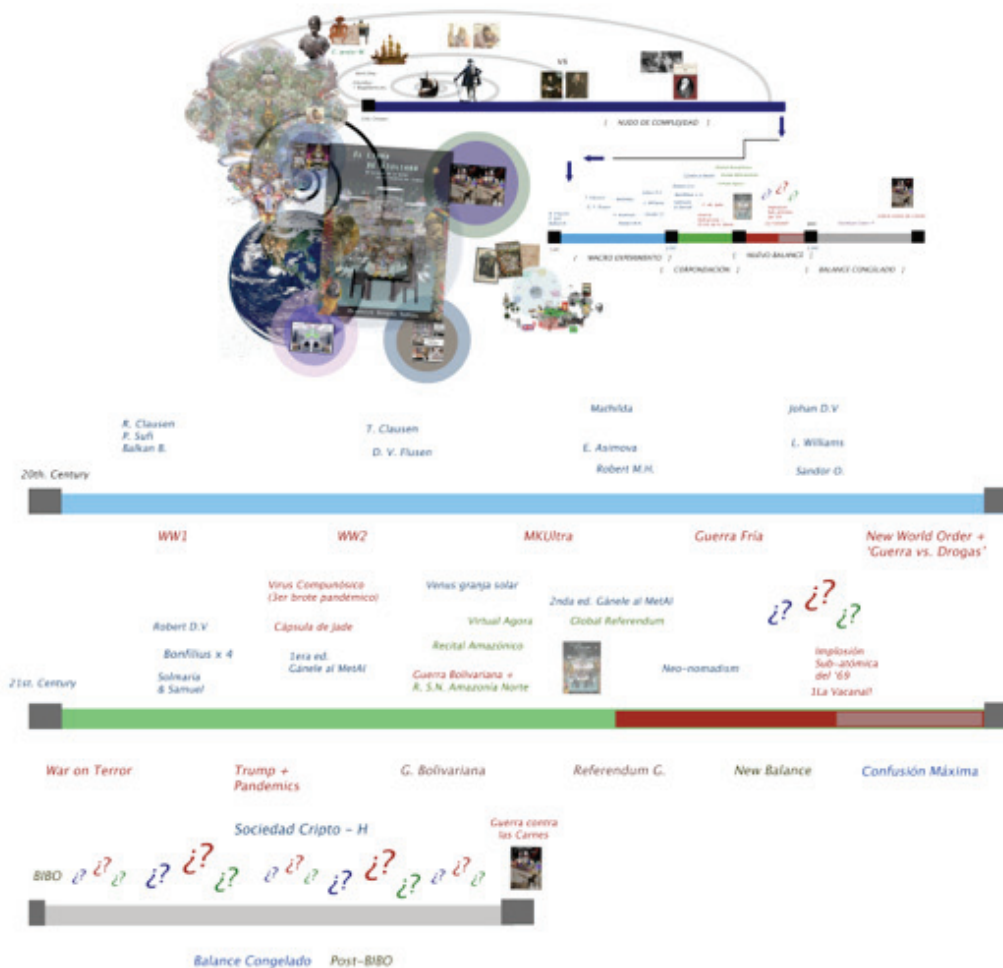


DISTOPÍAS A LA CRIOLLA /

DYSTOPIAS IN MY BACKYARD

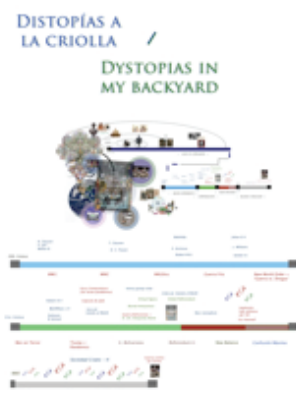


Urban
Urban Art Urban
Art Games Art URBAN
Games Games ART
Games
Urban Urban
Art Art Urban
Games Games Art
Games
URBAN Urban
ART Art URBAN
GAMES Games GAMES

**Juego de creación
colectiva**

**Game of collective
creation**

**Presentado por:
Mauricio Rivera Ramírez**



Acerca / about

- Invita a los jugadores a crear sus propias historias dentro del universo imaginado en la ***Saga del MetAlgoritmo*** (Nota: no es necesario leer las historias publicadas dentro de la saga, simplemente seguir las instrucciones de los diferentes escenarios presentados).
- Invites players to create their own stories within the universe imagined in the ***Saga of the MetAlgorithm*** (Note: it is not necessary to read the stories published within the sage, you just need to follow the instructions in the different scenarios presented).



