

NARRAR Y JUGAR LAS BIBLIOTECAS

Propuesta de proyecto

Narrar y jugar las bibliotecas se concibe como un proyecto abierto desde sus inicios, ya que mutará dependiendo de los intereses de quienes conformen el mismo, además de que podrá seguir modificándose a medida que el prototipo se adapte a otros lugares, perfiles, etc.

La idea básica es concebir la biblioteca como un lugar de encuentro de conocimientos diversos sobre el campo de la narrativa en dos mundos que convencionalmente no se tocan: la literatura y los videojuegos. La primera es el hogar tradicional de las bibliotecas. La segunda podría ser el invitado que lo pone todo “patas arriba”. Sin embargo, ambos mundos tienen mucho en común, y es aquí donde queremos situar la base de *Narrar y jugar las bibliotecas*.

Proponemos utilizar este taller para reflexionar sobre cómo sería la organización de una serie de sesiones en torno a estas narrativas, promoviendo que el contenido se cree desde las personas que quieran participar.

Podrían partir, por ejemplo, de las obras leídas en el club de lectura, relacionando aspectos de las obras leídas con videojuegos (a nivel de temática, de memoria, escenarios, personajes...

Podrían ser sesiones de narración de juegos a partir de una literaria, o bien al contrario, compartir charlas en torno a temáticas tratadas tanto por la literatura como por los videojuegos, o comparar cómo son las formas de narrar en ambos formatos... Incluso se podría plantear realizar un videojuego con todas las personas interesadas, hacer concursos, etc. Hay softwares bastante sencillos de usar para crear espacios de juego, diseños de personajes (voxel, hacer legos y luego pasarlos a diseño 3D) y narrativas sencillas.

Las combinaciones que se pueden realizar son ilimitadas, y dependerán mucho de las personas que quieran formar parte de estas sesiones: escritor*s, gamers, estudiantes de diseño, lector*s habituales, etc. Y sobre todo es muy importante contar con las propias bibliotecas - con sus posibilidades y recursos como institución y como lugar de encuentro - y con las personas que allí trabajan, que son quienes conocen las realidades, las formas de hacer y las peculiaridades de cada biblioteca.

El resultado puede ser una especie de “manual de uso” sobre cómo organizar estas sesiones en los espacios de las bibliotecas (requisitos de espacio, materiales básicos...) y en el que se pudieran ir añadiendo las experiencias de cada biblioteca. También podría funcionar como repositorio para todos los centros interesados con los contenidos de estas sesiones, las obras literarias que se han usado, los videojuegos que se han mostrado...

Para este taller, los objetivos que nos proponemos conseguir son dos. Por un lado, realizar un prototipo

de una o varias de estas sesiones, y por otro, conseguir un esquema organizativo con ideas básicas sobre las posibles formas realizar estos encuentros y su continuación a manos de quien quiera proseguir con ellos.

Para todo ello, sería óptimo trabajar con códigos abiertos (o al menos lo más abiertos que permita la situación) para, por ejemplo, poder mostrar o crear juegos a partir de obras literarias que estén en dominio público demostrando así las múltiples posibilidades de aplicar el pensamiento y la reflexión a buscar territorios comunes que tiendan puertas entre la narrativa tradicional y las nuevas formas de contar que permite la tecnología .