

# ACTIVACIÓN TRENZANDO

2021 UN VIAJE  
EN EL TIEMPO

“Un viaje en el tiempo” es un juego colaborativo que busca recopilar recuerdos y elementos identitarios de las comunidades de la red Trenzando a través de un ejercicio colectivo basado en la CÁPSULA DEL TIEMPO.

## JUEGO TRENZANDO

*“Un viaje en el tiempo”*

¡Recolectores, escribanos, alquimistas, músicos y tesoros humanos! La nave Trenzando te invita a viajar en el tiempo recopilando recuerdos para salvar a la GRAN MEMORIA de caer en las sombras del OLVIDO.

Desde el principio de los tiempos, los seres humanos se han reunido alrededor del fuego para compartir historias, relatos, canciones, poemas, comidas, brebajes, expresiones y secretos para recordar y fortalecer quiénes son como comunidad. Toda esa información y sabiduría se ha almacenado en la GRAN MEMORIA. Sin embargo, en los últimos años, las fuerzas del OLVIDO han nublado a la GRAN MEMORIA oscureciendo los caminos del futuro y el sentido de identidad territorial. Las personas ya no se reúnen en el fuego, y nuestros recuerdos se están desvaneciendo.

Viajeros y viajeras del tiempo se han articulado para recopilar las memorias comunitarias y almacenarlas en las CÁPSULAS DEL TIEMPO. Para enfrentar al OLVIDO, las 5 localidades de la red Trenzando: **San Rosendo, Yumbel, Rucapequén, Rungue y Ocoa**, tendrán que recopilar mensajes y tesoros, enterrarlos en cápsulas y activar el sonido que abrirá el portal para viajar en el tiempo y salvar la memoria colectiva.

**Y tú, ¿qué quieres recordar?”**



## I. COMPONENTES

- » 1 cápsula del tiempo
- » 50 sobres para escribanos (50 cartas + 50 herbarios)
- » 9 frascos de vidrio
- » 1 pendrive
- » 5 cartas de navegación para recolectores
- » 5 cartas para tesoros humanos
- » 5 cartas para alquimistas

## II. PREPARACIÓN

Cada comunidad tendrá 2 o 3 recolectores/as locales elegidos para recopilar el contenido de la **CÁPSULA DEL TIEMPO generado por escribanos/as, alquimistas y tesoros humanos**. Las y los recolectores deben comprometerse a convocar a las personas encargadas de generar los contenidos específicos de cada rol, distribuir los elementos necesarios para almacenar esos contenidos, registrar fotográficamente a las y los participantes, grabar en audio relatos de Tesoros humanos y Alquimistas, difundir los mensajes de los Viajeros del tiempo y recopilar todo el material generado para guardar y enterrar en la cápsula. Su compromiso es clave para el funcionamiento del juego y el cumplimiento del objetivo, por lo que se requiere disposición y disponibilidad para los 13 días de actividad.

Para empezar, los y las recolectoras deben mapear a las personas que participarán en los diferentes roles del juego y distribuir los objetos e instructivos correspondientes. Estos son: 50 escribanos/as, 2 a 5 alquimistas y 5 tesoros humanos.

**Importante:** Para llevar el seguimiento de la actividad, recolectores/as deben llevar consigo siempre la carta de navegación que les indicará sus misiones y avances en el juego.

## III. TIPOS DE JUGADORES

**Recolectores/as (2 a 3):** Personas encargadas de difundir los mensajes de los viajeros del tiempo y recopilar contenidos para las cápsulas generados por todos los otros jugadores/as.

**Escribanos/as (50):** Personas encargadas de escribir mensajes para el futuro a través de cartas y herbarios.

**Alquimistas (2 a 5):** Personas encargadas de rellenar frascos con semillas y sabores característicos de la localidad.

**Tesoros humanos (5):** Artesanos/as, artistas, cuentacuentos, personajes claves de la localidad encargadas de elegir tesoros locales que representen la cultura de cada pueblo.

**Músicos/as (3 a 10):** Personas encargadas de activar el código musical que abrirá el portal para conectarse con los viajeros del tiempo en una intervención callejera realizada en la etapa final del juego.

