

Mandrágora

Libro de instrucciones



Mandrágora/Constituyente

Alquimia colectiva

Mandrágora es una metodología de interacción lúdica diseñada por la Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas, para facilitar y guiar a lxs participantes en una conversación en torno a los acontecimientos recientes del país, ejercitando la escucha e integrando conocimientos, diversidades y estrategias.

Inspirada en las acepciones pre-científicas de la raíz de la planta Mandrágora —asociada a cualidades mágicas y de eficacia simbólica—, la dinámica invita a un diálogo activo y propositivo, en el que se canalizan saberes y experiencias que luego, al ser sistematizados, se comparten como la cristalización de acuerdos y desacuerdos alcanzados en el encuentro lúdico. Los conceptos claves que movilizan esta edición son: comunidad, transformación, relatos, disenso, encuentro y diálogo.



Orientaciones generales

¿Qué haremos?

Estamos hoy autoconvocadxs a reflexionar y dialogar sobre el proceso constituyente desde el juego. A través de la asociación de diversos conceptos, hechos y derechos se promoverá la articulación de relatos que serán expresión del punto de vista particular de cada jugador en torno a las posibilidades de organización colectiva y cómo esas visiones tocan la vida cotidiana.

¿Cuál es el objetivo de esta experiencia?

El objetivo de esta experiencia es movilizar reflexiones, lecturas e interpretaciones en torno a los tres ejes propuestos en los mazos: Hechos, Conceptos y Derechos. Las interpretaciones que emanen de las posibles relaciones o disonancias de las cartas puestas en el tablero buscará la generación de un diálogo y/o debate en torno a los relatos que cada jugador exprese, ampliando así los límites de lo pensado, sentido o imaginado en el juego constituyente, los cuales convergen en un ejercicio editorial en permanente proceso de construcción.

¿Cuánto tiempo dura?

La metodología diseñada tiene una duración aproximada de 50 minutos.

Componentes del kit

- 1 tablero de juego
- 1 mazo de cartas de Derechos
- 1 mazo de cartas de Conceptos
- 1 mazo de cartas de Hechos

Otros materiales que necesitas:

- Cartas rellenables - en blanco
- hilos de distintos colores para marcar tensiones y afinidades
- Lápices



¡A jugar!

1. Inicio del juego

El juego se inicia designando como moderador a un jugador y extendiendo el campo de juego (tablero), y los jugadores se sientan alrededor.

Los jugadores y el moderador leerán en conjunto la introducción y las orientaciones generales del juego, y se resolverán las dudas emergentes.

El rol del moderador será el de árbitro y mediador de la experiencia en situaciones donde el juego pudiera obstaculizarse, con el fin de estimular el debate y/o interpretación de las cartas en el juego.

Tiempo: 5 minutos



2. Campo de juego

El tablero se deberá extender sobre una superficie plana (mesa/suelo) que permita el despliegue de las cartas que entran en juego, facilitando la lectura de cada una de ellas por parte de todos los jugadores.

El tablero tiene dibujado 4 círculos concéntricos divididos en 12 espacios.

El movimiento es desde el centro hacia afuera, situando en el centro los siguientes elementos: las Cartas Rellenables, los lápices y los hilos de colores.

Los mazos de Hechos, Conceptos y Derechos, se despliegan boca abajo en los bordes del tablero, extendidos de forma horizontal para su fácil elección.

3. Construcción de relatos constituyentes

El moderador invitará a los tres jugadores que participen a elegir al azar una carta de cada mazo.

El primer jugador –siguiendo el orden de las manecillas del reloj– será quién intencione la ronda de relatos de la siguiente manera: elegirá una de sus cartas (puede ser un concepto, hecho o derecho) y la pondrá sobre el campo de juego. Deberá enunciarlas (leerlas en voz alta) y luego articular su interpretación.

Luego el jugador 2 tendrá la posibilidad de elegir una de sus cartas para ponerla en juego, esta elección deberá ser en relación a las cartas ya propuestas por el jugador 1, permitiéndole al jugador 2 articular su propio relato en torno a ellas.

Lo mismo deberá hacer el jugador 3, podrá elegir una de sus cartas, la cuál deberá ser en relación con las de otros jugadores, de esta forma sumará a lo expresado por ellos su perspectiva.

El relato es expresión de un punto de vista particular y que emerge desde los propios saberes, ideas y experiencias.

