

Ana Laura Cantera - Gabriela Munguia - Guadalupe Chávez
Laura Palavecino - Paloma Marquez

BIOJUEGO

AQUÍ Y AHORA: EL ANTROPOCENO



ESPACIOS (INTER)IMAGINATIVOS

por Alejandro Ponce de León

Uno de los recuerdos que más presentes tengo sobre mi niñez es el de jugar cartas en la casa de mi tío los sábados en la tarde. Esta es una casa de campo sobre los andes colombianos, entre densos bosques muy cerca del mar pacífico, por lo que la niebla obliga a resguardarse una vez pasado el mediodía. Alrededor de una mesita metálica al lado de la chimenea jugábamos *chinchón*, un juego heredado de la tía Berna. El *chinchón* es una adaptación del Rummy, que llegó a nosotros décadas atrás luego de que alguien se lo enseñara a alguien más, y que con el paso del tiempo se convirtió en el juego oficial de la familia.

Aún hoy, los naipes aparecen en toda reunión. Si bien llevamos los puntajes de cada mano, sumándolos año tras año en la misma libreta, una partida de *chinchón* termina cuando los jugadores lo acuerdan. Pueden ser unos minutos mientras algo se cocina u una noche entera antes de dormir. Realmente, nunca ha importado quién o cuando se gana, lo que importa es estar juntos, en sintonía, aprendiendo a ser y hacer en familia. A mediados de siglo, cuando los naipes llegaron a la vida de mis abuelos, el juego era una excusa para conocerse. Las señoras hacían tardes de té y jugaban mientras compartían novedades. Las familias se congregaban en la mesa de juego, invitando a pretendientes y novios. Mi abuela aún hoy recuerda a ciertas personas no por medio de sus nombres sino de su estilo de juego: si hacían trampa o traían alguna intención secreta a la mesa. El juego aquí es un asunto serio.

De esos sábados de cartas aprendí a relacionarme con los juegos no desde sus reglas sino desde los espacios de sociabilidad que abren, desde las situaciones que de allí se desenvuelven, y desde los movimientos que estos permiten. Las reglas, en este sentido, se convierten en una suerte de lenguaje orientado, tal vez los pasos de un baile en donde la siguiente movida puede declarar una guerra o afirmar una

alianza. Sobre todo, aprendí que para que un juego abra estos espacios tiene que haber un compromiso compartido en habitarle, una confianza mutua en que los principios mínimos serán cumplidos –incluso reconocer los momentos en que las reglas pueden ser cambiadas–, para que desde allí podamos empezar a imaginar nuestra participación en y desde lo común.

Ese sentir del ser-en-común, entre la apertura y experimentación colectiva, es lo que nos lleva una y otra vez a jugar. Y a diario participamos en varios juegos, aunque no les llamemos así. El mundo laboral, por ejemplo, es uno de estos espacios a donde traemos nuestros intereses, hacemos apuestas y usamos estrategias para ganar. En el juego, incluso, podemos encontrar una figura conceptual útil para aproximarnos a aquella ecología de prácticas que actualmente se compone en América Latina a partir del giro ambiental en las artes y humanidades. Una ecología que nos mueve a co-producir maneras inclusivas y sustentables de conocer, vivir y cuidar desde los relacionamientos que nos hacen seres-en-el-mundo. Estos movimientos colectivos, si bien arbóreos, son posibles a través de una serie de orientaciones comunes. Quisiera esbozar dos, que creo son dos caras de una misma moneda: la primera ha sido llevar la práctica hacia una política del conocimiento, y la segunda hacia una revolución ética. Dar cuenta y darse cuenta, podrían ser dos metáforas para entender estas orientaciones compartidas.