## IV. OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es que las 5 comunidades de la red **Trenzando** se conecten con la **GRAN MEMORIA** a través de **CÁPSULAS DEL TIEMPO**. Cada localidad debe recopilar: 50 cartas, 50 herbarios, 5 semillas, una conserva, un trozo de tierra, un condimento, un brebaje, 5 tesoros locales y retratos fotográficos de todos y todas las jugadoras. Una vez recopilado el material, deben abrir el portal del tiempo, enterrar las cápsulas y desenterrarlas en 50 años más.

## V. ETAPAS DEL JUEGO

**Etapa 1:** Convocatoria jugadores.

**Etapa 2:** Recopilación de material.

**Etapa 3:** Apertura de portal del tiempo / Intervención musical.

**Etapa 4:** Entierro de cápsula.

## VI. CONTENIDO DE LA CÁPSULA



**Cartas (50 hojas y sobres):** Mensajes al yo del futuro que cuente quiénes son, cuándo nacieron, dónde viven, cómo es su comunidad, cuáles son sus paisajes favoritos de su localidad, qué momentos de su vida en el pueblo quieren guardar en la memoria colectiva, cómo vivieron el 2020 y cómo les gustaría que fuera su localidad en 50 años más.



**Herbario (50 tarjetas):** Tarjetas con flores, hierbas, hojas o plantas prensadas elegidas por los/as escribanos/as como las más características de la localidad.

Contenido herbario: *Planta prensada, Nombre de la planta, Descripción: ¿Qué cuenta esta planta sobre tu localidad?*



**Semillas y sabores (9 frascos):** 5 frascos con semillas, 1 frasco con trozo de tierra, 1 frasco con condimento, 1 frasco con conserva y 1 frasco con brebaje característico de la cultura y territorio local.

*Ejemplo sabores: Mermeladas, miel, merkén, vino, licores, etc.*



**Tesoros locales (5):** Obras de personajes que representan los oficios o patrimonios claves de la comunidad.

*Ejemplo: Artesanías, obras de arte, poemas, cuentos, fotos, cancioneros, etc.*



**Fotos:** Retratos de integrantes de la comunidad.



**Memoria digital:** Pendrive con contenido digitalizado (discos Trenzando, fotos y videos).

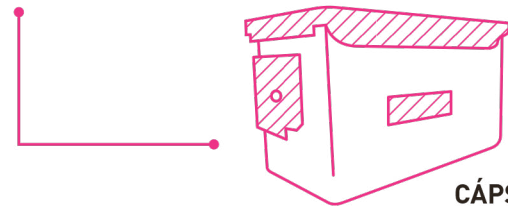
## VII. FINAL DEL JUEGO

Una vez recopilados todos los objetos y mensajes de la cápsula, jugadores y jugadoras de todas las localidades serán convocados/as a tocar una frase musical con instrumentos propios o fabricados por ellos, para abrir el portal por el que ingresarán los **viajeros del tiempo**, quienes se encontrarán con recolectores locales, irán en busca de los últimos amuletos y dirigirán el rito final.

Para que sea efectiva la apertura del portal, **Músicos y Músicas locales** tendrán que coordinarse para el mismo día y a la misma hora, tocar la llave sonora, la cual será entregada los días previos a través de un mensaje audiovisual.

La misión de la cápsula será victoriosa cuando ésta y sus contenidos sean enterrados en un lugar estratégico de cada localidad, con la profundidad suficiente para que los recuerdos se conecten con la GRAN MEMORIA.

La siguiente etapa se dará inicio en 50 años más, cuando la nueva generación de viajeros y viajeras del tiempo, abran la cápsula y se reencuentren con los mensajes y objetos de este pasado, el pasado que es nuestro presente invocando un futuro activo, un futuro que también es nuestro presente y pasado, siempre conectados con quienes estuvieron, están y estarán en los caminos trenzados del tiempo.



**CÁPSULA  
DEL TIEMPO**

# CALENDARIO



**SAN ROSENDO**

19/01 AL 30/01



**YUMBEL**

26/01 AL 06/02



**RUCAPEQUÉN**

02/02 AL 13/02



**RUNGUE**

10/02 AL 21/02



**OCOA**

17/02 AL 28/02



# TREN / ANDO

**CIRCUITO FERROVIARIO**  
DE ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA