

APRENDIZAJE

CREATIVIDAD

CULTURA
DIGITAL

CIUDAD



ARTE



CIENCIA

Mandrágora

Libro de Instrucciones

MANDRÁGORA / CIUDAD

Recomendaciones para una Ciudad Creativa de Artes Digitales

El uso de redes sociales, plataformas digitales, el pago en línea de servicios, transporte, comunicaciones y transacciones en general, han reconfigurado la forma en cómo nos relacionamos política, económica y socialmente, transformando y expandiendo el concepto de ciudad. Nociones como ciudades inteligentes, sensorización y vigilancia, se han convertido en elementos fundamentales para comprender las ciudades del siglo 21. Internet es un elemento inseparable de nuestra vida cotidiana, sin embargo cada día hay nuevos casos de abuso de los derechos digitales: mal uso de las redes, información errónea que marea y hace perder el rumbo, concentración del poder a través de tácticas invisibilizadas y manipulación de la información. A fin de cuentas, la libertad de expresión está censurada y el problema es cultural.

Algunos aspectos negativos de este cambio de paradigma entre la revolución análoga y digital, radican en que nuestra información personal, incluidos nuestros movimientos, perfiles y comunicaciones, están en constante supervisión, es compartida y vendida sin consentimiento, los algoritmos de 'caja negra' son utilizados para tomar decisiones no responsables, no consentidas. Las redes sociales se utilizan como una herramienta de hostigamiento y así los discursos de odio son difundidos y los procesos democráticos son socavados.

Nos parece importante que los gobiernos metropolitanos, las intendencias y los municipios en Chile aprovechen las oportunidades tecnológicas para el mejoramiento de la vida de los habitantes, y de esta forma brindar servicios e infraestructuras digitales confiables y seguras que apoyen a sus comunidades.

Mandrágora es una metodología de interacción colectiva diseñada por la Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas para facilitar y guiar la conversación en torno a desafíos de integración de actores, conocimientos y estrategias. Inspirada en las acepciones pre-científicas asociadas a la raíz de la planta Mandrágora -cualidades mágicas y de eficacia simbólica-, la dinámica invita a un diálogo activo y propositivo, en el que se canalizan las reflexiones y experiencias de los participantes, que luego, al ser sistematizados, se sintetizan y comparten como un cuerpo de reflexiones que ayudan a profundizar los temas tratados. En esta ocasión, Mandrágora tiene como objetivo la definición de lineamientos y propuestas para convertir Santiago en una Ciudad Creativa de Artes Digitales. Para ello, los conceptos claves a integrar serán ciudad, artes, ciencias y cultura digital, en un contexto situado en Santiago de Chile.



Introducción

Santiago de Chile

Ciudad Creativa de Artes Digitales

En el año 2004 la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) crea la Red de Ciudades Creativas, con el fin de promover la cooperación internacional entre ciudades que han reconocido la creatividad como fuerza motriz de su desarrollo sostenible. Bajo el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 de la ONU, que operan como un llamado universal a la adopción de medidas para poner fin a la pobreza, proteger el planeta y garantizar el buen vivir de las personas, la Red de Ciudades Creativas pone el foco en las zonas urbanas como polos dinámicos de desarrollo, donde la cultura y la creatividad se posicionan como un motor para la regeneración urbana, el crecimiento, la innovación, la promoción de la cohesión social, el bienestar de los ciudadanos y el diálogo intercultural. Siendo las ciudades las que albergan hoy en día a más de la mitad de la población mundial y tres cuartos de su economía, son también el principal caldo de cultivo para el desarrollo de nuevas estrategias, políticas e iniciativas que estimulen un desarrollo sostenible acorde a las necesidades locales y las complejidades globales.

La UNESCO establece siete categorías de Ciudades Creativas: Artesanía y Arte Popular; Diseño; Cine; Gastronomía; Literatura; Música; y Artes Digitales. La Corporación Chilena de Video y Artes Electrónicas, como organizadora de la Bial de Artes Mediales desde hace 25 años en Santiago de Chile y promotora de la vinculación entre las artes, ciencias y tecnología, invita a las comunidades artísticas, científicas, técnicas y políticas de Santiago a pensar la ciudad como una Ciudad Creativa de Artes Digitales.

