

# AWKANTUN NÜTXAMKAYAL

El juego de la conversación

## INSTRUCCIONES

Dirección general: **Alejandra Claro Eyzaguirre (Mincap)** / Diseño didáctica: **Antonia Isaacson Labarthe y Amalia Pascal Raies** / Diseño gráfico y editorial: **Antonia Isaacson Labarthe** / Diseño de íconos: **Sergio Ramírez Flores** / Investigación de semillero: **Natalia Palomo Morales y Miquel Moya Vera** / Asesoría en pedagogías lúdicas: **Ragnar Behncke Erazo y Julio Chávez Calderón** / Edición de textos: **Patricio González Ríos**



COLECCIÓN  
EDUCACIÓN  
ARTÍSTICA

LÍNEA | MEDIACIÓN

# AWKANTUN NÜTXAMKAYAL

El juego de la conversación

- **Awkantun Nütksamkayal** significa el juego de la conversación. En este juego, entendemos *nütksam* como el arte de conversar para fortalecer las relaciones dentro de una comunidad. El juego está inspirado en esta idea e invita a los y las participantes a explorar diversas dimensiones de lo que significa dialogar y llegar a consensos.
- **Awkantun Nütksamkayal** es un juego de equipos en el que se deben superar cinco etapas. En estas se presentan diferentes **Desafíos-Chillkatun**<sup>1</sup>; es decir, desafíos creativos en los que el autodescubrimiento, la reflexión y la colaboración serán las principales herramientas para avanzar. El incentivo es ganar semillas que representan la sabiduría.

<sup>1</sup> **Chillkatun**: palabra en mapuzugun que alude a estudiar y leer materiales escritos. En este juego intentaremos expandir la manera de leer las obras de arte, lo que a su vez nos ayudará a aprender a “leer” las señales de nuestro entorno e interior, utilizando nuestros saberes y sentidos.

- El juego es un medio para adentrarnos en la cultura del pueblo Mapuche, así como para conocer trabajos del arte mapuche contemporáneo, utilizando como pistas las obras de la exposición **Tukulpanieñ mapu mew: memorias de y con el territorio**.
- Antes de jugar **Awkantun Nütksamkayal** es necesario dedicar tiempo para recorrer y explorar colectivamente la exposición, idealmente una sesión pedagógica previa, para asegurar la aplicación correcta del juego.



EXPOSICIÓN



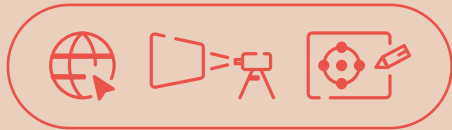
CUADERNO DOCENTE

## ¿A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO ESTE JUEGO?

- Jóvenes desde los 12 años.
- Diseñado especialmente para jugar en aula, en las asignaturas de Artes Visuales y Lenguaje y Comunicación.

## ¿QUÉ NECESITAMOS PARA JUGARLO?

- Acceso a internet, proyector, papel y lápices.
- Cada equipo deberá contar con las instrucciones y los dos mazos de cartas del juego. Para esto será necesario descargar los mazos e imprimirlos. Estas instrucciones pueden revisarse mediante un dispositivo móvil o descargarlas y tenerlas impresas.
- Proyectar o dibujar el tablero del juego en la pizarra. También es posible proyectarlo sobre un muro.



## ¿QUÉ CONTIENE EL KIT DEL JUEGO?

### Un tablero

Integra los **meli witxan mapu**, los cuatro ejes de la Tierra o puntos cardinales, según la concepción del pueblo Mapuche, más un centro, el **kütxalwe creativo** o fogón. Cada círculo corresponde a una etapa, con sus propios **Desafíos-Chillkatun**, los que cada equipo debe ir superando para progresar en el juego. Se utiliza solo un tablero, el que puede ser proyectado o dibujado en un pizarrón para estar a la vista de todos los equipos. En este tablero se marcará el avance de cada grupo.



