CORRECCIÓN DE TEXTOS
María Jesús Armesto Martínez

TRADUCCIÓN (Texto Pau Waelder)
Ana Iribas Rudín

CONSEJO EDITORIAL
Josu Larrañaga Altuna (UCM)
Lidia Benavides Téllez (UCM)
Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda (UCM)
Ana Iribas Rudín (UCM)
Daniel Lupión Romero (URJC)
Rut Martín Hernández (UCM)
José Enrique Mateo León (UCM)
Santiago Morilla Chinchilla (TAI; UCM)
Bárbara Sainza Fraga (U-Tad)
Fernando Baños Fidalgo (TAI; URJC)

COMITÉ CIENTÍFICO
Miguel Alfonso Bouhaben (Escuela Superior Politécnica del Litoral y Universidad de las Artes de Ecuador)
Jaime Munárriz Ortiz (Universidad Complutense de Madrid)
Loreto Alonso Atienza (CENIDIA, Instituto Nacional de Bellas Artes, Méjico)
Yayo Aznar Almazán (Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid)
Aurora Fernández Polanco (Universidad Complutense de Madrid)
Ana García Varas (Universidad de Zaragoza)
Marcos García (MediaLAB Prado, Madrid)
Aramis López Juan (Comisario e investigador)
Juan Martín Prada (Universidad de Cádiz)
Josu Rekalde (Universidad del País Vasco-EHU)
Lara Sánchez Coterón (ESNE-URJC; UCM y UPM)
Diana Wechsler (UNTREF, Argentina)
Javier Pérez Iglesias (Biblioteca Bellas Artes-UCM)
Amelia Valverde González (Biblioteca Bellas Artes-UCM)

CONSEJO DE REDACCIÓN
María Jesús Armesto Martínez / Bárbara Fluxá Álvarez-Miranda / Ana Iribas Rudín / Daniel Lupión Romero / Rut Martín Hernández / Santiago Morilla Chinchilla / Nacho Rodríguez Domínguez

DISTRIBUCIÓN / COMUNICACIÓN
Nacho Limpo Jiménez / Mario Núñez Magro / Nacho Rodríguez Domínguez

REDES
Lorena Fernández / Nacho Limpo Jiménez / Mario Núñez Magro

www.accesos.info

EDITA
Grupo de investigación Prácticas Artísticas y Formas de Conocimiento Contemporáneas
www.arte-conocimiento.com

IMPRESIÓN
Impreso sobre papel 100% reciclado

Depósito Legal: M42787-2016
ISSN 2530-447X (edición impresa)
ISSN 2530-4488 (edición digital)

MADRID 2020
Envíos y pedido a: accesos.revista@gmail.com

04 **Editorial.** </earth> arte, humanidad, tecnología, naturaleza.
_Bárbara Fluxá
_Santiago Morilla

06 **Cartografías contingentes:** la estética como suma de posibilidades
_Diana Padrón

24 **Aprender a mirar y a habitar el mundo.** Paisaje y territorio bajo las nuevas condiciones de la visualidad algorítmica
_Sergio Martínez

36 <earth> acceder al código fuente </earth>
_Fred Adam

42 **Pensamiento planetario:** sobre la visualización de datos en el trabajo de Martin John Callanan
_Pau Waelder

56 **Radiante.** Fragmentos para un paisaje sonoro en blanco y negro
_Eduardo Balanza

70 **GPS Drawing y activismo animalista:** *Writing Letters to the Fox*
_Verónica Perales

82 **La vibración de los juncos:** Imagen, tiempo y terraformación
_Abelardo Gil-Fournier

92 **Game of Kin,** inventar el presente desde el futuro
_ Laboratorio de Pensamiento Lúdico

104 **Dispositivo 0.1.** Cartografía múltiple de aproximación para hiperobjeto
_Nacho Limpo

110 **Arte y violencia ecológica en 9 oiko epistemes**
_Blanca de la Torre

126 **La escuela tradicional y los medios audiovisuales.** *Vida Hurdana*, un caso de estudio
_Carme Nogueira

138 **Somos de aquí** o cómo sobrevivir a *La parte maldita*
_Diego Abellán, Joaquín Lucas y Enrique Nieto

152 **Ecodomo,** propuesta para una experiencia artística
_Lidia Benavides

162 **Nuevas formas de habitabilidad y relación con el mundo:** Gordon Matta-Clark y Tomás Saraceno
_Miguel Ángel Rego

176 **Espacio relacional y tiempo cíclico de la Pacha Mama** en el arte ecuatoriano contemporáneo
_Miguel A. Bouhaben

192 **Infoesfera y simbiosis:** comunicación, privacidad y libertad
_Lola S. Almendros

EDITORIAL.</EARTH> ARTE, HUMANIDAD, TECNOLOGÍA, NATURALEZA

_ Bárbara Fluxá
_ Santiago Morilla

En el lenguaje de programación HTML, la gramática para abrir una etiqueta que llame a un contenido específico se escribe:

<así>y se cierra: </así>

El título de este número de *Accesos </earth> arte, humanidad, tecnología, naturaleza* hace referencia al cierre de una etiqueta cargada de un contenido urgente de abordar, léase: al cierre del modo antropocéntrico de ver y entender el mundo, para abrir un nuevo paradigma en el que, a partir de ahora, la buena agencia de los múltiples ensamblajes, solapamientos, mutaciones, coexistencias e interconexiones entre la humanidad, la tecnología y la “Naturaleza” será esencial.

La revolución industrial y la revolución digital han provocado la completa transformación de nosotros como seres humanos y del entorno como supuesta “Naturaleza”. El planeta Tierra y todos sus habitantes (humanos y no humanos) están hoy transmutados por el sistema de la tecnosfera. La constatación de las complejas y paradójicas interdependencias de esta con el resto de las esferas terrestres ha provocado en la sociedad contemporánea la introducción de una necesaria e inédita concienciación post-antropocéntrica de enorme trascendencia. Se vislumbra un nuevo humanismo (ciborg, postidentidad, posthumanidad) en el que va implícita la traslación de la idea de un *anthropos* superior como sujeto central de dominación del mundo que le rodea por la de un nuevo sujeto de interacción y coexistencia futura con todo lo no humano, esos “extraños forasteros” (bosques, virus, animales, inteligencias artificiales (IA), ríos, minerales, máquinas, montañas, algoritmos, ...) de los que nos habla el filósofo Timothy Morton en *El pensamiento ecológico* (2010).