La primera de ellas, dar cuenta, implica llevar la práctica artística hacia la producción de nuevas formas de conocer la interdependencia y fragilidad de la red de la vida en la tierra, de manera que se complejicen, cuestionen y excedan los parámetros ontoepistémicos de la modernidad y su violencia. ¿Dónde empieza 'lo natural'? ¿O cuáles son los bordes de 'lo humano'? ¿Podríamos imaginar seres no-

humanos como actores políticos? ¿Qué implicaría? ¿Cuál es la relación entre la tecnocracia y las maneras en que conceptualizamos la vida? ¿Cómo esta relación sostiene los actuales modelos económicos? En el proceso de des-y-reconocer la metafísica de la modernidad, el giro ambiental ha encontrado un valor en lo colectivo del diálogo, en lo interdisciplinar y lo indisciplinado. Aquí, la propuesta también ha sido abandonar momentáneamente los silos prácticos y producir relacionamientos insospechados desde donde novedosas maneras de conocer el 'mundo', aquella maraña que somos, puedan emerger y componer visiones planetarias más inclusivas.

La segunda orientación ha sido llevar estas maneras divergentes de conocer hacia prácticas que impacten el régimen estético desde donde nos aprehendemos como sujetos colectivos ya implicados en estos mismos mundos. Desde la teoría estética, esta conversación ha llevado a formular dispositivos que abran espacios sensibles donde podamos imaginarnos a nosotros mismos en relaciones de dependencia y coproducción con lo no-humano, ya sea desde la extinción o desde la esperanza. Creo que esta ha sido una invitación a no empezar desde el idealismo político, sino a partir de experiencias sensibles concretas que propongan éticas desde lo colectivo con las cuales rehacer nuestros propios cuerpos. Una revolución que desborde los límites imaginados del sujeto-espectador y que nos lleve a sentir la participación activa del mundo en nuestras vidas.

El libro-juego que tienen en sus manos, *BIOJUEGO. Aquí y ahora: El Antropoceno*, articula brillantemente estas dos orientaciones y, de manera muy interesante, propone una aproximación al juego como dispositivo con el cual mover la conversación del giro ambiental hacia nuevos planos de experimentación. Si bien hay un reciente interés por el diseño de juegos dentro del campo artístico –especialmente con el resurgimiento de los juegos DIY (Hágalo Usted Mismo)– lo que hace único a este volumen es proponer una serie de dispositivos en tanto productores de algo que quiero llamar 'espacios (inter)imaginativos', un fértil campo de especulación y composición colectiva desde donde pueden emerger nuevos horizontes conceptuales, prácticos y éticos para que

sus participantes –los jugadores– entren en relación con lo no-(y más-que)humano. No sobra decir que esta colección de dispositivos lúdicos, además, cimienta un eje importante del pensamiento práctico que por más de veinte años se ha venido desarrollando en la Universidad Nacional de Tres de Febrero, una de las vanguardias del pensamiento ambiental en América Latina. En lo que resta de este texto quisiera ofrecer una serie de pistas para aproximarnos al libro y señalar algunas contribuciones que sus dispositivos hacen al giro botánico.

Para empezar, *Biojuego* es una invitación a situarnos en el espacio-problema del Antropoceno y desde allí conocer sus contornos y tensiones –contribución importante si consideramos la prevalencia del negacionismo sobre la debacle climática–. A través de la interacción con los dispositivos, no solo aprendemos acerca de la fragilidad y mutua dependencia que compone el mundo, sino que imaginamos otras maneras de conocernos a nosotros mismos desde lo colectivo y lo relacional. Esta también es una invitación a reconocer a lo no-humano tanto como fuerza activa en nuestras vidas y como sujeto implicado en la devastación del tejido de la vida. Es en el espacio imaginativo, donde las fuerzas y seres se convierten en el centro de nuestra especulación, que *Biojuego* además hace una apuesta por re-encantar el mundo. Aprendiendo y preocupándonos por aquellos seres que ya habitan nuestras vidas, este encanto busca retornar nuestras miradas hacia la vitalidad presente en aquello que nos rodea y hace, hacia las presencias que han sido reducidas a objetos externos carentes de expresión alguna dentro del pensamiento tecnocrático.