Estos relatos pueden ser enunciados desde una visión afirmativa de lo que se despliega en las cartas o desde una mirada crítica o disonante abriendo un espacio de debate, preguntas y contrapreguntas.

Los jugadores podrán unir las cartas que están en relación dibujando una trayectoria con los hilos y pines sobre el tablero.

Luego de exponer cada uno de los puntos de vista de los participantes se deberá converger en un relato colectivo, Un jugador designado debe anotarlos de forma sintética en una de las Cartas Rellenables de Relatos Constitucionales/ Constituyentes.

La síntesis puede generar dos tipos de cartas:

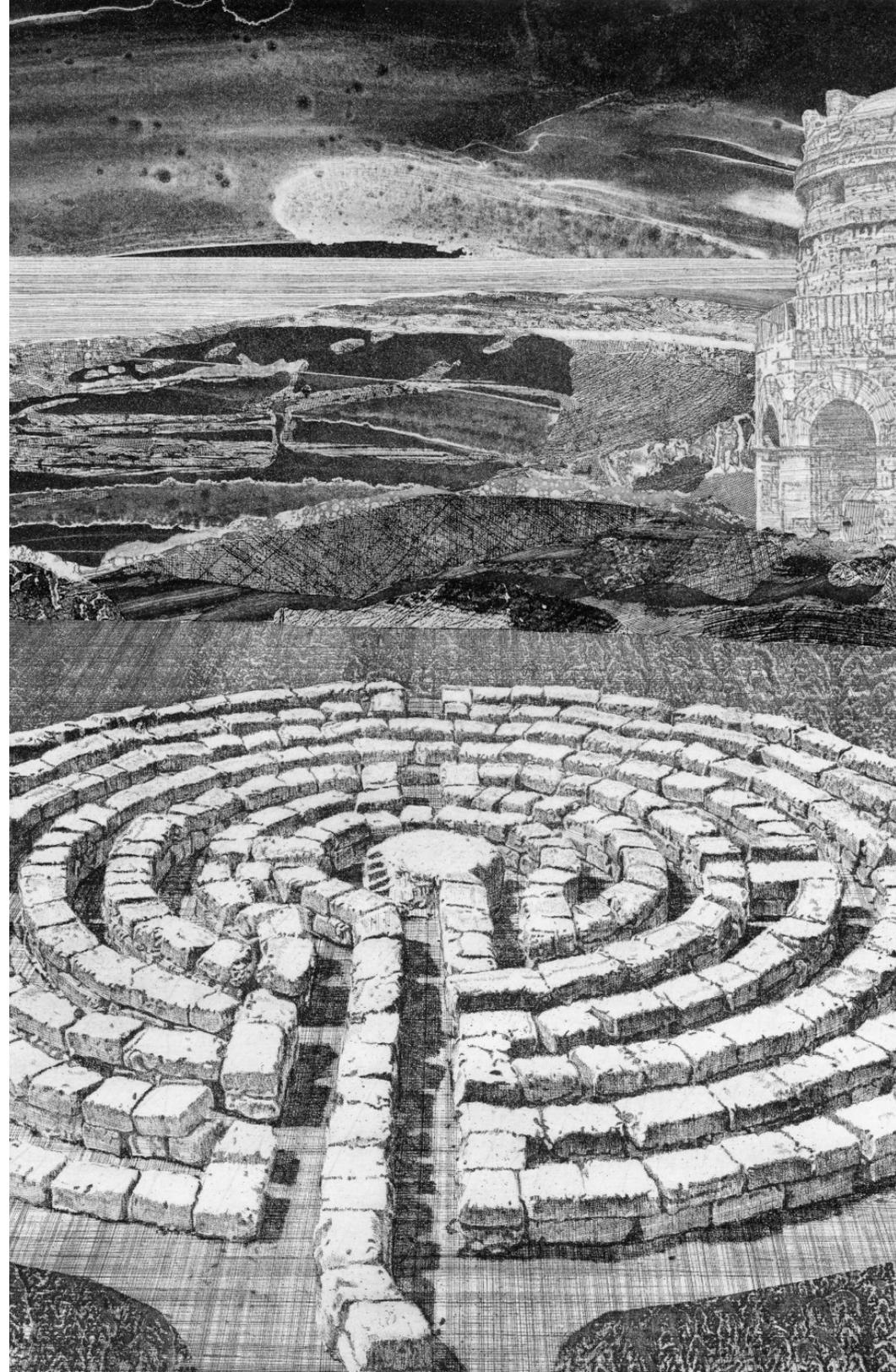
- *Carta consenso*
sintetiza aquellos puntos que se desarrollaron en la conversación que generan acuerdo.
- *Carta disenso*
sintetiza aquellos puntos que se desarrollaron en la conversación que generan desacuerdo.

