

MEMORIA OCULTA
Manual de Reglas





© 2019 Goethe-Institut Chile

Autor: Fractal Juegos bajo la dirección de Manuel Warner

Diseño gráfico: Laura Mena y Roberto González

Ilustraciones: Roberto González

Didáctica y contenidos: Goethe-Institut Chile, Museo de la Memoria y los Derechos Humanos, Fractal Juegos

Todos los derechos reservados

FABRICADO EN CHINA



MEMORIA OCULTA

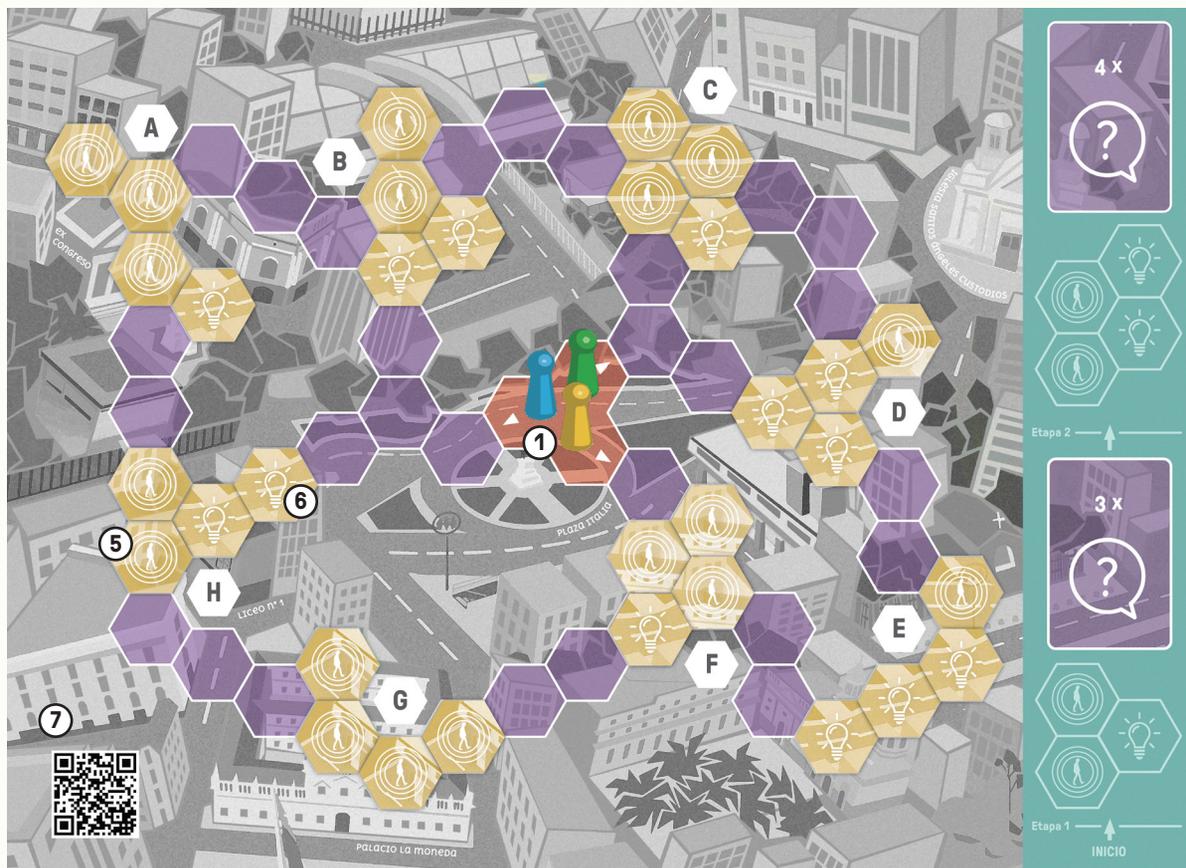
En estos tiempos en los que la ciudad no es más que un mapa, un plano de rutas que atravesar para conseguir llegar a nuestro destino, detenernos a pensar en ella es algo poco común. La ciudad y cada uno de los elementos que la componen; sus calles, construcciones, desvíos y recorridos son una invitación a andar, observarla, habitarla y reflexionar. Los recuerdos y memorias que en ella persisten se ajustan en pequeños detalles que para algunos pueden pasar inadvertidos, pero que finalmente son parte de su vida y voces.