Al proponer lo imaginativo como el espacio para la experimentación, igualmente, el juego invita a una interacción entre el diseño y sus participantes que empieza, me atrevo a especular, no desde la distancia del sujeto-objeto sino desde el cuerpo mismo. Y esto porque el jugador no es, sino que se hace a través del espacio propuesto a partir del dispositivo. Los videojuegos *Un camino de fuego* y *High in the sky and Beneath the Stars*, incluidos en este volumen, son un claro ejemplo de ello pues al asumir un rol activo desde el cual actuar la disposición que el juego

propone, los jugadores no sólo responden ante el escenario ofrecido sino que, para responder, han de aprehenderse desde la situación coproducida. Puede ser asumir un rol competitivo, pensarse como seres mágicos, pero también puede ser habitar el espacio imaginativo como un bosque o un árbol; una situación a la que no estamos acostumbrados y que nos hace pensar lentamente sobre cuál podría ser el siguiente paso. La invitación es entonces a dejar nuestra identidad social y reemplazarla –así sea estratégica y momentáneamente– por una que emerge desde el espacio del juego. No solo vernos diferentes, sino hacernos diferentes a través de lo lúdico.

Seguidamente, al suspender los universos sociales a los que estamos habituados, en *Biojuego* hay un motor con el cual generar nuevos sentidos de lo comunal entre los participantes. También para la camaradería, la amistad o incluso el compañerismo, que no son solamente formas de estar sino de ser-en-común. El diseñador de juegos Luka Rejec, precisamente, en días pasados me proponía pensar los juegos como generadores de empatía. Generadores, imagino la producción y circulación de cargas energéticas, que nos hacen relacionarnos como una ecología de seres –tan imaginarios como actuales– de manera que desde el juego seamos más que uno, más que nuestra singularidad, pero nunca solo dos. Las diseñadoras de los dispositivos didácticos aquí reunidos nos invitan a relacionarnos a partir del cuidado, desde la exploración colectiva de alternativas a la debacle climática, desde el diálogo sobre otras maneras de vivir y sentirnos en relación con formas de vida no-humanas. Los suyos son dispositivos que nos hacen reflexionar sobre lo que es comunal y lo adversarial, quienes caben aquí y en qué capacidades. Sobre todo, son dispositivos que nos permiten reinventarnos más allá de lo habitual, perteneciendo a un mundo en el cual nunca hemos estado solos.

Finalmente, en esta colección de dispositivos el lector va a encontrar un rompimiento oportuno con la primacía del espacio físico como ancla de la experiencia estética – museos, galerías, etc.–. *Biojuego* se puede jugar en cualquier parte, algo que puede parecer obvio en tanto es un libro, pero puede ser políticamente radical si lo pensamos

en tanto dispositivo que activa lo (inter)imaginativo, aquel espacio en donde ocurre el evento estético colectivo, y donde el jugador no solo es un espectador sino que se hace un actante que participa, configura, orienta, da profundidad y sentido a lo co-producido. Ante los momentos de reclusión como el que hemos vivido en los últimos años, esta capacidad facilita tanto la movilidad de la experiencia como el compartir entre jugadores que de una u otra manera no podrían acceder a espacios museográficos, disminuyendo algunas de las barreras de acceso al arte, animadas en América Latina por un mercado marcadamente extractivista.

En suma, el libro que tienen ustedes en sus manos es una puerta abierta a las capacidades productivas de la imaginación colectiva, en tiempos del Antropoceno. Los dispositivos aquí reunidos nos invitan a experimentar con los espacios colectivos que abren, las experiencias estéticas que allí se proponen, y a conoceremos en relación con un mundo mágico pero herido que necesita de nuestra atención y cuidado. Son dispositivos que nos invitan a habitar las preocupaciones puntuales de sus diseñadoras, tales como la relación entre la tecnología y sociedad, la biopoética de la materia, o las políticas de la postnaturaleza. Sin embargo, el libro en su totalidad ofrece valiosísimas herramientas para reactivar las sensibilidades medioambientales con las cuales construir mundos inclusivos y sustentables desde lo común.

¿Qué más urgente, entonces, que empezar a jugar?

¿Qué asunto más serio?

Alejandro Ponce de León, 2021

Alejandro Ponce de León es un colombiano radicado en el norte de California. Su trabajo se sitúa en la intersección de la Historia, las Humanidades Ambientales y los Estudios de Tecnociencia.

UNTREF
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO



INNOVART
INNOVART
PROGRAMA BILATERAL FRANCIA Y ARGENTINA
EN ARTE E INNOVACIÓN



ÉESI