En este sentido, también el científico Peter Haff, en sus teorías sobre la tecnosfera, hace especial hincapié en la idea de una existencia colectiva en interdependencia. Para él, ya no es posible la clásica separación entre lo natural y lo artificial, ya que la humanidad es un componente más de la tecnosfera. El ser humano contemporáneo se encuentra atrapado en su propio éxito evolutivo, es un ser interdependiente dentro de un sistema biotécnico dinámico, creado por él mismo, que ha transformado por completo al planeta Tierra y al mismo *Homo-Sapiens* como especie. Este cambio de paradigma radical –que, como apunta Ulrich Beck, sobrepasa con creces el “*shock* antropológico” de los límites del crecimiento de la sociedad de los años 80– lo asumen desde distintos puntos de vista pensadores contemporáneos como P. J. Crutzen, R. Braidotti, Y. Harari, T. Morton, G. Harman, J. Bennet, B. Latour, D. Haraway, etc. Y, en primera instancia, pone de manifiesto la mayor paradoja a la que la humanidad se ha tenido que enfrentar nunca: la conciencia de que su propia extinción depende de ella misma. Que la lucha por la propia supervivencia supone ahora, en cierto modo, el riesgo de poner en peligro la propia existencia y de “todo” lo que la rodea.

Como consecuencia, la humanidad se ve obligada a mantener la tecnosfera (y todas sus contradicciones) en funcionamiento, primero porque no sabe ni puede desactivarla, y segundo –y más importante– porque es la que proporciona a una gran parte de la humanidad los alimentos, las viviendas y otros recursos (sistemas de comunicación, transporte, medicamentos, innovaciones biotecnológicas, etc.) que garantizan su supervivencia.

La experiencia traumática del “fin” de nosotros y nuestro entorno, se vive día a día cada vez con mayor intensidad, por ejemplo, con las evidencias del cambio climático: temperaturas en ascenso, ciudades sin agua, extinciones masivas de animales esenciales para la vida como los insectos, tsunamis y sus consiguientes accidentes nucleares (Fukushima). Frente a la abrumadora magnitud del problema, algunas personas reaccionan con desesperación o nihilismo mientras que, como apunta Bruno Latour en *Dónde aterrizar* (2019), las élites han terminado por considerar inútil la idea de que la historia nos empuja a un horizonte compartido donde todos los humanos podremos prosperar en igualdad. Pero el negacionismo, la agresividad y/o la pasividad derrotista, no nos parecen una opción, siquiera una posición frente a la redefinición de los afectos ni frente a la percepción de lo que está en juego. Y, aunque esta experiencia puede convertirse en paralizante, estos posicionamientos sólo nos llevan en el mejor de los casos al delirio distópico (véanse las innumerables series de ficción especulativa que desde el sector audiovisual del entretenimiento invaden el ámbito cultural) que lejos de permitirnos afrontar las problemáticas de la tecnosfera de un modo asertivo las empeora, o como poco las normaliza, desactivando así nuestra posible emancipación, entendida como la necesaria capacidad política de nuestros modos de proceder de los que hablaba Rancière en su obra *El maestro ignorante* (1987). La “irónica conciencia ecológica”, en palabras de Morton, de darnos cuenta de que estamos atrapados en este complejo fenómeno, en una crisis de agencia, con la sensación de que no podemos hacer gran cosa, demuestra nuestra propia naturaleza contradictoria. A partir de la experiencia de nuestras propias limitaciones, pero también de nuestras potencialidades, es desde donde se construye hoy un nuevo humanismo en coexistencia con la erróneamente llamada “Naturaleza”.

Y esta onda expansiva, de cambio en la afección hacia nuestro entorno y de desplazamiento en el papel de la humanidad como parte del planeta, interpela a multitud de prácticas artísticas contemporáneas interesadas en generar una nueva forma de ver y estar en la Tierra. A estos paisajes críticos hemos dedicado este número.

</earth> reúne prácticas artísticas contemporáneas que abordan las múltiples paradojas de las nuevas materialidades tecno-ecológicas de nuestro tiempo. Frente a los grandes retos del s. XXI, en este número de *Accesos* desplegamos una selección de saberes y haceres del arte contemporáneo que plantean estrategias de orientación ante la inconmensurabilidad del problema, y que se atreven a unir investigación y práctica artística, ideas y ámbitos de acción, experimentaciones e intuiciones en una alogamia que, consideramos, puede conducir a nuevas emociones políticas e innovaciones epistémicas.

Desde el arte no queremos aquí abrir –de nuevo– una ventana a otro mundo, ni queremos que nos ayude a encontrar, ni tampoco imaginar, un exoplaneta que colonizar. Aún queremos ese zambullirnos en “este mundo”, el que tenemos, ese mundo hiperhistórico, del que habla Luciano Floridi, totalmente dependiente de las TIC, que ha cambiado lo que entendemos como público, como “otro” y “uno mismo”, como urgente y necesario, donde no solo ha cambiado la idea misma de “mundo” sino también –y definitivamente– lo que es una obra artística. En el contexto de la tecnosfera, nos resistimos a pensar en una completa e irreversible delegación en la inteligencia artificial como la encargada principal para lidiar con la irreversibilidad del caos informacional, la destrucción del planeta e incluso la extinción del ser humano. Frente a este panorama complejo que dibuja la impotencia y la desconexión de responsabilidades sociales, y que parece que coloca al sujeto en una postura de mero “testigo”, queremos, como ya hiciera Bruno Latour en *Esperando a Gaia*, llamar a la acción y la imaginación política mediante el estímulo estético y el potencial emancipador de las prácticas artísticas contemporáneas. Queremos cerrar así la etiqueta que describía un mundo como instrumento al servicio de los intereses del capital y del código antropocéntrico.

Imaginemos otro código, otra mutación, otra posibilidad de mundo matero/virtual, una realidad radical, una nueva poética de la coexistencia, un nuevo humanismo de consideraciones mutuas entre humanos y no humanos: Nunca arte y vida han estado tan entrelazados como lo están hoy en la tecnosfera...

GAME OF KIN, INVENTAR EL PRESENTE DESDE EL FUTURO

_ Laboratorio de Pensamiento Lúdico

(Estel Cristià, Raúl Herrera, Constanza Mendoza,
Rubén Moldes, Antonio R. Montesinos y Susana Rodilla)

Sinopsis

Esta comunicación explica y resume una de las activaciones de *Game of Kin* que tuvo lugar el pasado 15 de junio del año 2019, dentro de la programación que el *Instituto mutante de narrativas ambientales (IMNA)* desarrolló con motivo de la inauguración de la exposición *Eco-Visionarios*, en la Nave 16 de *Matadero-Madrid*. *Game of Kin* es un juego que pretende generar fabulaciones especulativas y tiene como objetivo emparentar a los jugadores con otras especies no-humanas para reparar las consecuencias del denominado Antropoceno. *Game of Kin* es una iniciativa del colectivo *Laboratorio de Pensamiento Lúdico*, que surge de la lectura de *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*, el último libro de Donna Haraway. El juego se basa en las teorías del libro, extrayendo algunos aspectos metodológicos de *Las historias de Camille: los niños del compost*, un relato de ficción futurista que aparece en el último capítulo.