KIT DE JUEGO



### Libro de instrucciones del juego

Es el documento que estás leyendo, que contiene las instrucciones y los **Desafíos-Chillkatun**. Estos se utilizan en la segunda, tercera y cuarta etapa del juego. Los listados de desafíos corresponden a conceptos del arte contemporáneo, ideas curatoriales e iconografías del pueblo Mapuche, respectivamente.



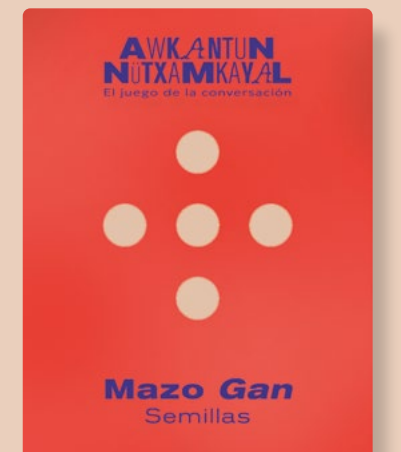
### Mazo Tukulpanieñ

Trece cartas de las 13 obras que forman parte de la exposición. Cada carta posee una imagen y la fecha de creación. Al momento de jugar, se recomienda revisar adicionalmente la exposición digital, ya sea proyectándola en una pantalla o consultándola en dispositivos móviles.



### Mazo Gan

Veinte cartas con ilustraciones y descripciones de semillas nativas del sur de Chile que poseen relevancia para la cultura del pueblo Mapuche. Estas cartas serán utilizadas al final de cada etapa del juego y representan el puntaje obtenido.



<sup>2</sup>En mapuzugun, semilla.





## INSTRUCCIONES DEL JUEGO

- La duración total del juego es de **90 minutos** aproximados (2 horas pedagógicas).
- Se trata de un juego de equipos. Cada equipo deberá conformarse entre **2 y 6 participantes**. De acuerdo con la cantidad de personas que jueguen, se recomienda un máximo de 6 equipos con un máximo de 6 participantes por equipo, y un mínimo de 2 equipos con 2 participantes cada uno.
- Cada equipo deberá tener un juego de cada uno de los dos mazos impresos y las instrucciones impresas. Estos materiales pueden ser descargados desde este código QR.
- Se aconseja que los materiales estén listos al comenzar la clase, o preparados en una sesión anterior, para aprovechar al máximo el tiempo en el juego.
- Cada etapa posee un desafío. La primera y la quinta etapa poseen un desafío creativo colectivo, mientras que las etapas segunda **Willi Mapu (Sur)**, tercera **Gulu Mapu (Oeste)** y cuarta **Pikun Mapu (Norte)** poseen desafíos que se resolverán llegando a consensos grupales. Estos se llaman **Desafíos-Chillkatun**, descritos al final de estas instrucciones. En estos, cada integrante del equipo debe reflexionar, dialogar y finalmente crear de forma colectiva. Cada **Desafío-Chillkatun** corresponde a preguntas que deberán ser respondidas por el grupo para poder avanzar.



KIT DE JUEGO

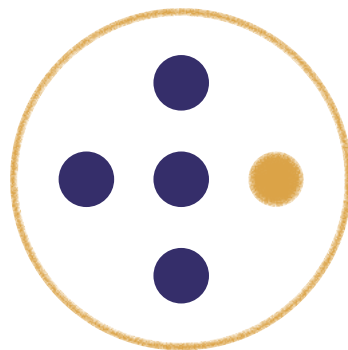
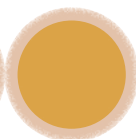
- Cada participante debe tener una hoja o cuaderno para anotar sus respuestas individuales.
- En cada etapa del juego, cada integrante podrá ganar semillas individuales, las que obtendrá del **Mazo Gan**. La misión individual consistirá en reunir la mayor cantidad de semillas.
- **El semillero** corresponderá al momento final de cada etapa, instante en que se repartirán las cartas del **Mazo Gan** con las semillas respectivas para cada ganador o ganadora de cada desafío.
- Al cumplir el desafío, el grupo avanza a la siguiente etapa. El primer grupo que complete el desafío ganará una semilla grupal. Al final del juego, el equipo que posea más semillas grupales será el equipo ganador.



### Antes de jugar: acuerdos de buena y entretenida convivencia

- Antes de comenzar el juego, de manera breve el grupo debe establecer acuerdos colectivos de buena convivencia, sobre las actitudes necesarias para crear un ambiente de respeto y solidaridad mientras jueguen.
- Es importante recordar que el nombre de este juego, **Awkantun Nütramkayal**, significa el juego de la conversación. Para que una conversación sea nutritiva es importante que todas las personas participen. Recuerden, además, que no todas las conversaciones se generan con palabras, ¿qué otros lenguajes podemos utilizar para comunicarnos? En este juego lo descubriremos.
- **¡A JUGAR AWKANTUN NÜTXAMKAYAL!**

## 1° etapa



### Puel Mapu

#### Este

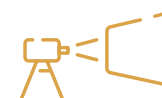
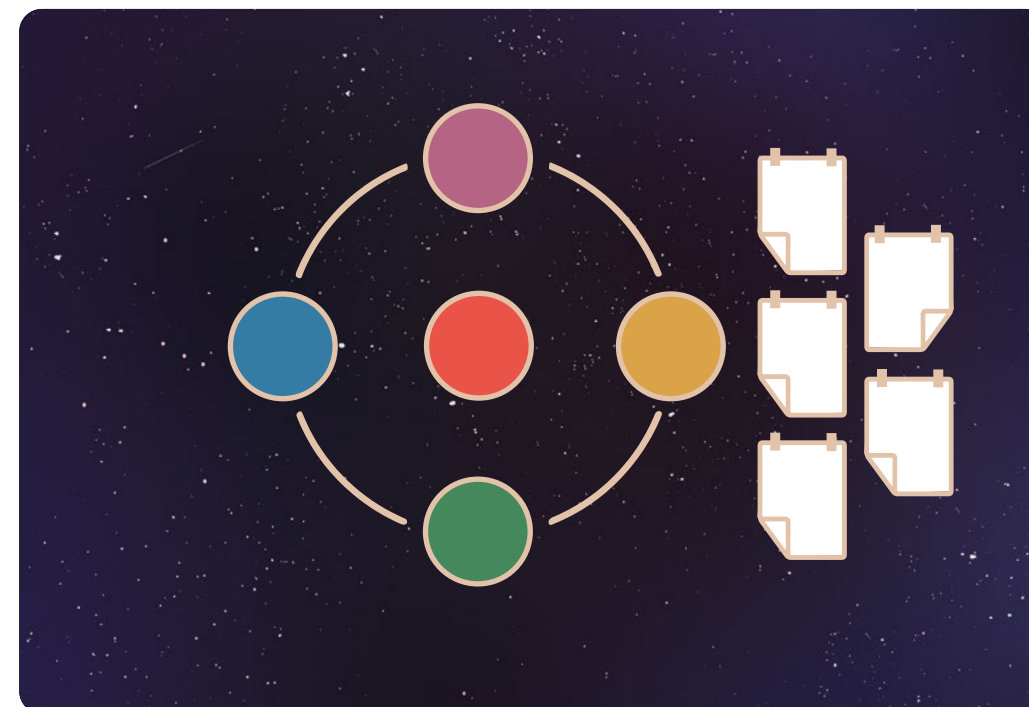
#### OBJETIVO

Crear una imagen grupal que identifique al grupo. Esta posteriormente será la pieza que lo represente en el tablero grupal.

¡Mari mari kom pu che<sup>3</sup>, nos saludamos y presentamos!

<sup>3</sup> En mapuzugun, "hola" o "buenos días".