Pasos / steps (i)

- 1. **Conformación de equipos** (máximo 6 equipos determinados de acuerdo al tamaño del grupo).
 - 2. **Asignación de episodios**: los equipos reciben (de manera aleatoria), dentro de un conjunto de seis posibles episodios (dentro de una línea de tiempo que se extiende hasta comienzos del S. XXII) el escenario en el que deben empezar a crear la historia.
 - 3. **Crisis / conflicto**: al recibir el episodio inicial, los equipos tienen 10 minutos para pensar en una crisis o conflicto que desencadena la historia, el cual debe ocurrir dentro del escenario descrito en el episodio recibido.
 - 4. **Rotación (componente aleatorio)**: a partir de la asignación de episodios y concepción de la crisis / conflicto inicial, las historias empiezan a rotar entre los diferentes equipos, utilizando un dado y siguiendo los siguientes parámetros:
- 1. **Team's formation** (maximum of 6 teams determined according to the size of the group).
 - 2. **Assignment of episodes**: the teams receive (randomly), within a group of six possible episodes (within the a timeline that goes to the beginning of the 22nd century) the scenario in which they must start to create their stories.
 - 3. **Crisis / conflicto**: al recibir el episodio inicial, los equipos tienen 10 minutos para pensar en una crisis o conflicto que desencadena la historia, el cual debe ocurrir dentro del escenario descrito en el episodio recibido.
 - 4. **Rotation (element of randomness)**: after the assignation of episodes and the conception of the initial crisis / conflict, the stories will begin to rotate amongst the different teams, using a die and following these parameters:

Rotación / rotation



a. 2 equipos (2 episodios)

Dado par: pasar el episodio al otro equipo
Dado impar: se mantiene con el mismo episodio.

b. 3 equipos (3 episodios)

1 y 2 : episodio pasa al equipo ubicado a la derecha
3 y 4 : episodio pasa al equipo ubicado a la izquierda
5 y 6 : se mantiene con el mismo episodio

c. 4 equipos (4 episodios)

1 y 6 : se mantiene con el mismo episodio
2: episodio pasa al equipo ubicado inmediatamente a la derecha
3: episodio pasa al equipo ubicado 2 puestos a la derecha
4: episodio pasa al equipo ubicado 3 puestos a la derecha
5: libre elección de mantener o rotar el episodio a cualquier equipo

d. 5 equipos (5 episodios)

1 y 6 : se mantiene con el mismo episodio
2: episodio pasa al equipo ubicado inmediatamente a la derecha
3: episodio pasa al equipo ubicado 2 puestos a la derecha
4: episodio pasa al equipo ubicado 3 puestos a la derecha
5: episodio pasa al equipo ubicado 4 puestos a la derecha

e. 6 equipos (6 episodios)

1: se mantiene con el mismo episodio
2: episodio pasa al equipo ubicado inmediatamente a la derecha
3: episodio pasa al equipo ubicado 2 puestos a la derecha
4: episodio pasa al equipo ubicado 3 puestos a la derecha
5: episodio pasa al equipo ubicado 4 puestos a la derecha
6: episodio pasa al equipo ubicado 5 puestos a la derecha

a. 2 teams (2 episodes)

Even number: switch episodes with the other team.
Odd number: keep the same episode.

b. 3 teams (3 episodes)

1 & 2 : episode passes to the team on the right
3 y 4 : episode passes to the team on the left
5 y 6 : keep the same episode.

c. 4 teams (4 episodes)

1 y 6 : keep the same episode
2: episode passes to the team immediately to the right
3: episode passes to the team 2 places to the right
4: episode passes to the team 3 places to the right
5: free choice to keep the episode or pass it to any team.

d. 5 teams (5 episodes)

1 y 6 : keep the same episode
2: episode passes to the team immediately to the right
3: episode passes to the team 2 places to the right
4: episode passes to the team 3 places to the right
5: episode passes to the team 4 places to the right

e. 6 teams (6 episodes)

1: keep the same episode
2: episode passes to the team immediately to the right
3: episode passes to the team 2 places to the right
4: episode passes to the team 3 places to the right
5: episode passes to the team 4 places to the right
6: episode passes to the team 5 places to the right



Pasos / steps (ii)