Palabras clave: Parentesco, narración especulativa, critters, Antropoceno, Chthuluceno

Game of Kin, Inventing the Present from the Future

Abstract

This communication explains and summarizes an activations of *Game of Kin* that took place on June 15th, 2019, within the programme of the *Instituto mutante de narrativas ambientales (IMNA)* (*Mutant institute of environmental narratives*) developed on the occasion of the exhibition *Eco-Visionaries* opening at Nave 16 of *Matadero-Madrid*. *Game of Kin* is a game that aims to generate speculative fabulations and intends to make kins between players and other non-human species to repair the consequences of the so-called Anthropocene. *Game of Kin* is an initiative by the collective named *Laboratorio del Pensamiento Lúdico*. It emerges from the reading of *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*, the latest book by Donna Haraway. The game is based on the theories of the book, extracting some methodological aspects of *The Camille Stories, Children of Compost*, a futuristic fiction story that appears in the last chapter.

Key words: kinship, speculative narration, critters, Anthropocene, Chthulucene

Cita recomendada: Laboratorio de Pensamiento Lúdico (2020) «*Game of Kin, inventar el presente desde el futuro*». En: FLUXÁ, Bárbara; MORILLA, Santiago (eds). «</earth> arte, humanidad, tecnología, naturaleza». →Accesos. N.º3, págs. 90-101.

Introducción

Esta comunicación resume una de las actuaciones del juego *Game of Kin* (GoK) que tuvo lugar el pasado 15 de junio de 2019, dentro de la programación que el *Instituto mutante de narrativas ambientales* (IMNA) desarrolló con motivo de *Eco-Visionarios*, exposición que permaneció en la Nave 16 de Matadero-Madrid desde el 14 de junio al 06 de octubre de 2019. El IMNA es una iniciativa de Matadero-Madrid que nace con el objetivo de impulsar proyectos que ayuden a crear narrativas alternativas ante la actual crisis climática, que vayan más allá de los discursos ecológicos tradicionales y que pongan en relación el arte con otras disciplinas, como las humanidades, la ciencia o la tecnología. Para ello plantea iniciativas que van desde la producción de obras de arte, la realización de performances, de un programa de radio o de talleres de ficciones climáticas ecofeministas, como *GoK*.¹ El IMNA desarrolló numerosas actividades con motivo *Eco-Visionarios*, un proyecto expositivo internacional que ha pasado por Lisboa, Umeå, Basel, Gijón, Madrid y Londres. *Eco-Visionarios* es un proyecto comisariado por Pedro Gadanho y Mariana Pestana (con colaboración de Rosa Ferré y Ana Ara en su versión para Matadero-Madrid). Se trata de un manifiesto-exposición que se centra en las múltiples manifestaciones de la actual crisis ambiental y en como es fruto del impacto humano sobre el medio. El proyecto trata de analizar como diferentes profesionales de la cultura (artistas, arquitectos o diseñadores) están investigando los cambios ecológicos, criticando sus causas, creando consciencia y anticipando visiones alternativas para responder y adaptarse a las consecuencias de la destrucción del medio ambiente por parte del ser humano. En el proyecto participan más de cuarenta artistas y arquitectos cuyos trabajos van desde la investigación crítica al optimismo visiona-

rio en cuatro secciones: desastre, extinción, coexistencia y adaptación².

GoK es una iniciativa del colectivo *Laboratorio de pensamiento lúdico* (LPL), que utiliza metodologías del juego para generar fabulaciones especulativas sobre posibles escenarios de futuro.



Fig.1. LPL. *Equipo LPL*, 2019. [Fotografía]. Autor: (LPL)

LPL (Fig. 1) busca desarrollar metodologías lúdicas para llevar a cabo procesos de inteligencia colectiva. Su interés es utilizar lo lúdico para “crear otro mundo paralelo, ficticio, un círculo mágico” (Huizinga, 1968, p.341)³, como un espacio que permita el diálogo, la experimentación y la creación colectiva. Especialmente con la propuesta *GoK* el colectivo pretende vincular estas posibilidades con ese “hacer en común” (pensar-con) al que invita Donna Haraway (2019) en su último libro: *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno*. El juego se basa en las teorías del libro, extrayendo algunos aspectos metodológicos de *Las historias de Camille: los niños del compost*, un relato de ficción futurista que aparece en el último capítulo. Este relato es el resultado de un ejercicio colectivo en el que participó Donna Haraway, junto a Fabrizio Terranova y Vinciane Despret, dentro de un taller de narración especulativa organizado por Isabelle Stengers en Cerisy (Francia), en julio de 2013⁴. Este taller nació como un modelo de na-

visionarios, así como su hoja de sala, visitar su página dentro de la web de Matadero-Madrid. Disponible en <http://www.mataderomadrid.org/ficha/10087/eco-visionarios.html>

³ Lugar ideal o material señalado por Huizinga (1998) como “una de las condiciones características esenciales del juego es el campo de juego, un círculo limitado en el que transcurre la acción y donde valen las reglas”

⁴ El taller tuvo lugar dentro del programa de *Gestes spéculatifs*, organizado por los filósofos belgas Isabelle Stengers y Didier Debaise, en julio de 2013. Disponible en <http://www.ccic-cerisy.asso.fr/gestes13.html>

rración pretendidamente abierto, invitando a que se extienda con todo tipo de historias y formatos. *GoK* recoge este testigo, enorgulleciéndose de ser un descendiente bastardo⁵ y acercando este tipo de ejercicios de especulación a las dinámicas del juego.

Ecologismo feminista multiespecie

Donna Haraway, referente principal de este proyecto, propone una epistemología alternativa recogiendo un posicionamiento antihumanista⁶, que pretende descentralizar el humanismo eurocéntrico: el ideal de hombre occidental como medida de todas las cosas, como única especie con capacidad de la razón autorreflexiva y cualificada para desarrollar criterios de perfeccionamiento individual y colectivo. Su postura recoge la respuesta a este modelo normativo que feministas, antirracistas, ecologistas y otros movimientos activistas han desarrollado desde los años 70, combinando la crítica de la epistémica de la modernidad con la crítica al colonialismo europeo. Haraway rechaza además la idea de esencia y por lo tanto la de un sujeto histórico que sostiene el humanismo.

Haraway es contraria a la idea de una identidad fija, prefiere hablar de entidades “articuladas”: Articular para esta autora es significar, es unir cosas, cosas espeluznantes, cosas arriesgadas, cosas contingentes. Para Haraway, tanto la identidad como el sujeto histórico siempre es el fruto de una construcción que incluye elementos humanos y no humanos⁷, culturales y naturales. Por lo tanto el lugar desde la que se debe construir tanto la política como el conocimiento no puede ser neutro ni objetivo, sino que debe hacer evidente el contexto desde el que parte y la subjetividad de quien lo emite, es decir debe ser un “conocimiento situado”⁸, que depende siempre de la cultura, raza, género, clase o contexto histórico en el que

⁵ Véase Torres, H (2019). *Bastardas de Camille. Fabulación y feminismo especulativo de la mano de Donna Haraway. Ecología Política. Cuadernos de debate internacional*, (57), 98-103. Recuperado de <https://www.ecologiapolitica.info/?p=11740>

⁶ En un plano teórico, podríamos comparar la forma de antihumanismo que desarrolla Haraway con la elaborada en los años 60 y 70 por Althusser, Michel Foucault o Jacques Derrida.

⁷ La no distinción entre humanos y no humanos ha sido elaborada por Haraway conjuntamente con Bruno Latour. Este sostiene que asistimos actualmente a una proliferación de seres híbridos, que deben entenderse

estamos inmersos. Reconocer que nuestro conocimiento es situado permite incorporar nuevos sujetos políticos a la construcción de una nueva objetividad. Si aceptamos la idea de que todo conocimiento es situado, debemos aceptar también que necesitamos del resto de “visiones” para elaborar una visión completa y ajustada de lo real. Reconstruir perspectivas distintas hace imprescindible el diálogo y conlleva una “responsabilidad” de quienes observan y narran a la vez. Esta responsabilidad es la habilidad para dar una respuesta frente a la necesidad de generar un mundo en común; más habitable, más equitativo y más justo. Haraway amplía esta construcción colectiva de lo real también a la naturaleza, definiéndola como algo en constante negociación, como el resultado de una interacción colectiva y discursiva entre distintos agentes semióticos-materiales, humanos y no humanos. Esta postura integra lo cultural con lo natural⁹ estableciendo una crítica a la normativización y a la dominación moderna de la naturaleza. Una comprensión de la naturaleza como algo discursivo, remite a pensar a que obedece a diversidad de construcciones sociales y que es mutable. Supone además una defensa de los inapropiables, de lo considerado monstruoso (lo que escapa a las categorías), y de una invitación a trasgredir las fronteras ontológicas y epistemológicas heredadas de la modernidad.

Con *Seguir con el problema* Haraway (2019) lanza una propuesta de ecología medioambiental dejando atrás ideas esencialistas e identitarias de la modernidad, que dan prioridad al humano y a su cultura. Utiliza la ficción especulativa para proyectar imágenes de futuro de un mundo más igualitario, donde la gestión y la responsabilidad sobre lo natural es compartida, donde las identidades fracturadas son nuevos actantes y donde los humanos no tienen miedo a establecer parentesco con animales y máquinas.

superando la división que hacía la modernidad entre naturaleza y cultura. Véase Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos: Ensayos de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.

⁸ Una de las teorías más influyente en el pensamiento de Haraway es la denominada “teoría del conocimiento situado”. Esta perspectiva hace referencia a una postura epistemológica crítica, véase: Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Ed. Cátedra.

⁹ Haraway sostiene que la división entre cultura y naturaleza es una construcción de la modernidad, por lo que utiliza frecuentemente el término *Culturalidad* para hibridar y eliminar la frontera entre estos dos conceptos. Véase: Haraway, D. (1999). *Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles*. Madrid: Política y Sociedad 30.

¹ El Instituto mutante de narrativas ambientales opera a través de la red de trabajo interdisciplinar Plataform-A, formada por el Centro de Innovación en Tecnología para el Desarrollo Humano de la Universidad Politécnica de Madrid, el Área de Medio Ambiente y Movilidad del Ayuntamiento de Madrid y Matadero-Madrid. Para obtener más información sobre el Instituto visitar su página dentro de la web de Matadero-Madrid. Disponible en <http://www.mataderomadrid.org/ficha/10100/instituto-mutante-de-narrativas-ambientales.html>

² *Eco-visionarios* ha sido organizado por Fundação EDP/MAAT de Lisboa (Portugal), Bildmuseet de Umeå (Suecia), House of Electronic Arts (HeK) de Basilea (Suiza) y LABORAL Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón. Ha sido concebido como un work in progress al que se han sumado con nuevas contribuciones Matadero-Madrid y la Royal Academy of Arts de Londres (Reino Unido). Para obtener más información sobre *Eco-*

GoK como fabulación especulativa

La SF adopta la forma de fabulación especulativa y de las figuras de cuerdas, en una serie de relevos y retornos. Relevos, figuras de cuerdas, ir pasando patrones hacia delante y hacia atrás, dar recibir, diseñar, sosteniendo el patrón no pedido en las propias manos, respons-habilidad: este es el núcleo central de lo que quiero decir con seguir en el problema en mundos multiespecies serios. Devenir-con, no devenir, es el nombre del juego; devenirse-con es la manera en que los seres asociados se vuelven capaces. (Haraway, 2016, p. 36)



Fig. 2. LPL. GoK, 2019. [Algunas cartas del juego]. Autor: (LPL)

Game of Kin (Fig. 2) es una propuesta determinada por la interacción, y generadora de narraciones colectivas. El juego funciona como una máquina narrativa para generar infinitas historias, pues cada activación es irreplicable. Estas historias dependen siempre de las negociaciones y acuerdos alcanzados por los jugadores. *GoK*, al igual que *Las historias de Camille*, se inscribe dentro de lo que Haraway define como SF, acrónimo a la vez de *science fiction* (ciencia ficción), de *speculative fabulation* (especulación fabulativa), de *speculative feminism* (feminismo especulativo), de *string figures* (figuras del juego de cuerdas), de *science*

facts (hechos científicos) y *so far* (hasta ahora). El posicionamiento SF entiende que, de la misma forma que la Historia y el conocimiento científico (los principales aparatos de construcción de verdad), se construyen como una convención colectiva, las ficciones pueden también cuestionar esa convención y abrirla a otros mundos posibles. Las narraciones –o mejor dicho– las (con)fabulaciones generadas por el juego, pretenden inspirar futuros alternativos a los que impone la ficción de masas oficial (cine, literatura, etc.), que suelen relatar futuros post-apocalípticos o basados en las lógicas del progreso, la innovación tecnológica y la extracción de materias primas. Las con-fabulaciones generadas no deben percibirse como relatos utópicos. Se saben ficciones, virtualidades con poder para generar imaginarios que amplíen el relato hegemónico.



