“Planning -Mallorca-” és un projecte artístic que, mitjançant un format lúdic i interactiu com és el d’un joc de cartes o de taula, busca donar visibilitat a la problemàtica del turisme de masses i d’excessos que es realitza a l’arxipèlag Balear, en aquest cas més concretament a l’illa de Mallorca, i fomentar un turisme circular i sostenible.

El model turístic que han dut a terme els diferents governs Balears des de fa dècades gairebé ha portat l’illa a un punt de no retorn: la saturació de les infraestructures, la contaminació del medi ambient, el malbaratament de l’aigua i el menyspreu als productes locals i a les localitats assenyalades a dit com a «menys turístiques» en benefici dels recursos importats i els grans complexos hotelers són algunes de les múltiples causes que provoquen aquesta ferida a la societat mallorquina.

El projecte comença a prendre forma mitjançant un recopilatori de testimonis i opinions que em serveix per a crear una llista de més de 100 llocs i activitats que Mallorca pot oferir, independentment de que estiguin més o menys promocionades pel model turístic. Més envant, aquestes 100 localitats o activitats esdevindràn les 100 cartes que conformen el gruix del resultat final del projecte.

A partir d’aquí, la metodologia de treball que he dut a terme ha estat inspirat en el mètode de disseny iteratiu d’interfícies. Al cap i a la fi, un joc no és més que una gran interfície que se’ns presenta a sobre la taula i ens proposa una activitat interactiva. Mitjançant unes línies de treball paral·leles d’investigació, definició, generació i avaluació -on no puc parar d’agrair el treball fet pels diferents grups de persones que s’oferiren a testejar el joc i aportar-me feedback gairebé setmanalment- el projecte ha anat passant per multitud de diferents versions o prototips fins a decidir-me per la versió definitiva.

El resultat final és un joc de taula que ens proposa planificar un viatge de tres dies a Mallorca, mitjançant la col·locació de les cartes al *planning* personal de cada jugador tenint en compte la proximitat geogràfica, el tipus d’activitat a realitzar a cada una i sobretot mirant d’evitar visitar les cartes que representen llocs o activitats típiques del turisme d’excessos.

Si els jugadors i jugadores no planifiquen els seus viatges de forma prou sostenible,

a poc a poc les normes del joc es tornaran cada cop més restrictives, arribant inclús a resultar en la derrota de tots els participants. Per tant, encara que es tracta d'una experiència competitiva, la gestió i la comunicació són vitals per a no saturar l'illa.

https://folio-uploads-pro.s3.eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/sites/3453/2023/06/23214209/Video-sin-titulo-%E2%80%90-Hecho-con-Clipchamp-2.mp4
https://folio-uploads-pro.s3.eu-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/sites/3453/2023/06/23220136/Video-sin-titulo-%E2%80%90-Hecho-con-Clipchamp-3.mp4

Activitat 5 - Preparació de la presentació del projecte i acte de defensa