MEMORIA OCULTA es un juego colaborativo que tiene por objetivo resignificar la ciudad a través de la memoria. Para lograr aquello, los equipos deben coordinar sus esfuerzos, ya que la ciudad esconde desafíos y testimonios; vivencias de distintas personas entre los años 1973 y 1990, cada una con un protagonista y un lugar específico para que, a partir de sus memorias, puedan seguir avanzando en la transformación de la ciudad. ¿Conoces las calles de tu ciudad y su historia? ¿Conoces la historia de sus edificios y monumentos? ¿Qué acontecimientos son parte de su historia?

Este juego es una invitación a escuchar sobre las violaciones a los Derechos Humanos cometidos por el Estado de Chile entre 1973 y 1990. A conocer Santiago a través de sus recuerdos, reflexionar a través de sus voces e historia y explorar cada uno de esos desvíos que hacen de ella una parte importante de nosotros mismos.

MEMORIA OCULTA también es una invitación a conocer la obra artística en la cual está basado: AppRecuerdos, creada por el colectivo artístico SonidoCiudad (Barría, Dalgalarando, Troncoso) de Santiago de Chile y el colectivo alemán Rimini Protokoll (Begrlich, Kaegi) de Berlín. En el juego se incluyen 19 de los 119 audios que conforman la obra. Encuentra más información sobre ella en la última página de este manual.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA



1. Formar los equipos

Organizar tres equipos con igual número de integrantes.

Se recomienda un número máximo de cuatro integrantes por grupo, pudiendo alcanzar un máximo de 12 por partida.

Una vez creados los equipos, seleccionar un color y el peón correspondiente al mismo.



2. Desplegar el tablero y ordenar las cartas

Desplegar el tablero y ubicar los peones de cada equipo en la casilla inicial (1). Tomar las 82 cartas, separarlas por tipo y ubicarlas en montones separados a un costado del tablero.

Hay 60 cartas Trivia (2), 19 cartas Recuerdo (3) y 3 cartas Boleto de metro (4).

3. Ubicar las losetas en el tablero

Separar las losetas. Hay 19 losetas Recuerdo (5) y 30 losetas Concepto (6). Las losetas Recuerdo tienen en su reverso (Lado B) una letra y un número que las identifica. Ubicar en el tablero siguiendo las zonas correspondientes y dejando visible el ícono de Recuerdo (Lado A).

Luego, tomar al azar 13 losetas Concepto y ubicarlas en las zonas hasta que no quede ningún espacio disponible. Las losetas restantes deben devolverse a la caja porque no serán usadas en esta partida.

Lado A



Lado B



4. Preparar los audios

Con uno o dos dispositivos móviles escanear el código QR en el tablero (también impreso a la derecha) (7). El enlace dirige a un sitio web donde están contenidos los audios para ser reproducidos.

En caso de necesitar reproducirlos en un computador, entrar al siguiente enlace: goethe.de/memoriaoculta

** Busca en tu teléfono la aplicación de escáner o descarga una desde PlayStore o AppStore.*



5. Definir al equipo inicial

Comenzará jugando el equipo que tenga al integrante más joven.

RESUMEN DEL JUEGO

El juego se desarrolla en turnos consecutivos por equipo, partiendo por el equipo inicial y siguiendo en sentido anti-horario.

En cada turno el equipo lanzará el dado para avanzar por el tablero y luego, dependiendo de donde termine su movimiento, se encontrará con uno de los desafíos. Los desafíos posibles son tres: desafío Recuerdo y desafío Concepto en las zonas, y desafío Trivia en los caminos.