4. Cierre

Al finalizar la ronda de relatos y síntesis, los jugadores tienen la posibilidad de rellenar una carta con una consigna breve de aquello que les parezca una idea, pensamiento o emoción clave en torno a los acuerdos y disensos de los jugadores en el marco del Mandrágora Constituyente y su convergencia en un espacio editorial en construcción.

Desde la escuela de la intuición estaremos felices de recibir las cartas de síntesis que emerjan del juego, nos ayudará a desarrollar un repositorio de experiencias en torno a esta herramienta, para compartir tus relatos constituyentes puedes escribirnos a holaescuela@cchv.cl

¡Vamos!



Agradecimientos

Estudiantes de Derecho de la Universidad de Chile pertenecientes al colectivo Estudios Carnelutti:

Roxana Palma

José Duque Vega

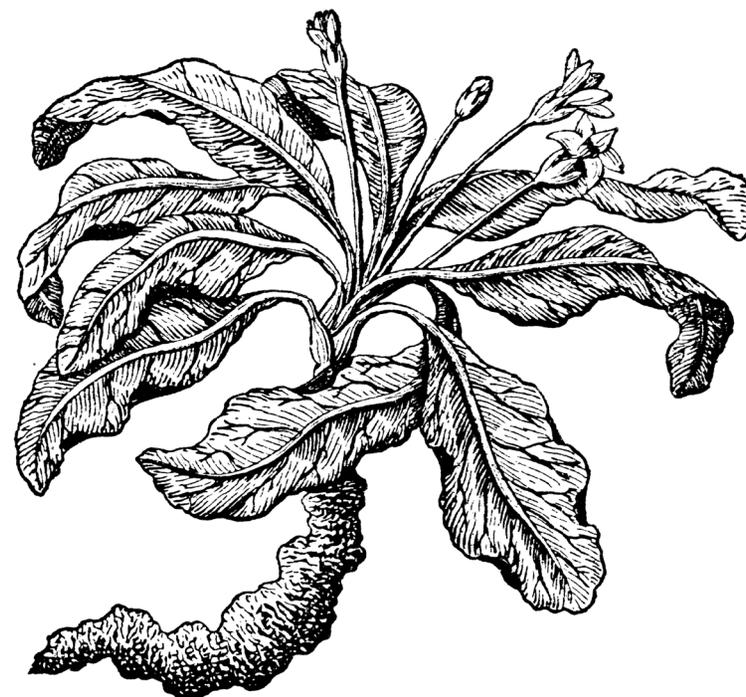
Ignacia Yanes

Cinthya Cortés

Sebastián Aguilera

Sebastián Díez de Medina

Sofía Sameshima



Apoyo para desarrollo de contenidos:

Ivana Péric

Jonatan Valenzuela

Las tipografías utilizadas son Space Mono y DM Sans por Colophon Foundry, y Canilari por Patricio Truenos.

Créditos ilustraciones:

(Pag. 6), Thomas T. Smiley. *Encyclopaedia of Geography* (Hartford:Belknap & Hamersly, 1839) 162

(Pag. 11), Toni Pecoraro, *Labyrinth 28*, Year: 2007, Tecnique: etching, aquatint, soft-ground etching. Size of printed area: cm. 32x33, circulation figures 87.

(Pag. 13), William Dwight Whitney, *The Century Dictionary, an Encyclopedic Lexicon of the English Language* (New York: The Century Co., 1902) I-107

(Pag. 14), Chandler B. Beach *The New Student's Reference Work for Teachers Students and Families* (Chicago, IL: F. E. Compton and Company, 1909)

Mandrágora



Proyecto financiado por el Programa Festivales Colaboradores del Consejo del Arte y la Industria Audiovisual y el Programa de Apoyo a Organizaciones Culturales Colaboradoras. Proyecto acogido a la Ley de Donaciones Culturales.