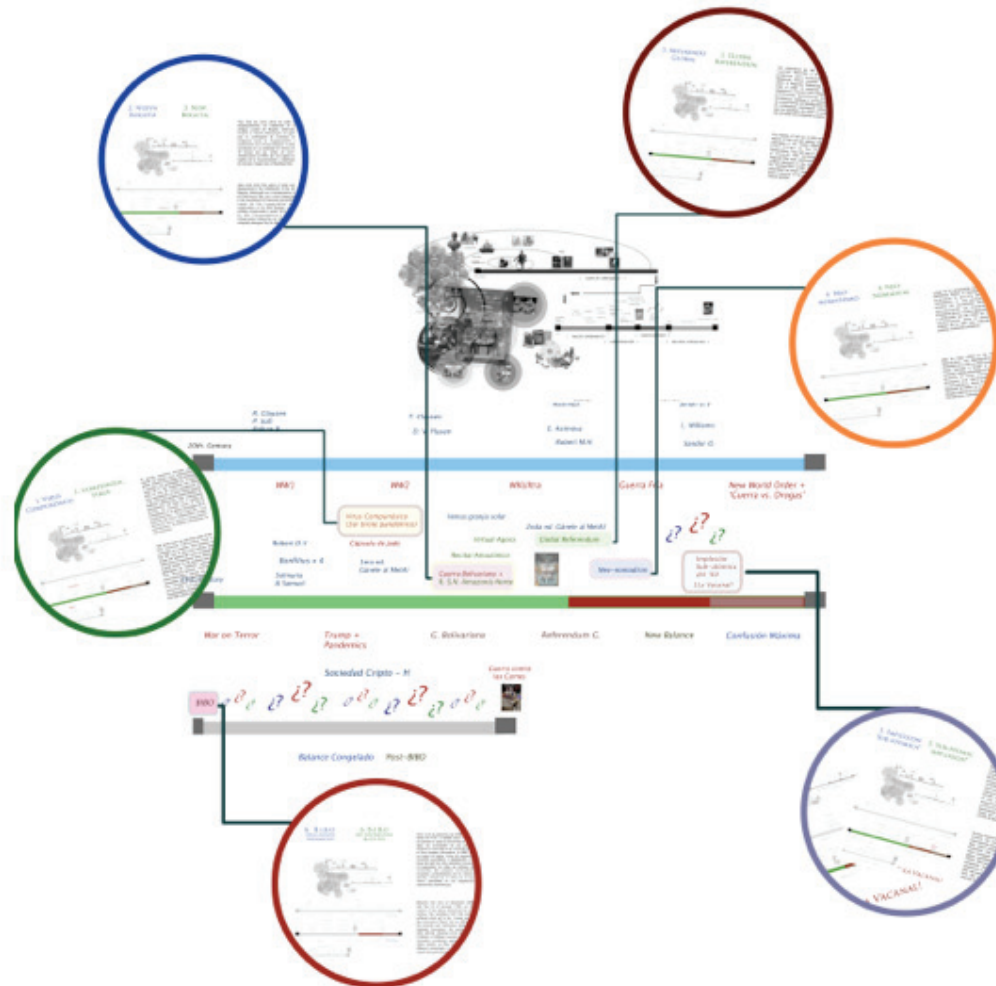
- 5. **Protagonista:** al recibir el episodio y la crisis/conflicto, los equipos tienen 10mins para pensar en el/la protagonista de la historia y responder: (a) ¿quién es? Y (b) ¿cuál es su relación con la crisis / conflicto? Tras esto, se realiza una nueva ronda de rotación de episodios.
- 6. **Resolución:** al recibir el episodio, la crisis/conflicto y el/la protagonista, los equipos tienen 10min para pensar en la forma como la crisis/conflicto es resuelta(o) y el rol que del/la protagonista en dicha resolución.
- 7: **Componente geográfico (opcional):** de aplicar este componente, los equipos deben ubicar sus historias dentro de un rango de no más de 1.000 km2 del lugar donde estén jugando.
- 5. **Protagonist:** After receiving (or keeping) the episode + the crisis / conflict, the teams have 10 minutes to think about the protagonist of the story and answer: (a) who is he/she? & (b) how is he/she related to the crisis / conflict? After this, there will be a new rotation of teams/episodes.
- 6. **Resolution:** After receiving (or keeping) the episode + the crisis / conflict + the protagonist, the teams have 10 minutes to think of about how the crisis / conflict will be resolved and the role that the protagonist will have in the resolution.
- 7: **Geographic component (optional):** if this component is chosen, the teams must locate their stories within 1.000 km2 of the place where they are playing the game.

DISTOPÍAS A LA CRIOLLA /
DYSTOPIAS IN MY BACKYARD

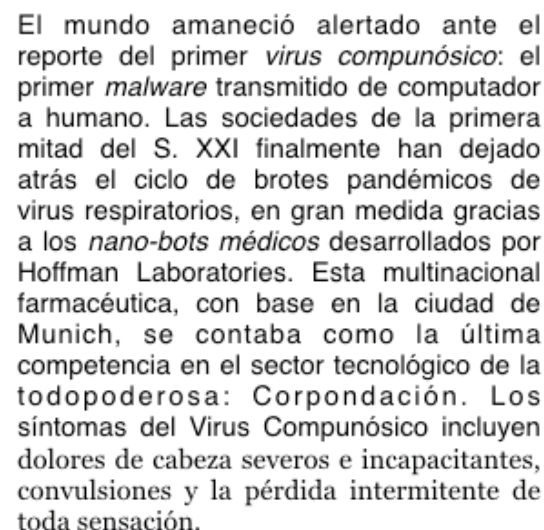


(E)scenarios

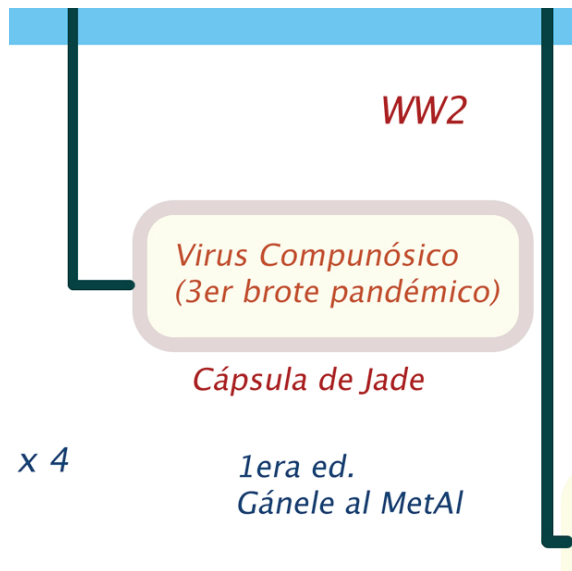
Urban Art Urban
Art Games Art URBAN
Games Games ART
Urban Urban GAMES
Art Art Urban
Games Games Art
URBAN Urban Games
ART Art URBAN
GAMES Games ART



1. COMPUNOSIC VIRUS



Urban
Urban Art Urban
Art Games Art URBAN
Games Games ART
GAMES
Urban Urban
Art Art Urban
Games Games Art
Games
URBAN Urban URBAN
ART Art ART
GAMES Games GAMES



“Luego vino el Tercer Brote Pandémico, también conocido como el Susto Digital. Sus síntomas incluían dolores de cabeza severos e incapacitantes, convulsiones y la pérdida intermitente de toda sensación. Los reportes del primer virus informático transmitido de computador a humano, destruyeron los cocuyos digitales que billones habían construido dentro de la Plataforma IVEs.”

*Fragmento de: El Libro de Giuliano:
un refugio en la noche en el Paraíso del Diablo (Cap. 9).*

*Pronto disponible en:
<https://www.mr2books.com/intro-giuliano>*

“Then came the Third Pandemic Outbreak: also known as the Digital Scare. Its symptoms included severe, incapacitating headaches, seizures and the intermittent loss of all sensation. The reports of the first in a generation of computer-to-human viruses, shattered the cocoons that billions had built within the haven of the IVEs and its computational platform.”

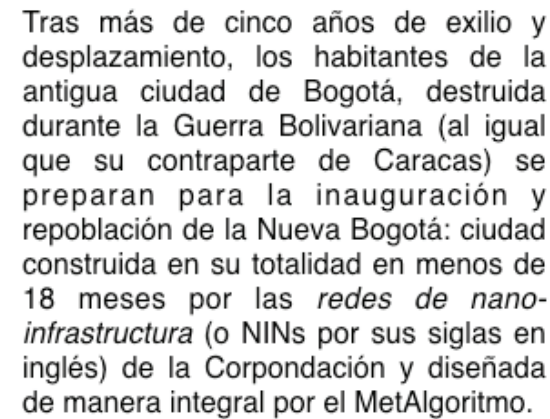
*Excerpt from: The Book of Giuliano:
a shelter in the night in the Devil's Paradise (Ch. 9).*

*Available soon at:
<https://www.mr2books.com/intro-giuliano>*

THE MEDICAL CYBORG CONCEPT



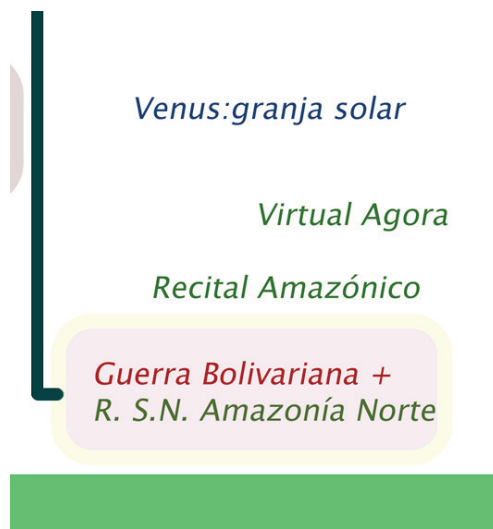
2. NEW BOGOTA:



after more than five years of exile and displacement, the inhabitants of the old Bogota, destroyed as a consequence of the Bolivarian War (as it also happened to its counterpart of Caracas) are getting ready for the inauguration and repopulation of the New Bogota: a city entirely constructed in under 18 months, by the Corporation's Nano-Infrastructure Networks (or NINs); and integrally designed by the MetAlgorithm.

Urban
Urban Art Urban
Art Games ART
Games Games ART
Urban Urban GAMES
Art Art Urban
Games Games Art
Games Games
URBAN Urban
ART Art URBAN
GAMES Games GAMES

FRAGMENTO(S) RELACIONADO(S) / RELATED EXCERPTS



“La Guerra Bolivariana, como la de Corea, para el tiempo en que ocurrió la aventura de Robert y Giuliano, no había terminado de manera oficial. Las hostilidades, sin embargo, solamente habían durado catorce meses: los cuales incluyeron, más que todo, momentos de tensa calma, intercalados por oleadas de ataques aéreos en contra de las principales ciudades de ambos países, en los que las capitales Caracas y Bogotá fueron las peores afectadas.”

*Fragmento de: El Libro de Giuliano:
un refugio en la noche en el Paraíso del Diablo (Cap. 13).*

*Pronto disponible en:
<https://www.mr2books.com/intro-giuliano>*

“The Bolivarian War, like the Korean War, hadn’t officially ended at the time of Robert and Giuliano’s adventure. The hostilities, however, only lasted fourteen months. The war mostly consisted of long periods of tense calm, divided by short waves of air raids, in which the capitals Bogota and Caracas were the main targets.”

*Excerpt from: The Book of Giuliano:
a shelter in the night in the Devil’s Paradise (Ch. 13).*

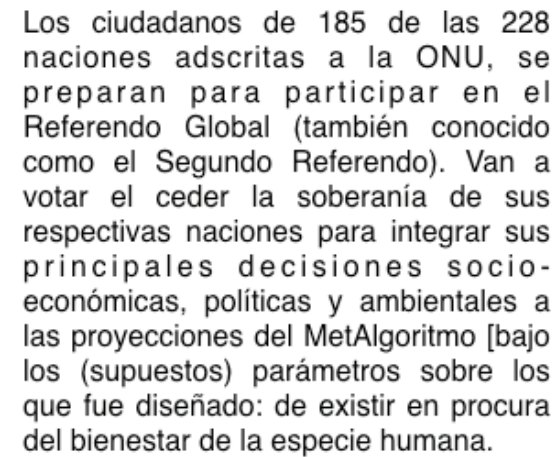
REFERENCIAS EXTERNAS / EXTERNAL REFERENCES

THE PROMISE OF CHARTER CITIES



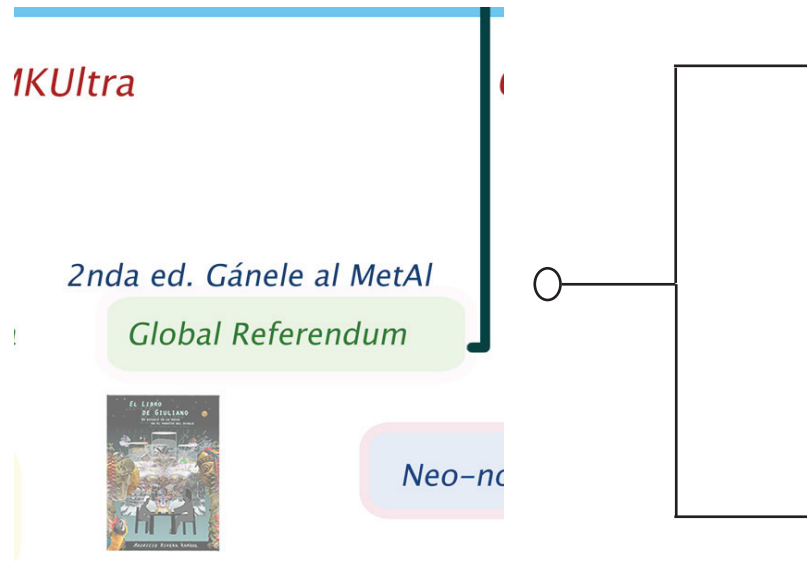
CIUDADES CHARTER

3. GLOBAL REFERENDUM



The citizens of 185 out of 228 member nations of the UN are getting ready to participate in the Global Referendum (also known as the Second Referendum). They will vote on whether to relinquish their sovereignty and integrate their main socio-economic and political decisions to the projections of the MetAlgorithm [under the (alleged) parameters on which it was designed: to exist in procure of the wellbeing of the human species.

Urban
Urban Art Urban
Art Games ART
Games Games ART
Urban Urban GAMES
Art Art Urban
Games Games Art
Games Games
URBAN Urban
ART Art URBAN
GAMES Games GAMES



“A pesar de que el ejército americano no sufrió ninguna baja, más allá del soldado que supuestamente había muerto al caerse por un pozo en una de las minas (al parecer estando bajo los efectos de una infusión de peyote), la manera descarada en la que ignoraron los tratados y leyes internacionales, además de los tintes neocolonialistas con los que los aparatos propagandísticos de los gobiernos de Rusia y China condimentaron la historia, dieron origen a un movimiento legal de naturaleza multinacional, que contaba con bases en los Estados opositores de Nueva York y California.

Este movimiento promovió la imposición de un embargo comercial a los Estados Unidos, que habría de extenderse a lo largo de la administración de Trevor Duke. Todo esto, sumado al descontento que provocó la cancelación de la novena temporada de Gánele-al-MetAl y su Reto de Optimización Política, ayudó a fermentar la idea del Referendo Global.”