A medida que avanza el juego los equipos irán resolviendo distintos desafíos para completar el marcador comunitario en el orden que éste indica. Una vez que éste se completa, el juego termina y los equipos han ganado.

DESARROLLO DE LOS TURNOS

Cada turno se desarrolla en dos partes, primero el equipo se mueve por el tablero y luego resuelve el desafío correspondiente a la casilla en donde termina su movimiento.

MOVIMIENTO

Para moverse por el tablero los equipos deben lanzar el dado y luego desplazar su peón por el mapa según el color indicado.

El dado tiene 3 colores: Amarillo, que representa las zonas (A, B, C, D, E, F, G o H), morado, que representa las Trivias y rosado, que representa un Boleto de metro.

El movimiento puede hacerse en cualquier dirección pero debe terminar siempre en la casilla más cercana del color correspondiente al dado en la dirección elegida.

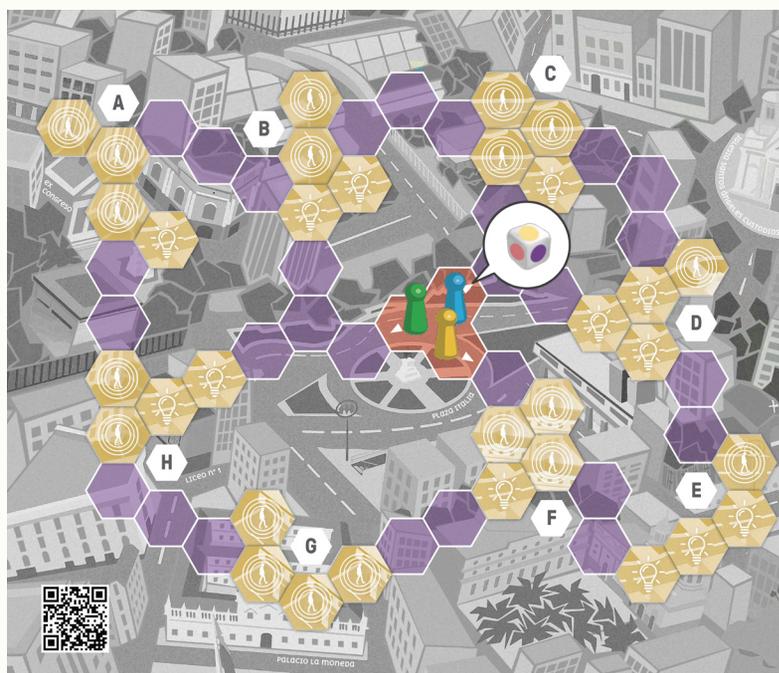


Las tres opciones de movimiento son:

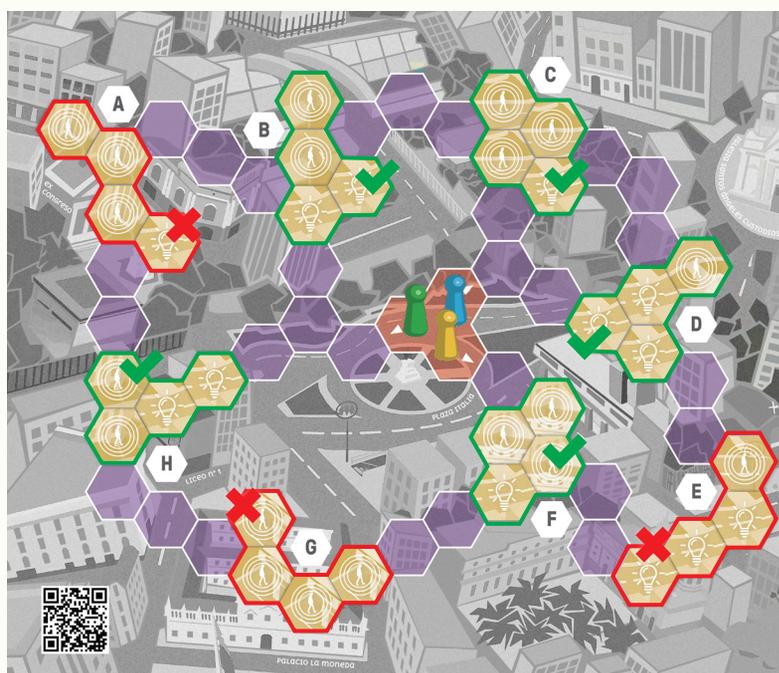
AMARILLO

Si el dado muestra el amarillo, el movimiento debe terminar en una casilla de **zona**. El equipo puede elegir libremente la casilla de la zona en donde termina el movimiento, siempre y cuando no haya otra zona entre la zona elegida y la casilla en la que se encuentra el peón del equipo.

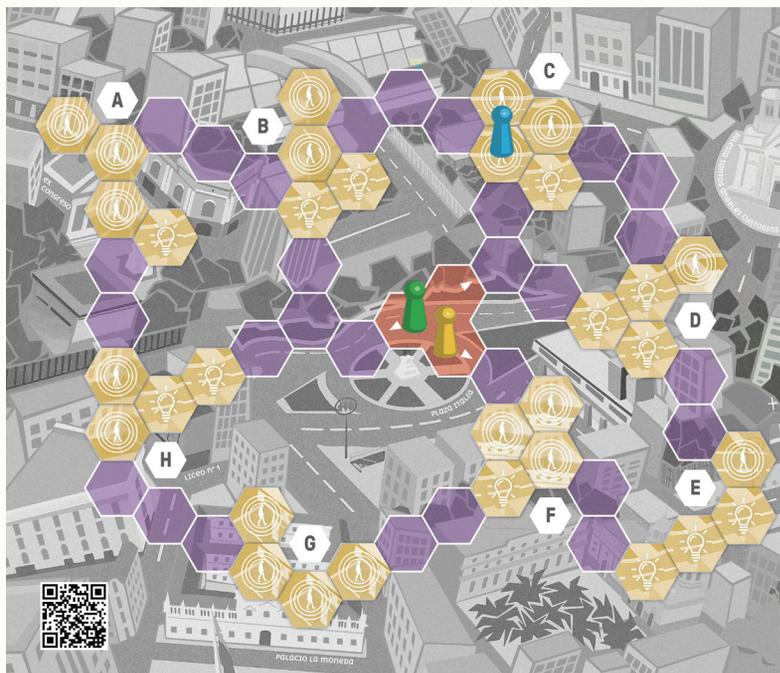
En la zona escogida el equipo puede posicionar su peón en cualquier casilla que tenga una loseta, sea de Recuerdo o de Concepto.



► *Ejemplo: En este caso el equipo representado por el peón azul lanza el dado y obtiene amarillo por lo que deben moverse a una zona.*



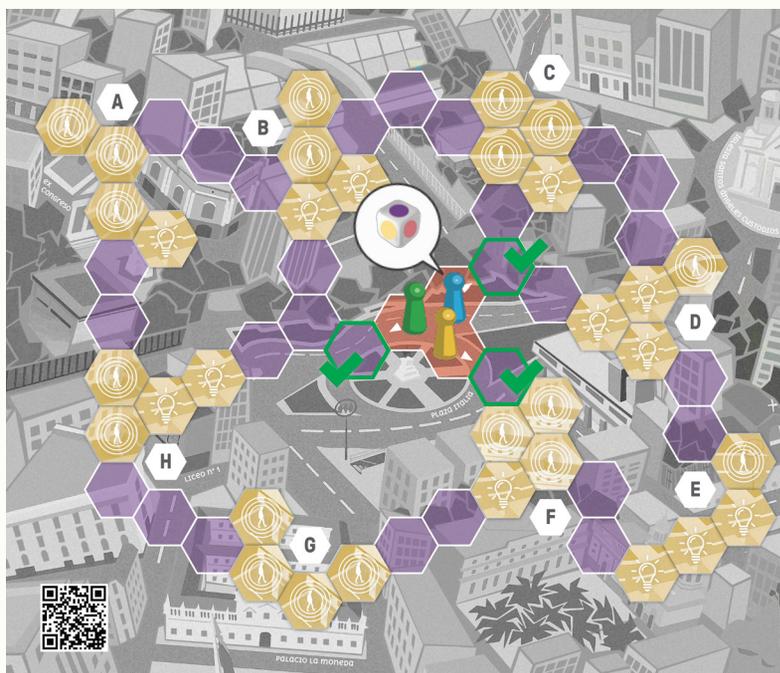
► *Entonces moverán su peón a cualquier zona conectada por un camino con su peón de equipo siempre y cuando no tengan que atravesar otra zona. En este caso, el peón azul podría moverse a cualquiera de las zonas destacadas en verde (B, C, D, F, o H) pero no podría moverse a las destacadas con rojo (A, E o G) pues tendrían que pasar por otra zona antes.*