- El pueblo Mapuche posee diferentes tipos de **nütxam**. Estos tienen en común que le dan un valor al tiempo dedicado a la presentación de las personas, como una forma de honrar los orígenes de cada participante. Para comenzar cualquier conversación es importante presentarnos frente al equipo, y así saber de dónde venimos y cuáles son nuestras raíces, historias, familias o lugares donde vivimos o hemos vivido.
- Cada equipo debe crear una sola imagen grupal que incorpore la identidad de cada integrante. La imagen debe ser simple, creada en un papel tamaño carta con los materiales que tengan disponibles. Esta imagen será el elemento que se utilizará para marcar el avance del equipo a través del tablero. Es opcional que cada equipo defina su nombre, siempre y cuando no les tome mucho tiempo ya que el equipo que más rápido tome decisiones será el primero en avanzar.

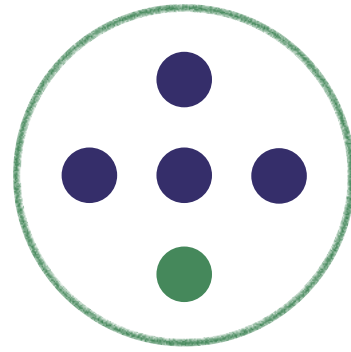
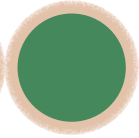


Sobre el tablero proyectado, cada grupo deberá ubicar su imagen para marcar su posición dentro del juego.

#### Semillero

Ganan una semilla del **Mazo Gan**, todos los y las integrantes al crear la imagen grupal. El primer grupo que termine su imagen colectiva, ganará una "semilla grupal", que también se sacará del **Mazo Gan**.

## 2° etapa



# Willi Mapu

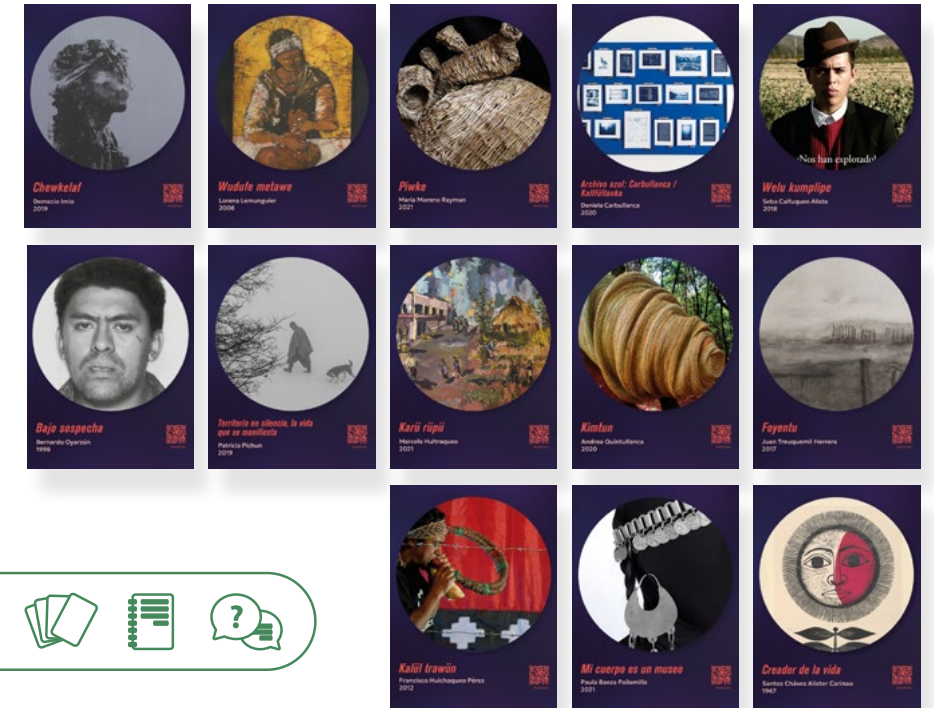
## Sur

### OBJETIVO

Reconocer las características materiales, lenguajes y técnicas de las obras que conforman la exposición.

- Cada equipo debe seleccionar al azar una de las siete definiciones de la sección **Desafío-Chillkatun** del **Willi Mapu (Sur)**, presentadas al final de las instrucciones (página 9). Las definiciones refieren a diferentes conceptos del arte contemporáneo que es posible reconocer en la exposición. Además, cada equipo debe encontrar una forma creativa de realizar esta selección al azar, y luego leer la definición de forma grupal.
- Ubiquen todas las cartas del mazo **Mazo Tukulpanieñ**, de manera que puedan observarlas. Cada integrante anota en su hoja o cuaderno la carta del mazo que considera que se relaciona mejor con la definición descrita en el **Desafío-Chillkatun** correspondiente.

Por ejemplo, si la definición que salió al azar fue **Instalación**, la selección de los tres participantes de un grupo fue la siguiente: Gabriela eligió la carta de la obra **Bajo sospecha**, Pablo eligió la carta de la obra **Foyentu** y Ayelén eligió la carta **Archivo Azul**.



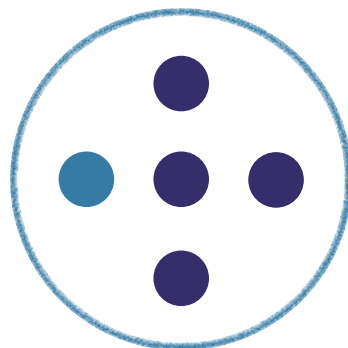
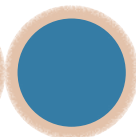
- Cada integrante presenta sus cartas y los motivos de su selección. El equipo escucha, dialoga y evalúa las respuestas. Posteriormente, el equipo debe elegir una sola carta que represente la definición propuesta en el **Desafío-Chillkatun**. No hay solo una respuesta correcta, lo importante es llegar a un consenso grupal y definir un criterio colectivo para seleccionar las cartas que mejor representen el desafío.



Entonces el equipo opta por la obra **Bajo sospecha**, carta elegida por Gabriela, por lo que ella gana una semilla individual.

### Semillero

Ganan una semilla individual del **Mazo Ngan**, el o la integrante de cada grupo que seleccionó la carta que el equipo consideró que más representaba la definición seleccionada. Luego, leen la descripción de las semillas contenida en la carta.



### Gulu Mapu

#### Oeste

##### OBJETIVO

Reflexionar sobre las ideas y conceptos que aborda la exposición. ¿Qué ideas esconden las obras?

- Cada equipo debe seleccionar al azar una de las siete definiciones de la sección **Desafío-Chillkatun Gulu Mapu (Oeste)**, presentadas al final de estas instrucciones (página 10), las que describen diferentes conceptos e ideas curatoriales que nos ayudan a aproximarnos reflexivamente a las obras de la exposición. Además, cada equipo debe encontrar una forma creativa de realizar esta selección al azar, y luego leer la definición en forma grupal.
- Ubiquen todas las cartas del **Mazo Tukulpanieñ**, de manera que puedan observarlas. Cada integrante anota en su hoja o cuaderno la carta del mazo que considere que se relaciona mejor con el concepto seleccionado en el **Desafío-Chillkatun** correspondiente.

*Por ejemplo, si el concepto que salió al azar fue **Memoria**, la selección de los tres participantes de un grupo fue la siguiente: Simón eligió la carta de la obra **Piwke**, Lautaro eligió la carta de la obra **Mi cuerpo es un museo** y Lia eligió la carta **Creador de la vida**.*



- Cada integrante presenta sus cartas y los motivos de su selección. El equipo escucha, dialoga y evalúa las respuestas. Posteriormente, el equipo debe elegir una sola carta que represente el concepto propuesto en el **Desafío-Chillkatun**. No hay solo una respuesta correcta, lo importante es llegar a un consenso grupal y definir un criterio colectivo para seleccionar la carta que mejor represente el desafío.



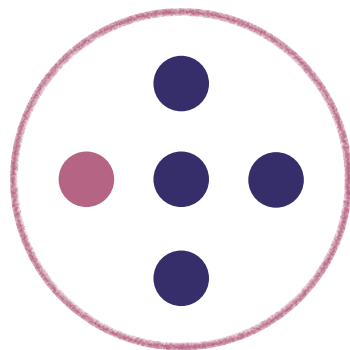
*Entonces, el equipo opta por la obra **Creador de la vida** como la que más se relaciona con el concepto de **Memoria**, por lo que Lia gana una semilla individual.*

##### Semillero

Ganan una semilla individual del **Mazo Gan** el o la integrante de cada equipo que seleccionó la carta que el grupo consideró que más representa el concepto seleccionado. Luego, leen la descripción de las semillas contenida en la carta.



## 4° etapa



### Pikun Mapu

#### Norte

##### OBJETIVO

Descubrir y reflexionar a través de las obras sobre concepciones e iconografía de la cultura del pueblo Mapuche. ¿Cómo las obras nos hablan de la cultura del pueblo Mapuche?

- Cada equipo debe seleccionar al azar una de las siete definiciones de la sección **Desafío-Chillkatun Pikun Mapu (Norte)**, presentadas al final de estas instrucciones (pags. 11-13), las que describen diferentes iconografías del pueblo Mapuche y nos ayudan a comprender sus tradiciones y filosofía. Además, cada equipo debe encontrar una forma creativa de realizar esta selección al azar, y luego leer la definición en forma grupal.
- Ubiquen todas las cartas del mazo **Mazo Tukulpanieñ**, de manera que puedan observarlas. Cada integrante anota en su hoja o cuaderno la carta del mazo que considere que se relaciona mejor con la iconografía seleccionada en el **Desafío-Chillkatun** correspondiente.

*Por ejemplo, si la iconografía que salió al azar fue **Chemamüll**, la selección de los tres participantes de un grupo fue la siguiente: Pedro eligió la carta de la obra **Chewquelaf**, Lucía eligió la carta de la obra **Karü rüpü** y Roberta eligió la carta **Welu kumplipe**.*

- Cada integrante presenta sus cartas y los motivos de su selección. El equipo escucha, dialoga y evalúa las respuestas. Posteriormente, el equipo debe elegir una sola carta que represente la iconografía presentada en el **Desafío-Chillkatun**. No hay solo una respuesta correcta, lo importante es llegar a un consenso grupal y definir un criterio colectivo para seleccionar las cartas que mejor representen el desafío.



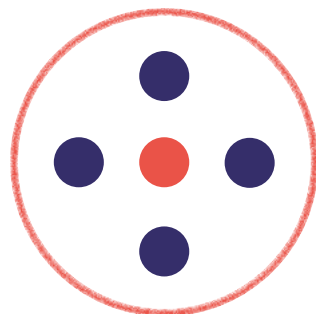
*Entonces, el equipo opta por la obra **Chewquelaf**, elección de Pedro, por lo que él gana una semilla individual.*

#### Semillero

Ganan una semilla individual del **Mazo Gan** el o la integrante de cada equipo que seleccionó la carta que el grupo consideró que más representaba la iconografía seleccionada. Luego, leen la descripción de las semillas contenida en la carta.



## 5° etapa



### **Kütxalwe Creativo:** *el fogón donde todo confluye*

#### **OBJETIVO**

**Crear una obra colectiva por equipos, integrando los aprendizajes ganados tras jugar las etapas anteriores.**

- El fuego reúne a las personas. Alrededor de él se comparte, se come, se conversa. El desafío de esta etapa final, consiste en retomar lo descubierto, sentido y reflexionado a través de las otras etapas del juego, para realizar una obra de arte colectiva que involucre a quienes conforman cada equipo. Luego, estas obras serán compartidas para enriquecer las experiencias de los y las participantes, aportando cada quien una chispa a este fuego creativo, que ocurre gracias a la fuerza transformadora del arte.
- Al igual que en la primera etapa, el juego concluye realizando una obra colectiva. Para esto utilizarán lo que tengan a su disposición, desde materiales convencionales hasta objetos cotidianos, incluso sus propios cuerpos. Puede ser una obra efímera o una obra objetual, cada equipo es libre de usar su creatividad al máximo.

*¿Qué nos llamó más la atención? ¿Qué descubrimos? ¿Qué despertó nuestra curiosidad? ¿Qué preguntas surgieron?*

- En equipo retomarán la reflexión inicial sobre sus orígenes, aquella que les permitió crear su imagen grupal, para ahora reflexionar sobre aquello que dialogaron y aprendieron en las etapas anteriores del juego. A partir de las reflexiones que surjan de la revisión de cada etapa, junto con sus **Desafíos-Chillkatun** respectivos, los equipos deberán realizar una nueva obra colectiva. Podrán además revisar las definiciones, conceptos e iconografías que no aparecieron al azar como fuente de inspiración.

- Para finalizar, definan colectivamente un título para su obra y luego preséntenla en este Kütralwe Creativo, que representa un *fogón imaginario creativo*.
- Cada grupo presenta su obra colectiva, relatando cómo fue su proceso de creación, en qué se inspiraron y por qué seleccionaron los materiales que usaron. Para aprovechar el juego cada grupo puede elegir a un o una representante para presentar.
- Los equipos votarán por **la obra mejor expuesta y presentada**. Los equipos no podrán votar por sí mismos. Cada equipo deberá seleccionar una obra, es decir, nuevamente deben llegar a un consenso colectivo. El equipo con más votos será el ganador de esta última etapa del juego, al que se le darán tres semillas grupales.



#### **SEMILLERO FINAL**

- **Para finalizar el juego**, cada equipo contará sus semillas grupales. El equipo ganador será el que haya acumulado más semillas.
- Además, cada grupo, de manera interna, contará qué integrante reunió más **semillas individuales**, para determinar al ganador o la ganadora del equipo.
- El premio final consistirá en ser designado **el equipo custodio de las semillas de la comunidad**, legado que representa los saberes ancestrales que son necesarios de preservar, compartir y continuar sembrando. El gran aprendizaje colectivo será la verdadera ganancia, la experiencia de llegar a consensos y crear en conjunto, como un ejercicio esencial para trabajar el respeto, la solidaridad y la capacidad de dialogar desde nuestras similitudes, y sobre todo, desde nuestras diferencias. Solo así seremos capaces de aportar a la creación de una sociedad consciente y democrática, en armonía con todas las especies de la vida.

### 1 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a ARTE TEXTIL?

¿Qué sabes sobre este concepto?, ¿qué materiales y técnicas utiliza?

Es un oficio y también una forma de arte, que utiliza fibras para realizar objetos a partir de materiales orgánicos, vegetales, animales o sintéticos. Esta técnica toma muchas formas, artesanales e industriales, como tejidos, telares, bordados, teñidos, entre otras, siendo cada técnica un universo lleno de variaciones y posibilidades.

### 2 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una FOTOGRAFÍA?

¿Te gusta tomar fotografías? ¿Qué tipo de cámaras utilizas?

¿Qué cámaras conoces?

La fotografía es una tecnología para crear imágenes a partir de la acción de la luz. Es una herramienta que utilizamos los humanos para diversos objetivos, sean estos científicos, legales, recreativos y también artísticos, debido a su gran capacidad expresiva.

### 3 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una PINTURA?

¿Qué otras pinturas conoces?, ¿qué hace que una pintura sea considerada una obra de arte?