Fig. 3. LPL. GoK, 2019. [Inicio del juego Matadero-Madrid]. Autor: (LPL)

El punto inicial del juego (Fig. 3) está basado en la reparación de las consecuencias del denominado Antropoceno¹⁰; esa nueva era geológica en la cual la actividad humana es el principal agente modificador del planeta y de sus ecosistemas. Frente a esta denominación –que sigue colocando al hombre por encima de lo demás– Haraway propone el término Chthuluceno¹¹. Este término des-

invierte el orden de la “th” de Cthulu para hacer referencia a las entidades chthónicas (divinidades subterráneas griegas) y de la araña Pimoi Cthulhu, que vive debajo de los tocones de las secuoyas en el norte de California Central, cerca de donde vive la autora. Este cambio de letras permite a Haraway hacer referencia a la narrativa especulativa de Lovecraft, pero desvinculándose de sus connotaciones patriarcales y moralistas.

cribe una era más allá del Antropoceno, en la que humanos y no-humanos se encuentran en un mismo nivel jerárquico para reparar las heridas que ha causado el Antropoceno/Capitaloceno¹². Estas prácticas requieren trabajar de forma conjunta, sustituyendo la auto-poiesis (hacer en solitario) por la sim-poiesis (hacer-con). *GoK* se ofrece como una herramienta para imaginar, siempre de forma colectiva, un futuro más allá de jerarquías y categorías (realidad/ficción, naturaleza/cultura, hombre/mujer mente/cuerpo, animal/humano, primitivo/civilizado), planteando además escenarios de adaptación y reparación a través de la generación de parentescos (*kins*)¹³ entre las formas de vida que habitan estas condiciones ambientales extremas. Haraway (2016) utiliza la expresión “*we are all compost, not posthuman*” (p. 101) para expresar como en esa era post-antropocéntrica se mezclan los residuos orgánicos, las bacterias o los hongos, para regenerar el suelo y la vida.

Descripción del juego

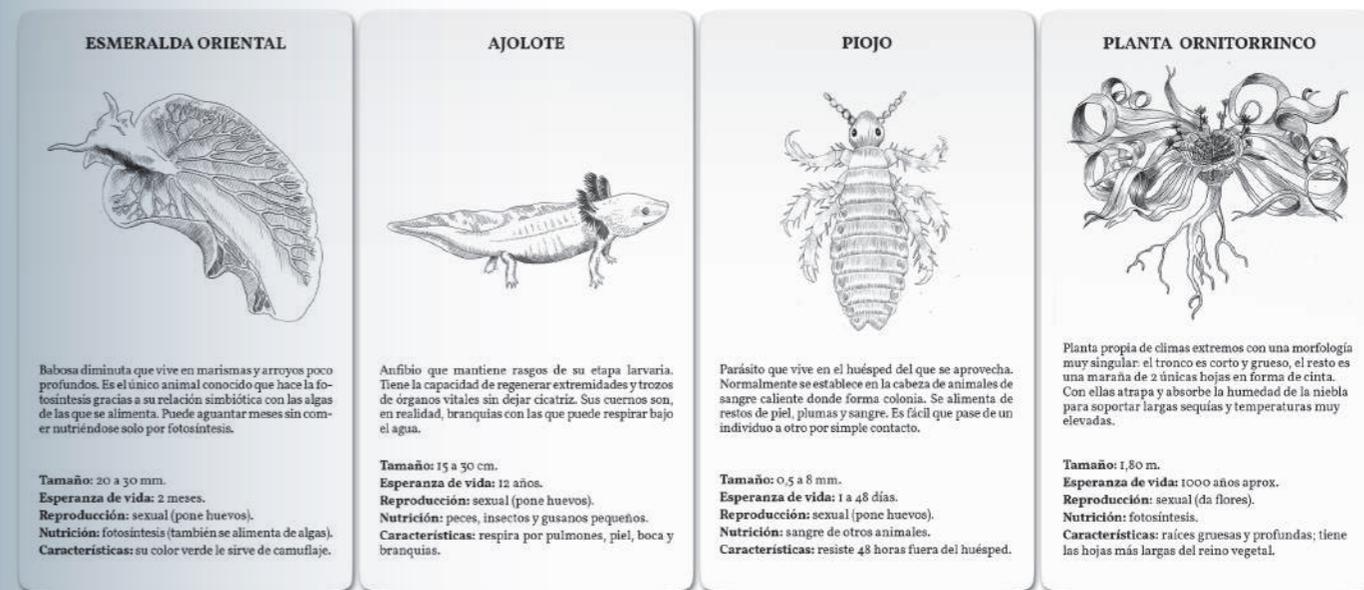


Fig. 4. LPL. GoK, 2019. [Cartas de Critters]. Autor: (LPL)

Game of Kin comienza en un escenario “después del colapso”, en el que han sido destruidos los diferentes hábitats de la vida en la Tierra. Las especies que han logrado sobrevivir (humanos y no-humanos) deben generar estrategias de colaboración e hibridación para sobrevivir en una nueva era post-antropocéntrica. El juego comienza cuando los participantes escogen dos cartas de dos barajas diferentes. La primera baraja contiene sesenta cartas con una selección de seres vivos o *critters*¹⁴ (animales, bacterias, plantas, etc.) (Fig. 4). Cada carta muestra una pequeña descripción y algunas características del ser vivo con el que cada jugador debe identificarse hasta imaginar un proceso de hibridación a nivel físico y mental. La segunda baraja contiene las “cartas de escasez” (Fig. 5), que describen un entorno medioambiental caracterizado por la degradación de un elemento (aire, agua, tierra o luz). Esta segunda baraja permite agrupar a los jugadores en los diferentes grupos, ya que estos deben agruparse con aquellos jugadores con los que comparten la misma carta de escasez.

¹² Sobre esta nomenclatura véase: Haraway, D. (2016). Tentacular Thinking: Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene. *E-flux*, 75. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/75/67125/tentacular-thinking-anthropocene-capitalocene-chthulucene/>

¹³ Haraway (2016) en el *Manifiesto Chthuluceno* acuña el eslogan “Make kin not babies” (Generen parientes, no bebés) para imaginar un nuevo tipo de familia más allá de la nuclear y para plantear formas novedosas de relación, hibridación y co-evolución entre humanos y no-humanos. En *Las historias de Camille: los niños del compost* se propone, por ejemplo, la elección de la

mariposa monarca norteamericana, un animal en peligro de extinción, como simbionte para los bebés. El *Manifiesto Chthuluceno* (2016) puede encontrarse traducido en la web de Helen Torres: <https://helenatorres.files.wordpress.com/2016/02/chthulucene-haraway-esp5.pdf>

¹⁴ Haraway utiliza el término *critters* para referirse “de manera promiscua” y sin jerarquías a todas las formas de vida: a los microbios, plantas, animales, humanos y no-humanos, y en ocasiones incluso a las máquinas. Para Haraway este término es más incluyente que “animal”, “planta” o incluso “criatura”.