► Al elegir una zona, el equipo decide sobre qué loseta posicionar el peón, puede ser cualquiera de la zona escogida. Al poner el peón sobre la loseta, deberán resolver como equipo el desafío que se plantee.

MORADO

Si el dado muestra el morado, el movimiento debe terminar en una casilla de Trivia.



► *Ejemplo:*
En este caso el equipo representado por el peón azul lanza el dado y este sale morado. De la misma forma que en el ejemplo anterior, podrán acceder a las casillas más cercanas de trivia (destacadas en verde). Al poner su peón en una de las casillas, deberán responder un desafío de Trivia.

ROSAO

Si el dado muestra el rosado el equipo debe tomar una carta de Boleto de metro y terminar su turno. La carta Boleto de metro entrega al equipo la habilidad de moverse a cualquier punto del tablero sin necesidad de lanzar el dado.

Una vez conseguida la carta Boleto de metro, el turno del equipo se acaba inmediatamente. En su siguiente turno podrán utilizarla y luego devolverla al costado del tablero.



DESAFÍOS

Existen tres tipos de desafío: **desafío Recuerdo** y **desafío Concepto** ubicados en las zonas, y el **desafío Trivia** ubicado en los caminos.

Si el equipo termina su movimiento en una zona, puede elegir si posicionarse sobre una loseta de Recuerdo o una loseta de Concepto, dependiendo de esa elección deberán resolver el desafío correspondiente:

DESAFÍO RECUERDO

En el desafío Recuerdo los equipos escucharán un Recuerdo y luego discutirán en relación al contenido de éste. Quien de la mejor respuesta obtendrá una carta Boleto de metro.

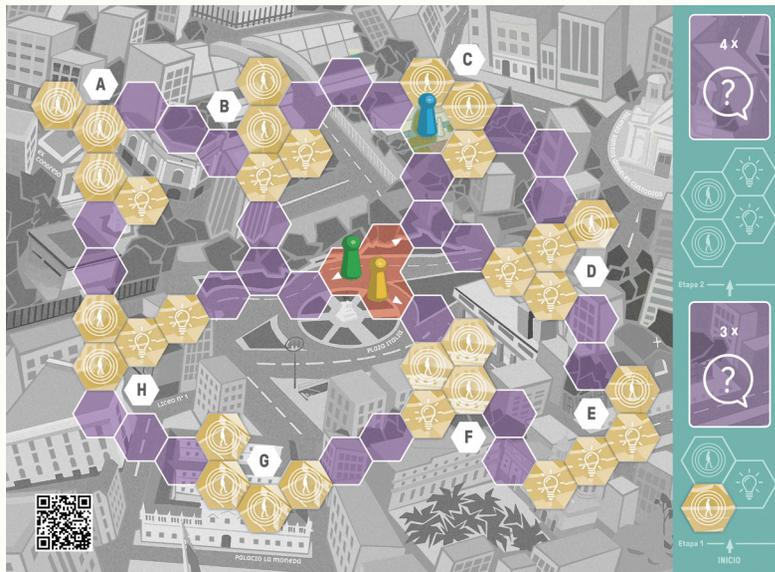
El desafío se resuelve de la siguiente manera:

1. El equipo que inicia el desafío debe tomar la carta Recuerdo indicada en el reverso de la loseta y leer el texto previo en voz alta para todos.
2. Reproducir y escuchar el audio correspondiente en el dispositivo electrónico que estén utilizando.
3. Leer en voz alta una de las preguntas de la carta.



A partir de ese momento los otros dos equipos tienen 1 minuto para discutir su respuesta y luego otro minuto para compartirla con el resto de los y las participantes. A continuación, el equipo que inició el desafío escoge la mejor respuesta y otorga a ese equipo una carta Boleto de metro.

Finalmente, el equipo puede ubicar la loseta de Recuerdo correspondiente al desafío en el marcador comunitario sólo si queda espacio disponible para este tipo de desafío. De lo contrario deben descartar la loseta y devolverla a la caja.



► **Ejemplo:**
 En este caso, el equipo azul avanzó hasta la zona C y ahí decidió resolver un desafío Recuerdo. Al completarlo posicionaron la loseta en el marcador comunitario ya que tenían un espacio disponible.

DESAFÍO CONCEPTO

En el desafío Concepto los equipos tienen 1 minuto para deducir el Concepto ubicado en el reverso de la loseta realizando sólo preguntas con respuestas del tipo “sí o no”.

El desafío se resuelve de la siguiente manera:

1. El equipo que inicia el desafío toma la loseta correspondiente, lee el Concepto en su reverso en secreto y luego entrega la carta de ayuda a los otros equipos.



► La carta de ayuda tiene todos los Conceptos que existen en el juego, su función es guiar a los y las participantes en la formulación de preguntas.

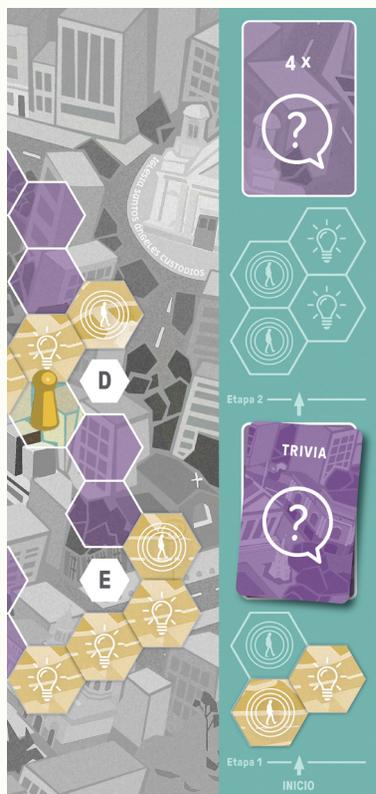
2. A continuación, partiendo por el equipo en sentido anti-horario, deben hacer preguntas con respuesta de tipo “sí o no” alternando sus participantes. Los equipos deben hacer preguntas dirigidas al contenido de los conceptos, evitando las preguntas tipo: “¿el Concepto comienza con la letra a?”

3. Los equipos tienen 1 minuto para adivinar al Concepto y completar el desafío. Si se acaba el tiempo o se equivocan más de tres veces han fallado y deben devolver la loseta a la caja.

4. Si logran adivinar el Concepto antes de que se acabe el tiempo, ganan el desafío y pueden usar esa loseta para completar el Marcador comunitario sólo si queda un espacio disponible para éste desafío en la etapa que están llenando. De no poder usarla, el equipo que adivinó correctamente el Concepto toma una carta Boleto de metro y luego descarta la loseta, devolviéndola a la caja.

DESAFÍO TRIVIA

En el desafío Trivia el equipo participante debe responder correctamente una pregunta de alternativas. Para eso una persona de otro equipo debe tomar una carta Trivia del mazo y leer en voz alta las preguntas y las alternativas. Luego el equipo que inició el desafío tiene 1 minuto para discutir la pregunta, seleccionar una persona representante y decir en voz alta la respuesta escogida. Si la respuesta es correcta deben ubicar la carta Trivia en el espacio correspondiente en el Marcador comunitario.



MARCADOR COMUNITARIO

El Marcador comunitario representa el grado de transformación de la ciudad y el juego termina si los equipos logran completarlo. Se compone de 2 etapas y cada una de éstas contiene espacios para desafíos Recuerdo, desafíos Concepto y desafíos Trivia.

Los equipos deben completar las etapas en orden y para poder pasar de etapa deben seguir 2 reglas:

- Deben completar todos los desafíos presentes en la etapa, respetando el tipo de desafío.
- Deben acumular el número de cartas de Trivia indicado en el espacio para éstas.

El orden en el que se llena cada etapa no es relevante, los equipos pueden completar los desafíos correspondientes en cualquier orden pero no pueden reemplazar un tipo de desafío por otro.

► *Ejemplo: La etapa 1 tiene dos desafíos Recuerdo y un desafío Concepto, los equipos pueden resolver estos desafíos en el orden que quieran, pero si resuelven un segundo desafío Concepto deben descartar la loseta. No pueden usarlas para rellenar la etapa 2 sin antes completar la etapa 1 y acumular suficientes cartas de Trivia en la primera barrera.*

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando se cumple **alguna** de las siguientes condiciones:

- Se completó el **Marcador comunitario** con todas las losetas.
- Los equipos lograron transformar **3 zonas** completas del tablero.

¡Felicitaciones! Los equipos lograron re significar la ciudad por completo. Disfruten del desafío superado.

AppRecuerdos

Los audios que se escuchan al jugar MEMORIA OCULTA son parte de la obra artística AppRecuerdos, un audio-recorrido que contiene más de 100 archivos sonoros en el centro de Santiago de Chile, entre Plaza Italia, la Moneda, Parque Almagro y el Mercado Central. Se trata de generar una experiencia ambulante de vinculación con el espacio público, y con la memoria que se encripta en la ciudad.

Para el proyecto se reunieron el colectivo SonidoCiudad de Santiago de Chile y el colectivo alemán Rimini Protokoll de Berlín emprendiendo la búsqueda de personas que tengan algo que narrar acerca de los años 70 y 80. Ellos invitaron a distintas personas, desde un ex-ministro de economía hasta la dueña de un quiosco, a recordar y compartir sus historias en edificios, bancos de parques y entradas de casas.

Así, durante un año creció este archivo transitable, un museo invisible que abrió sus puertas en enero del 2017 durante el Festival Santiago a Mil.

Para poder ser parte de esta experiencia, los visitantes de AppRecuerdos pueden descargar desde sus Smartphones la aplicación desde PlayStore o AppStore, ponerse sus audífonos y visitar este museo invisible a través de la escucha de relatos altamente subjetivos sobre la época de los años 70 y 80 en Chile.

El uso de algunos de los relatos de AppRecuerdos está autorizado exclusivamente para el juego MEMORIA OCULTA. Cualquier otro uso debe ser consultado con los propios creadores.

Más información en: www.apprecuerdos.cl



The graphic features a hand holding a smartphone in the foreground. The phone screen displays the AppRecuerdos logo, which consists of a blue silhouette of a person walking inside a green circular graphic. The background is a dark blue, textured pattern with a halftone effect. The text 'AppRecuerdos' is written in a large, white, sans-serif font at the top right. Below it, the question '¿Sabes qué sucedió aquí?' is written in a smaller, white, sans-serif font. At the bottom right, there is a line of text: 'Un proyecto de SonidoCiudad (Chile) y Rimini Protokoll (Berlín)'. Below this text are four logos: the Goethe Institut logo, the prohelvetia logo, the logo of the Chilean National Commission for Truth and Reconciliation, and the 'STGO A MIL' logo.

AppRecuerdos

¿Sabes qué sucedió aquí?

Un proyecto de SonidoCiudad (Chile) y Rimini Protokoll (Berlín)

GOETHE INSTITUT prohelvetia Comisión Nacional de la Verdad y la Reconciliación STGO A MIL