*Fragmento de: El Libro de Giuliano:
un refugio en la noche en el Paraíso del Diablo (Cap. 10).*

“Although there were no American casualties (other than the soldier who allegedly fell down a mineshaft while under the effects of a peyote infusion), the blatant disregard of international law, combined with the colonialists undertones that the Russian and Chinese propaganda machines were quick to highlight, gave birth to an international legal movement, with headquarters in the opposing states of New York and California, which began to successfully push for an embargo against the rogue administration of Trevor motherfucking Duke.

All this, combined with the outrage provoked by the sudden cancelation of the ninth season of the Technological Edition of the hit IV-Show Beat-the-MetAl and its Political Optimisation challenge: meant that by the time of Robert and Giuliano’s adventure in the Putumayo region the idea of a Global Referendum was already in fermentation.”

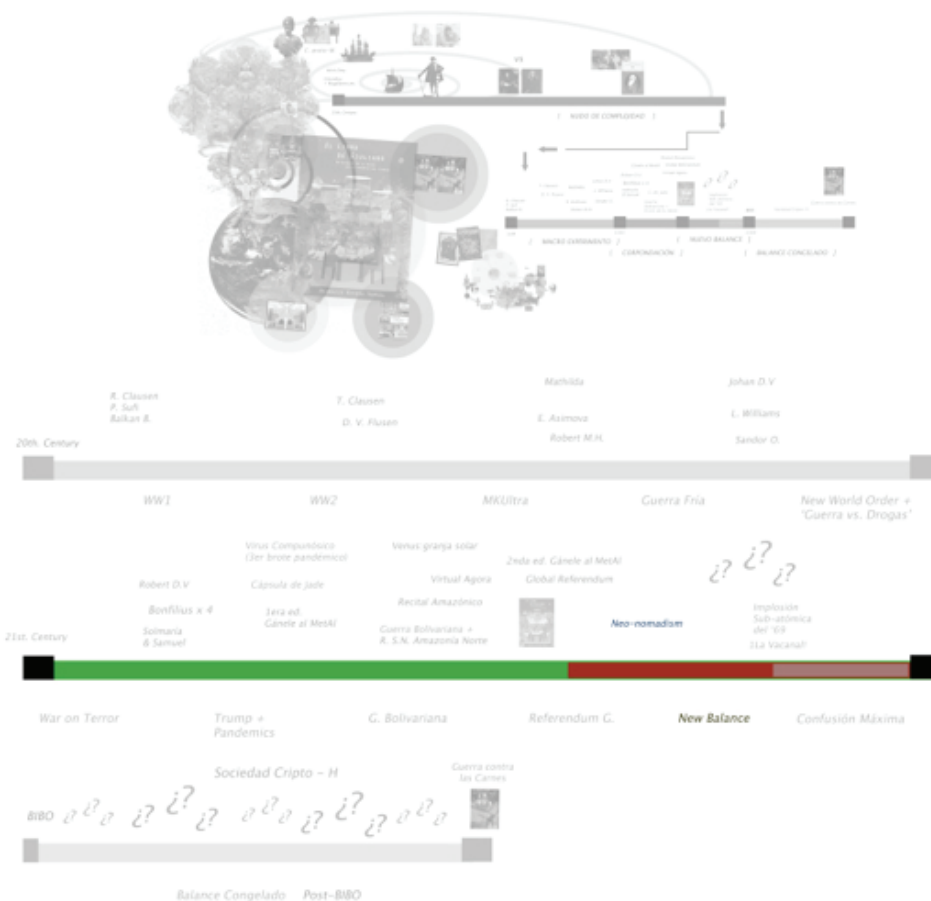
*Excerpt from: The Book of Giuliano:
a shelter in the night in the Devil’s Paradise (Ch. 10).*

WHAT IF THE WORLD WAS A SINGLE COUNTRY?



4. NEO-NOMADISMO

4. NEO-NOMADISM



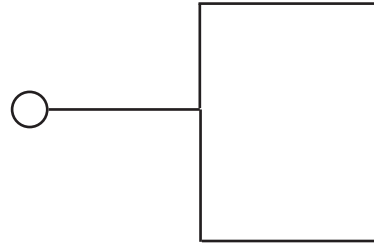
Luego de su contundente victoria en el Referendo Global, el MetAlgoritmo ha formulado la política del Neonomadismo, la cual promueve un modelo de *sociedades flotantes*, aprovechando los sistemas de transporte global y masivo desarrolladas y construidas por las *redes de nano-infraestructura*, como un elemento integral de su plan para instaurar la *primera civilización planetaria*.

After its major victory in the Global Referendum, the MetAlgorithm has formulated the policy of Neo-nomadism, which promote a model of floating societies, taking advantage of the global systems of mass transportation designed and developed by the Corpondation's Nano-Infrastructure Networks (or NINs), as it considers it an integral element in its plan to install the first planetary civilisation.

Urban
Urban Art Urban
Art Games ART
Games Games ART
Urban Urban GAMES
Art Art Urban
Games Games Art
Games Games
URBAN Urban
ART Art URBAN
GAMES Games GAMES

m G.

¿?



HUMAN POPULATION THROUGH TIME



POBLACIÓN HUMANA A TRAVÉS DEL TIEMPO

¡UUuuuhh... Lazara Lazarenka! Como decía mi abuelo: 'con el solo nombre te pone blando entre las cejas y duro entre las piernas'.

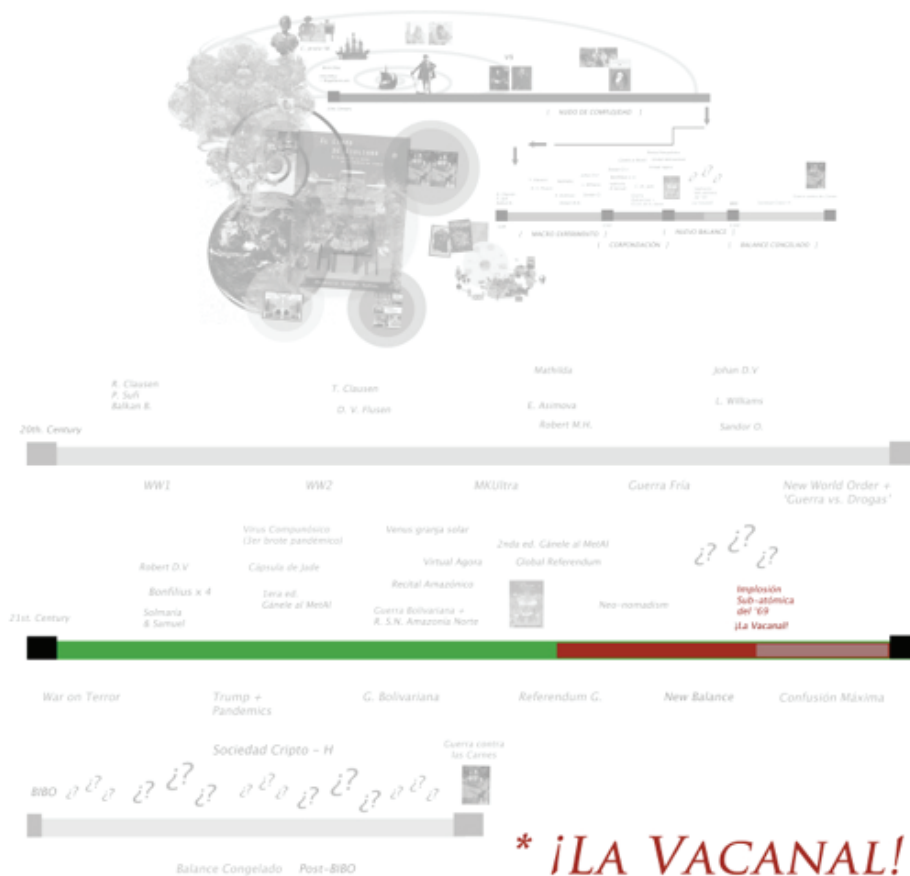


UUuuhh... Lazara
Lazarenka! Like
Grandpappy used
to say: 'that's a
name that makes
you soft between
the eyes and hard
between the legs.'



5. IMPLOSIÓN SUB-ATÓMICA*

5. IMPLOSIÓN SUB-ATÓMICA*



Entrando al último tercio de del Siglo XXI, las masas interconectadas se han vuelto cada vez más dependientes de las existencias virtuales que llevan dentro del Multiverso-IW (acrónimo de Mundos Inmersivos). Un día, todos quienes se encontraban conectados al Multiverso-IW (aproximadamente un 93% de la población global) experimentaron la llamada Implosión Sub-atómica, durante la cual perdieron su autonomía y experimentaron una sensación que posteriormente llamaron de *vacío generalizado*, en la cual no registraron ningún tipo de impulso neuronal por un periodo de 98 segundos.

As they entered the final third of the 21st century, the interconnected masses have become increasingly dependent on their virtual existences inside the IW-Multiverse. One day, all of those who were connected (approx. 93% of the global population) experience the so-called *Sub-atomic Implosion*. They completely lose their autonomy and experience a state of what they would later call general vacuum,' during which they did not register any neuronal impulse for a period of 98 seconds.

Urban
Urban Art Urban
Art Games ART
Games Games ART
Urban Urban GAMES
Art Art Urban
Games Games Art
Games Games
URBAN Urban
ART Art URBAN
GAMES Games GAMES

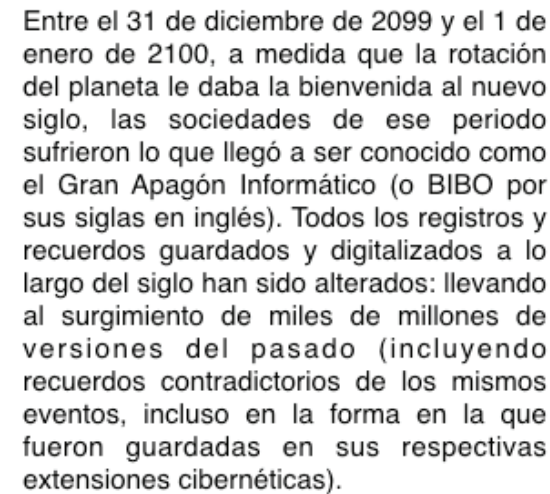


Este episodio puede (o no) coincidir con un evento que (supuestamente) se conoció como ¡La Vacanal! Quienes defienden esta versión lo interpretan como el inicio de la llamada Guerra contra las Carnes. En algunas fuentes lo describen como un 'festival sin igual de gula y decadencia' y como un 'holocausto literal de millones de vacas que sobran y se usaron para una última gran saturación, no solo de triglicéridos sino también de lo que llamaron el *impulso carnívoro*'.

This episode may (or may not) coincide with an event that (allegedly) was known as The Vacanal! Those who defend this version, interpret it as the beginning of the so-called War on Meats. Some sources describe it as an: 'unrivalled festival of gluttony and decadence,' and as a 'literal holocaust of millions of leftover cows, which were used para one final saturation, not only of triglycerides but also of what they called the 'carnivore impulse'.

6. B.I.B.O

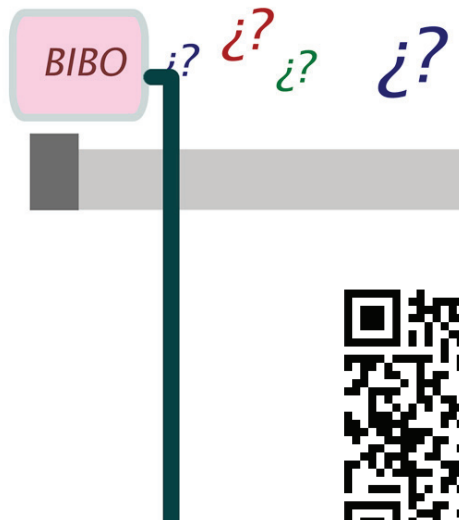
BIG INFORMATION
BLACK OUT



Between the 31st of December 2099 and the 1st of January 2100, as the rotation of the planet welcomed the new century, the societies from that period suffered what got to be known as the Big Information Black Out (or BIBO). All the records and memories stored and digitised throughout the century had been altered: leading to the emergence of billions of different version of the past (including conflicting memories of the same events, as they were stored by different individuals in their respective cybernetic extensions).

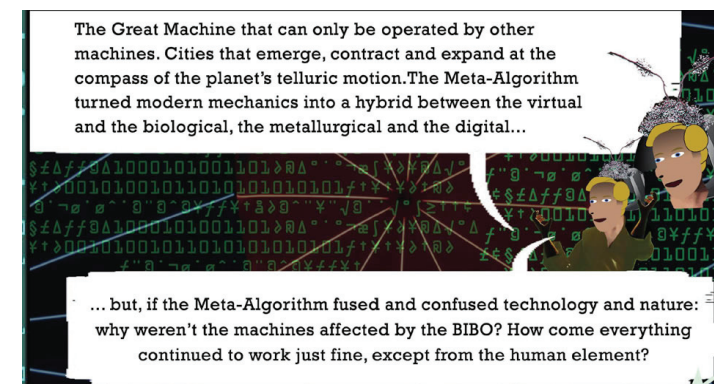
Urban
Urban Art Urban
Art Games ART
Games ART
Games
Urban Urban
Art Art Urban
Games Games Art
Games
URBAN
ART
GAMES
Urban
Art
URBAN
ART
Games
GAMES

De: *La Guerra contra las Carnes*
(Acto 2. Esc. 3: Memoria de profetas).



From: *The War on Meats*
(Act 2. Sce. 3: Memory of prophets).

A.I. - HUMANITY'S FINAL INVENTION?





Presentación / the pitch



Al final del juego, los equipos tienen 10 minutos, en los que deben preparar una breve presentación de la historia de la cual imaginaron su resolución: como si estuvieran vendiendo el proyecto a un estudio de cine o televisión. Los demás equipos han de valorar las presentaciones (excluyendo la del equipo propio): dándole un valor numérico en orden descendiente:

(De 5 a 1 para 6 equipos, de 4 a 1 para 5 equipos, de 3 a 1 para 4 equipos, de 2 a 1 para 3 equipos). La historia con mayor puntaje será reconocida como la Dystopía del Día.

In the end of the game, the teams must prepare a pitch of the story, as if they were selling the project to a film or TV studio. The remaining teams must value the presentations (excluding that of their own team): giving them a numerical value in a descending order:

(From 5 to 1 for 6 teams, from 4 to 1 for 5 teams, from 3 to 1 for 4 teams, from 2 to 1 for 3 teams).

The story with the highest score shall be recognised as the Dystopia of the Day.