¹⁰ El término Antropoceno fue empleado en el año 2000 por el ganador del premio Nobel de química Paul Crutzen, para sustituir el término Holoceno y para denominar una nueva era geológica en la que el comportamiento humano sobre la Tierra es el principal agente de cambio. Crutzen utilizó por primera vez el término en la prensa escrita en un boletín del año 2000 del Organismo Internacional de la Geosfera y la Biosfera (IGBP). Desde entonces este concepto geológico se ha utilizado en múltiples artículos que apoyan la tesis.

¹¹ Este término es una apropiación de los monstruos imaginados por Lovecraft en sus mitos del Cthulu, pero Haraway tergiversa el término

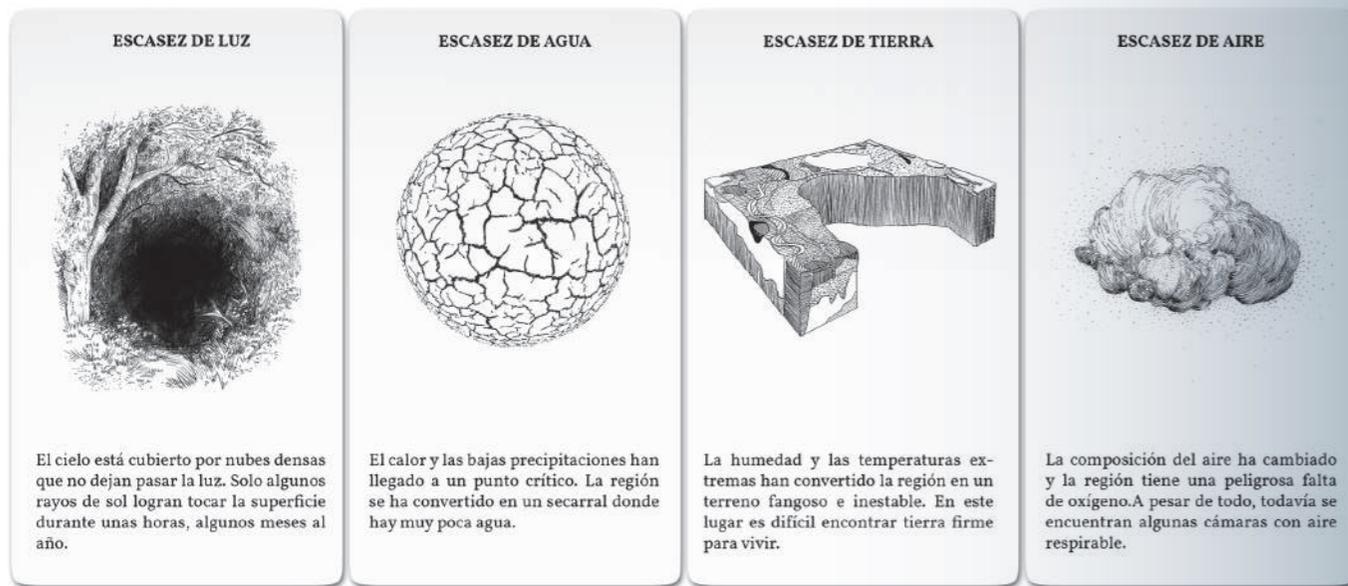


Fig. 5. LPL. GoK, 2019. [Cartas de Escasez]. Autor: (LPL)

Fase I

En la primera parte del juego los participantes deben imaginar y negociar las distintas posibilidades de adaptación de las diferentes formas de vida a las condiciones extremas de cada hábitat. Las posibilidades de adaptación pueden desarrollarse de distintas formas: en algunas ocasiones los jugadores pueden imaginar relaciones de simbiosis o mutualismo, también pueden diseñar completas cadenas tróficas que transfieren nutrientes y energía a través de las distintas especies componiendo un completo ecosistema. En otras ocasiones se pueden crear auténticos seres híbridos, que toman características clave de todos los seres vivos que les han salido en las cartas a cada grupo. En esta fase los jugadores deben representar los *critters* imaginados mediante rápidos esbozos. El hábitat debe ser representado mediante construcciones tridimensionales a partir de objetos cotidianos que los jugadores pueden encontrar en el espacio de juego. Esta metodología permite establecer un elemento distanciador y sorprendente en la ideación de esos hábitats, haciendo que las construcciones dependan mucho de la adaptación de las ideas a los materiales disponibles.



Fig. 6. LPL. GoK, 2019. [Cartas de Cosmovisión]. Autor: (LPL)

En esta fase cada grupo deben también elegir dos cartas de una tercera baraja. Estas cartas representarán los dos elementos en los que deben basarse para definir y expresar su "cosmovisión" (Fig. 6). Esta baraja la componen ocho cartas que definen aspectos como: "trascendencia", "percepción temporal", "ciclos vitales", "organización político-social", "rituales de reproducción", "afectos y sentimientos", "(relación con el) entorno" y "(formas de) comunicación". Estas cartas servirán para que cada grupo defina y desarrolle la forma en la que sus *critters* entienden aspectos inmateriales de la existencia. Cada grupo debe definir y desarrollar dos aspectos de su cosmología, teniendo en cuenta las características previamente definidas de sus *critters* y su hábitat.



Fig. 7. LPL. GoK, 2019. [Proceso de trabajo durante la fase I]. Autor: (LPL)

Al final de esta fase cada grupo debe tener definido un sistema de vida en equilibrio y adaptado al hábitat que le ha tocado (definido por las cartas de escasez), así como haber desarrollado dos aspectos de la cosmología de sus *critters* (Fig. 7). Este sistema debe estar representado por una serie de dibujos de los *critters* (Fig. 8), una representación tridimensional del hábitat (Fig. 9) y un desarrollo de la cosmología de sus habitantes.



Fig. 8. LPL. GoK, 2019. [Proceso de ideación de los critters]. Autor: (LPL)



Fig. 9. LPL. GoK, 2019. [Representación tridimensional del hábitat]. Autor: (LPL)

Fase II

En esta parte se plantea un nuevo escenario 500 años después de la primera fase. Es la fase del encuentro y de la negociación entre diferentes formas de vida. Cada grupo debe escoger al azar una nueva carta de la baraja de "escasez extrema", que está compuesta por cuatro cartas. Estas cartas son muy parecidas a las cartas de "escasez", pero indican que las condiciones medioambientales han empeorado drásticamente y que ahora la vida resulta imposible en ese contexto. Si un grupo escoge una carta de "escasez extrema" similar a la que tenía de "escasez" tendrá que abandonar su hábitat para intentar sobrevivir o quedarse y perecer. El resto de grupos tendrán que decidir si quieren acoger a esos *critters* o no. Esta nueva situación abre un nuevo escenario donde los grupos en diáspora deben decidir a qué entorno aproximarse, cómo hacer la migración, si usarán la violencia para lograr su fin o lo harán de forma pacífica, si el desplazamiento se realizará de forma colectiva o individual, etc. Los grupos con clima estable también deberán tomar decisiones ante un posible encuentro. Pueden actuar de forma integrista, cerrando sus fronteras y defendiendo su territorio, o de forma integradora y dialogante (Fig. 10).



Fig. 10. LPL. GoK, 2019. [Procesos de negociación entre grupos]. Autor: (LPL)

Fase III

Esta fase es la conclusión del juego y consiste en una puesta en común de todo lo sucedido en cada uno de los grupos. El conjunto de los relatos constituye una “fabulación colaborativa” o “con-fabulación”, donde cada participante expone cómo se han desarrollado las dos fases anteriores. Cada uno de los grupos debe describir los *critters* creados, la relación entre ellos, su adaptación e incidencia sobre el hábitat, así como todo lo acontecido en la segunda fase: como se han relacionado con los otros hábitats y a que acuerdos han llegado. Para compilar toda esta información hemos incorporado la figura del “confabulador”: en cada activación del juego se invita a una persona a recoger y organizar por escrito lo que sucede durante la partida. En esta ocasión invitamos a Laura Tejado Montero (Fig. 11) por su compromiso con el feminismo para la transformación y la justicia social y la sostenibilidad. Esta escritora, que se define a sí misma como una “creadora compulsiva de mundos imposibles”, es autora de la obra de ciencia ficción *Los mundos de Täryenn* y del juego *Feminismos Reunidos*. A continuación, podemos leer la historia que ha escrito y que describe una de las activaciones que se han realizado en Madero-Madrid el 15 de junio de 2019.

Narración de Laura Tejado Montero



Fig. 11. LPL. GoK, 2019. [Laura Tejado Montero]. Autor: (LPL)

Es necesario que conozcáis nuestras historias. Que perduren, por si un día nuestros mundos, nuestras especies, nuestra nueva era también desaparecen. Para que, en el próximo cataclismo, colapso, crisis, cambio sistémico, recordemos cuál es la única vía para la supervivencia: colaboración, co-evolución, mestizaje, mezcla, mutualidad. Llámalo como quieras, con los matices táctiles, olfativos, sonoros o de cualquier otro tipo que tu lengua permita usar. Pero no caigas en los errores de eones anteriores, de los que tardamos tanto en recuperarnos. No temas renunciar a tu esencia, a tu cultura ancestral, a tu herencia genética, dejar atrás la distinción entre dentro y fuera, yo y el resto de especies, el resto del universo. La respuesta a la conquista nunca fue la defensa de las fronteras ni el pacifismo: es la hibridación.

Ausencia

No queremos crecer. Nosotros tampoco, yo tampoco. Tranquila, no nos alteremos. Voy a revisar el equilibrio entre oxígeno, agua, nutrientes y sustancias psicoactivas en nuestro sistema. Ya está, incrementamos este último en 0.8 puntos y vuelvo a la calma. No queremos crecer, no voy a reproduciros, pero a veces nos sentimos solas. Somos capaces de regular el suvial, nuestra preciosa sustancia viscosa alucinógena, líquido amniótico de este momento liminar eterno, de forma automática. El intercambio branquial de las sustancias externas a través de mi corteza tampoco nos requiere atención. Así que tengo mucho tiempo para pensar, para sentir, para recordar.

Todavía recuerdo cuando no erais nosotros. Cuando “yo solo” éramos un lugar donde habitar. Me llamaban cactus, y no albergábamos vida dentro. Os llamaban humanos, y éramos seres in fieri y faber, generadores y generados, expansivos, anhelantes. Pero, también egoístas, competitivos y exterminadores. Vosotros -sí, nosotros- destruisteis ese mundo. Ese mundo desértico, árido y extremo, pero, a fin de cuentas, mi mundo. En él (florido, majestuoso, resistente) éramos yo. Ahora somos nosotros. Vosotros habéis elegido olvidar. Y pronto yo, nosotros, también lo haremos.

Crecimiento

Dicen que, al principio, éramos mucho más grandes. Dicen que ni una sola de nuestras hermanas era capaz de crear éter. El aire menguaba mientras lo consumíamos sin pensar en las consecuencias, limitándonos a completar una espiral cada vez

más estrecha que nos perpetuaba como individualidades, pero nos aniquilaba como sistema. Cuando una bolsa de aire natural se agotaba, nos trasladábamos a otra, sin echar la vista atrás para despedirnos de sus restos ni pedirle perdón. Fuimos nómadas por necesidad y por cambios genéticos nos volvimos sedentarias. Construimos grandes cúpulas, reservas de aire autónomas que cubrían la superficie del planeta.

Las reponedoras nunca salían al exterior. Se quedaban dentro, muy quietas, para no consumir elpreciado aire que, a su vez, su cuerpo producía. Las abastecedoras explorábamos -apnéicas, fuertes y veloces- el exterior, y procurábamos alimentos. Nos entendíamos muy bien, nos necesitábamos sin jerarquías. Pero no nos amábamos. Reproduciéndonos solo dentro de nuestro grupo, con nuestras compañeras de función, nos volvimos extremadamente fértiles, casi víricas. Por eso, nos dejamos llevar por palabras de odio contra las reponedoras. A ellas les pasó lo mismo. Y se inició una cruel guerra. Dejando a un lado las leyendas, nadie sabe quién fue la primera pareja interclase. Pero lo que sí sabemos es que puso fin al problema de la superpoblación. Ahora nos amamos y, juntas, sobrevivimos.