¿Qué herencias culturales e históricas hacen de Santiago una ciudad de encuentro y creación? ¿Cómo la cultura digital es utilizada urbanamente para la inteligencia social? ¿Qué espacios, iniciativas e infraestructuras promueven el encuentro creativo y autorreflexivo de la ciudad? ¿Cómo se articulan los sectores públicos, privados y de la sociedad civil para decidir y crear un ambiente urbano de aprendizaje en el siglo 21?

Estas preguntas son algunas de las que articulan el ejercicio reflexivo y dialógico que propone Mandrágora / Ciudad. El diagnóstico colectivo y multisectorial de los atributos y potencialidades de Santiago de Chile como Ciudad Creativa de Artes Digitales se plantean como la primera etapa de un proceso integrado de planificación y creación de sinergias para hacer frente, como territorio físico y digital, a las crisis y desafíos propios del mundo de hoy.

Red de Ciudades Creativas de Artes Digitales, UNESCO

Toronto (Canadá)

Austin (EEUU)

Guadalajara (México)

Braga (Portugal)

Kosice (Eslovaquia)

Linz (Austria)

Lyon (Francia)

York (Reino Unido)

Enghien-Le-Bains (Francia)

Dakar (Senegal)

Tel Aviv (Israel)

Changsha (China)

Gwangju (Corea del Sur)

Sapporo (Japón)

Orientaciones generales

¿Qué haremos?

Estamos hoy invitadas e invitados a pensar Santiago de Chile como un futura Ciudad Creativa de Artes Digitales, categoría de la UNESCO. Para ello, contamos con un kit de juego MANDRÁGORA que nos permitirá mapear los actores locales relevantes; identificar las relaciones existentes y no existentes; y esbozar lineamientos, recomendaciones y propuestas.

¿Por qué estoy aquí?

Todas y todos los aquí presentes representan uno o varios campos de acción, investigación y conocimiento que son relevantes y fundamentales para pensar interdisciplinariamente Santiago como Ciudad Creativa de Artes Digitales.

¿Cuál es mi rol?

Como actores y expertos, nuestro rol consiste en poner en relación nuestros saberes, ideas y propuestas para analizar las posibilidades de convertir Santiago en una Ciudad Creativa de Artes Digitales.

¿Cual es el objetivo de esta experiencia?

El objetivo de esta experiencia es consolidar un primer cuerpo de diagnóstico y recomendaciones para una futura postulación de Santiago como Ciudad Creativa de Artes Digitales.

¿Cuanto tiempo dura?

La metodología diseñada tiene una duración total de 2 horas.

COMPONENTES DEL KIT

1 tablero de juego
1 set de roles de arena
1 mazo de cartas de Conceptos Provocadores
1 mazo de cartas de Presentación de Participantes
1 mazo de cartas de Experiencias de Arte y Ciencia
1 mazo de cartas de Propuestas de Participación

Mazo 1. Actores rol

Del mazo:

1. D.

1. M.

1. A.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

- 1. Instituciones culturales
- 2. Organizaciones no gubernamentales
- 3. Comunidades originarias
- 4. Científicos
- 5. Creadores
- 6. Organismos internacionales

Tiempo de
desarrollo
por sesión
15 minutos
1 hora
2 horas

Instrucciones

Inicio del Juego

- El juego se inicia cuando el moderador extiende el campo de juego (tablero), y los jugadores se sientan a su alrededor.
- Los jugadores y el moderador leerán en conjunto la introducción y las orientaciones generales del juego, y se resolverán las dudas emergentes.

TIEMPO: 5 minutos

1. Presentación de Jugadores

- Cada jugador recibirá una carta de presentación en la que deberá escribir su nombre, su formación, su ocupación y sus campos de interés.
- El moderador se presentará con una tarjeta, a modo de ejemplo.
- En una ronda, cada persona se presentará con su carta de presentación, la cual dispondrá en el borde del tablero de juego, en el sector achurado.

TIEMPO: 5 minutos

2. Santiago como Ciudad Creativa de Artes Digitales: Priorización De Atributos

- El moderador dispondrá las cartas del Mazo 1: Atributos de la Ciudad Creativa a vista de todos y todas.
- Los jugadores tendrán 5 minutos para escoger una carta (priorizar una entre todas), tomarla, y responder individualmente en un post it la pregunta ¿por qué este atributo es relevante para considerar Santiago como una Ciudad Creativa de Artes Digitales?
- En una ronda, cada jugador expondrá la carta escogida y fundamentará su respuesta. La carta será dispuesta en el primer círculo concéntrico (desde afuera hacia adentro).
- El moderador invita al grupo a reflexionar sobre los atributos ausentes en la primera priorización. Se abre la opción para que el grupo proponga colectivamente 1 o 2 atributos más al ejercicio.
- Si el atributo a proponer no está dentro del Mazo de cartas, el grupo puede crear una carta nueva.
- Si el grupo está de acuerdo con las selecciones realizadas, se pasa a la siguiente etapa.

TIEMPO: 30 minutos

3. Reconocimiento de experiencias de Santiago - Ciudad Creativa de Artes Digitales

- El moderador dispondrá las cartas rellenables de Experiencias al centro del tablero, y preguntará al grupo ¿qué experiencias, iniciativas o programas conocen en Santiago que contribuyan al desarrollo sostenible mediante las artes digitales, creatividad y cultura en general?
- Cada jugador tendrá 5 minutos para llenar tantas cartas de Experiencias como desee.
- Luego, los jugadores explicarán sus cartas completadas y las dispondrán en un punto en el segundo círculo concéntrico (desde afuera hacia adentro).

TIEMPO: 30 minutos

4. Mapeo de actores

- El moderador dispondrá las cartas rellenables de Experiencias al El moderador dispondrá las cartas del Mazo 2: Actores a vista de todos y todas.
- En el orden que el grupo elija, cada jugador irá indicando qué actores (instituciones, comunidades, grupos organizados, etc.) forman parte de las experiencias que expusieron en la etapa previa.
- Para ello, irán posicionando en el tercer círculo concéntrico (de afuera hacia adentro) las cartas de actores correspondientes.
- Luego, utilizarán las Cintas conectoras para trazar los vínculos entre la carta de la Experiencia en cuestión y sus actores vinculantes.
- Así, se formará la constelación de relaciones conocidas por el grupo de jugadores.

TIEMPO: 20 minutos

5. Análisis final y propuestas

- El moderador dispone las cartas rellenables de **Propuestas** en el centro, y preguntará al grupo: *A partir del análisis de los actores, relaciones y experiencias en el campo de juego ¿Qué lineamientos, recomendaciones o propuestas concretas podríamos establecer para un plan de gestión integrado de Santiago - Ciudad Creativa de Artes Digitales?*
- Cada jugador podrá llenar cuantas cartas de Propuestas desee.
- A modo de plenario facilitado por el moderador, los jugadores expondrán sus propuestas. Si el grupo completo está de acuerdo con la iniciativa, la carta podrá quedar dispuesta en el círculo central del campo de juego.
- Terminado el tiempo y/o los temas de conversación, el moderador agradece al grupo y da por terminada la sesión de juego.

TIEMPO: 20 minutos

Componentes del Kit

MANDRÁGORA / CIUDAD

- **1 tablero de juego**
- **1 set de relojes de arena**
- **1 mazo de cartas de Atributos Ciudad Creativa**
- **1 mazo de cartas de Actores**
- **Cartas rellenables Participantes**
- **Cartas rellenables de Experiencias**
- **Cartas rellenables de Propuestas**
- **Cintas conectoras**

Mazo 1: Atributos de la Ciudad Creativa

Definición: Atributos propios de las ciudades que forman la Red de Ciudades Creativas de Artes Digitales de la UNESCO.

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| 1. Industrias Culturales | 10. Sensorización Urbana |
| 2. Industria del Cine | 11. Arte en espacio público |
| 3. Industria de Videojuegos | 12. Hubs (nodos) |
| 4. Bienal de Artes Mediales | 13. Innovación |
| 5. Alianzas culturales | 14. Laboratorios |
| 6. Diversidad Cultural | 15. Infraestructura Cultural |
| 7. Herencia Cultural | 16. Educación Artística |
| 8. Paisaje Urbano | 17. Festivales y ferias culturales |
| 9. Iluminación Urbana | 18. Derechos digitales |

Mazo 2: Actores

Definición: Selección de instituciones, comunidades, actores y grupos que suelen vincularse a iniciativas consideradas como referentes de una Ciudad Creativa.