Búsqueda

Colaboración. Esa ha sido la clave de nuestra frondosa y creativa supervivencia. Colaboración y una mirada a largo plazo, sin prisas, confiando en el poder del ciclo. Al principio, nuestros árboles eran escasos y sus raíces, superficiales. Poco a poco, muy poco a poco, arraigaron, cimentaron, asentando la tierra y expandiéndola. Sobre ella, se micorrizó el hongo que nos dio la vida. O que, al menos, nos hizo conscientes de tenerla. Mira, mira con qué belleza nos espera, nos regala el jugo de su flor para que sigamos creando, cambiando, avanzando en el círculo.

Cuando nacimos, ya habíamos elaborado kilómetros verticales de malla de seda sobre la que habitábamos, flotantes, dando sombra a nuestra flora. Nunca supimos nada del mundo anterior, del que -sin duda- procedía el almacén gris, metálico, frío y sin vida sobre el que se asienta nuestra civilización. Algún día, dentro de varios eones, esta estructura no será necesaria. Los hongos dadores de néctar -espíritu y agua- y las moreras dadoras de ambrosía -alimento- cubrirán la tierra. Sus copas serán suficientes para seguir construyendo

nuevos niveles, cada vez más altos. Desde ellos, miraremos al futuro, llamándolo. Y, quizá, algún día, despleguemos de nuevo las alas y volemos hacia él.

Encuentro

Nada más vislumbrarlo, supimos que estaba destinado a acogernos, que estábamos destinadas a ser sus moradoras y nuevas polinizadoras. Fue un flechazo: simbiosis a primera vista. Desde lejos, las redes, lianas y ramas que formaban una enorme estructura aérea parecían algo endebles. Al acortarse la distancia que nos separaba de nuestro destino, notamos que se trataba de una construcción orgánica, de gran antigüedad, que había ido aprovechando materiales de otras épocas, de otras especies, quizá de otros mundos. Las elaboradas colmenas con las que cargamos en nuestra diáspora estaban a punto de convertirse en el más reciente sustrato de este maravilloso nuevo mundo.

Al igual que algunos de los sistemas que conocimos en nuestra migración, tenía luz, horas y horas de luz, a la que nuestro atrofiado sistema óptico tendría que acostumbrarse. Pero, como en nuestro hogar, la vida se desarrollaba en vertical, en diferentes niveles. Abajo, a decenas de metros de donde se concentraba la principal actividad, contaba con numerosas zonas umbrías que, a pesar de la aridez, recordaban a nuestras cuevas marítimas. El líquen que trasportábamos sobre nuestro tórax ayudaría a revertir la escasez de agua. Incluso los hongos floridos, con sus enormes capuchones colgantes, nos recordaban a nuestras medusas, habitantes de los acantilados, que, como a los amigables pulgones, habíamos tenido que dejar atrás. Sí, definitivamente, este sitio iba a ser nuestro nuevo hogar.

Conclusión

Al finalizar la partida de *Game of Kin* en Matadero, como en otras partidas, los jugadores llegan a tres conclusiones principales: primero, comprenden en la práctica que su entidad individual, sea cuál sea el organismo que representen en el grupo, es completamente dependiente de otros organismos y del entorno que comparten; segundo, que la interacción y los pactos entre organismos, pueden no ser amables, pero son imprescindibles para sobrevivir; y por último, que el cambio es lo que define a los seres vivos y que la adaptación es un proceso permanente e imparable, sean cuales sean las causas que la hayan provocado.

Uno de los aspectos más importantes para LPL es observar como los jugadores son siempre capaces de elaborar complejas relaciones entre los organismos vivos que aparecen en sus cartas sin necesidad de conocer más que la breve descripción que hay en cada carta, siendo completamente conscientes que “lo que está en juego” es la vida de los organismos vivos y los entornos. Otro importante resultado conseguido es poder introducir conocimientos complejos de inteligencia colectiva arraigados en el feminismo no-humanista y del neohumanismo radical sin necesidad de exigir a los participantes ningún conocimiento especializado. A través de metodologías lúdicas aplicadas en *Game of Kin*, los jugadores performatizan, corporizan y construyen colectivamente estos discursos de alta complejidad conceptual, haciéndolos posibles. Por último, para LPL es importante poner en cuestión el por qué de generamos unas historias y no otras. Preguntarnos quién las cuenta, qué escenarios se repiten y a qué intereses responden. En este sentido pensamos que el enfoque del pensamiento ecofeminista, unido al potencial creativo de la SF pueden generar nuevos imaginarios que amplíen el relato hegemónico extendido.

Referencias

- Haraway, D. (1991). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Madrid: Ed. Cátedra.
- Haraway, D. (1999). *Las promesas de los monstruos: una política regeneradora para otros inapropiados/bles*. Madrid: Política y Sociedad 30.
- Haraway, D. (2016). Tentacular Thinking: Anthropocene, Capitalocene, Chthulucene. *E-flux*, 75. Recuperado de https://www.e-flux.com/journal/75/67125/tentacular-thinking-anthropocene-capitalocene-chthulucene/
- Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema: generar parentescos en el Chthuluceno*. Bilbao: Consonni.
- Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayos de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.

BIOS

Laboratorio de Pensamiento Lúdico (LPL)

Es un colectivo que surge del taller *El Juego Ideal*, impartido por Constanza Mendoza en Hangar (Barcelona) el año 2016, con el objetivo de desarrollar juegos como herramientas de investigación multidisciplinar y producción de conocimiento, a través de metodologías de inteligencia colectiva. LPL ha sido finalista con *La Ruleta Gaia* del II Premio e Innovación Cultural 2016-17, CCCB (Barcelona) y ha presentado *Game of Kin* en Habitació 1418, MACBA (2018), el Naturkunde Museum, Berlín (2019) y en el Museu Abelló, Mollet del Vallès (2019). Está formado por Estel Cristià, Raúl Herrera, Constanza Mendoza, Rubén Moldes, Antonio R. Montesinos y Susana Rodilla.

Laura Tejado Montero

Es experta en comunicación, cultura, género. Licenciada en Humanidades por la Universidad de Salamanca (2003) y Licenciada en Antropología Social y Cultural (2007) por la Universidad Complutense de Madrid, donde también cursó el Máster en Feminismo y estudios de género. Ha trabajado como codirectora, locutora y guionista en Comunes (Radio Círculo). También ha sido redactora sobre actualidad LGTB en *Looping Media* y redactora sobre historia de las mujeres, cultura y derechos LGTB en *La Marea*. En la actualidad trabaja como coordinadora de comunicación en el proyecto *Mares de Madrid*. Es además una de las fundadoras de Sangre Fucsia, un *podcast* semanal sobre historia de las mujeres, ha sido responsable de comunicación en *Ladyfest Madrid* (2010 - 2012) y directora de comunicación en *Ansible-Fest* (2018 - 2019). También es creadora del juego de preguntas y respuestas *Feminismo Reunidos*.