1. Ministerio de Obras Públicas
2. Ministerio de Educación
3. Ministerio de Vivienda y Urbanismo
4. Ministerio de Transporte y Telecomunicaciones
5. Ministerio de Energía
6. Ministerio del Medio Ambiente
7. Ministerio de Interior y Seguridad Pública
8. Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio
9. Ministerio de Ciencia, Tecnología, Conocimiento e Innovación
10. Ministerio de Desarrollo Social
11. Ministerio de Economía, Fomento y Turismo
12. Congreso
13. Organizaciones de la Sociedad Civil
14. Cooperativas
15. Universidades
16. Empresas
17. Municipalidades
18. Centros Culturales
19. Colegios
20. Profesores
21. Estudiantes
22. Públicos
23. Organizaciones Funcionales y Territoriales
24. Jardines Infantiles
25. Museos
26. Bibliotecas
27. Teatros
28. Cines
29. Otras instituciones culturales
30. Hospitales
31. Artistas
32. Científicos
33. Organismos internacionales
34. Comunidades Indígenas



EXPERIENCIA
ARTES Y CIENCIA

Definición

una experiencia es
una actividad que



MINISTERIO DE
COMERCIO

MINISTERIO DE
TRABAJO

MINISTERIO DE
EDUCACIÓN

MINISTERIO DE
CIENCIA, INNOVACIÓN
Y TURISMO

COMERCIO
EXTRANJERO

MINISTERIO DE
ECONOMÍA, FOMENTO
Y TURISMO

COOPERATIVAS

COMERCIO

MINISTERIO DE
TRABAJO

EMPRESAS

EMPRESAS



INTERNATIONAL ART & DESIGN
MUSEUM OF MODERN ART

ARTS

TO COMMUNICATE
THE WORLD OF THE
ARTIST

THE WORLD OF THE
ARTIST

COMMUNICATING
CREATIVITY

BIBLIOTECAS

HOSPITALS

CIENTIFICOS

MUNICIPALIDAD
SOCIEDAD CIVIL

ORGANISMOS
INTERNACIONALES

Anexo / Marcos generales

1. Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 (ONU)

Objetivo 1: Poner fin a la pobreza en todas sus formas en todo el mundo.

Objetivo 2: Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible

Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades

Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos

Objetivo 5: Lograr la igualdad entre los géneros y empoderar a todas las mujeres y las niñas

Objetivo 6: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos

Objetivo 7: Garantizar el acceso a una energía asequible, segura, sostenible y moderna para todos

Objetivo 8: Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos

Objetivo 9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación

Objetivo 10: Reducir la desigualdad en y entre los países

Objetivo 11: Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles

Objetivo 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles

Objetivo 13: Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos

Objetivo 14: Conservar y utilizar en forma sostenible los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible

Objetivo 15: Proteger, restablecer y promover el uso sostenible de los ecosistemas terrestres, gestionar los bosques de forma sostenible, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y poner freno a la pérdida de la diversidad biológica

Objetivo 16: Promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y crear instituciones eficaces, responsables e inclusivas a todos los niveles

Objetivo 17: Fortalecer los medios de ejecución y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible

2. Red de Ciudades Creativas UNESCO

2.1. OBJETIVOS

- Fortalecer la cooperación internacional entre ciudades que han reconocido la creatividad como factor estratégico de su desarrollo sostenible
- Estimular y mejorar iniciativas lideradas por miembros de la ciudad para convertir la creatividad en un componente esencial del desarrollo urbano, mediante alianzas que involucren los sectores público, privado y la sociedad civil.
- Fortalecer la creación, producción, distribución y difusión de actividades, bienes y servicios culturales
- Desarrollar hubs (nodos) de creatividad e innovación y crecientes oportunidades para creadores y profesionales de la cultura
- Mejorar el acceso y participación cultural, así como el disfrute de bienes y servicios culturales, particularmente para personas y grupos vulnerables o marginalizados
- Integrar completamente la cultura y la creatividad dentro de las estrategias y planes de desarrollo local.

2.2. ÁREAS DE ACCIÓN

- Compartir experiencias, conocimientos y buenas prácticas
- Proyectos piloto, alianzas e iniciativas que asocien los sectores público, privado y sociedad civil.
- Redes y programas de intercambio profesional y artístico
- Estudios, investigaciones y evaluaciones de la experiencia de Ciudades Creativas
- Políticas y medidas de desarrollo urbano sostenible
- Actividades de comunicación y sensibilización



Mandrágora



**Corporación Chilena
de Video y Artes
Electrónicas**



PROYECTO ACOGIDO
LEY DE
DONACIONES
CULTURALES

Proyecto financiado por el Fondo de Fomento Audiovisual
y el Programa Otras Instituciones Colaboradoras