La pintura es un género del arte que abarca imágenes, por lo general realizadas sobre soportes planos o semiplanos, como telas, maderas, muros o cualquier soporte. Los óleos o acuarelas que utilizan los y las artistas contienen pigmentos orgánicos o inorgánicos, adheridos con un tipo de aglutinante. La pintura es una de las artes más antiguas de la humanidad, y su legado nos ha ayudado a comprender nuestra historia.

### 4 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una OBRA AUDIOVISUAL?

¿Conocías este término?, ¿a qué te remite? ¿Qué soportes conoces para hacer y ver obras audiovisuales?, ¿qué tipos de obras audiovisuales conoces?

El lenguaje audiovisual es un concepto que refiere a la integración del lenguaje visual, auditivo y el tiempo. Son creaciones intelectuales, recreativas o artísticas, destinadas a ser exhibidas en cine, televisión, plataformas digitales, o en el caso de las artes visuales, también como instalaciones especiales.

### 5 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una PERFORMANCE?

¿Sabes qué significa esta palabra?, ¿qué te imaginas?

La performance es un género del arte contemporáneo en que un o una artista o colectivo de arte realiza acciones utilizando sus cuerpos y, en algunos casos, objetos, para crear una situación determinada que suele presentarse en vivo frente a una audiencia, combinando elementos de distintos géneros artísticos. Se relaciona con el teatro por su carácter presencial y escénico, aunque no necesariamente es una actuación. Veremos que en el arte contemporáneo las definiciones a veces son difíciles de categorizar, ya que siempre los y las artistas están jugando con los límites de lo que entendemos.

### 6 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a una INSTALACIÓN?

¿Qué imaginas con esta palabra?, ¿conoces otra obra que sea una instalación?

Se trata de un género del arte contemporáneo que abarca tipos de obras de arte que combinan diferentes materiales y objetos. En el arte, una obra puede ser definida de varias maneras, por lo que una instalación puede ser a veces entendida como una escultura o una creación espacial que es posible recorrer. Su particularidad reside justamente en la relación de diferentes lenguajes visuales para crear una experiencia rica en sentidos. En algunos casos, las instalaciones son creadas para un lugar (*Site-specific*), pueden ser interactivas con los públicos o inclusive efímeras; es decir, que se pueden transformar y desaparecer durante su exhibición (por ejemplo por el uso de materiales orgánicos).

### 7 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ corresponde a un GRABADO?

¿Qué imaginas cuando escuchas la palabra grabado?, ¿qué formas de grabar pueden existir?, ¿qué matrices podrías usar para hacer un grabado simple?, ¿podrías usar tu cuerpo para ello?

El grabado es una técnica que permite la impresión de múltiples copias de una imagen por el efecto de una matriz, que es, por lo general, un soporte rígido donde se hace un diseño. Dependiendo de la técnica, esta imagen puede ser realizada por la acción de un elemento punzante, como en la xilografía (grabado en madera), grabado en metal, o por efectos químicos, como en el caso de la litografía. Actualmente existen muchas técnicas que incluyen procedimientos digitales y fotográficos.

## Desafíos-Chillkantun del Gulu Mapu (Oeste)

### 1 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de MEMORIA?

¿De cuántas maneras usamos la palabra memoria? ¿La memoria es personal o colectiva? ¿Cuál es la importancia de la memoria para una persona, para una familia y para su cultura? ¿Cómo recordamos y guardamos recuerdos? ¿Cómo puede estar representada la memoria en una obra de arte? ¿Es el arte una forma de registrar y proteger las memorias?

### 2 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de TERRITORIO?

¿Qué entendemos por territorio? Además de un espacio físico, ¿puede ser el territorio una idea? ¿Cómo describirías tu o tus territorios? ¿Cuáles son los territorios culturales? ¿Cómo expresan estas ideas los y las artistas a través de las obras? ¿Es una exposición de arte una forma de territorio? ¿Es el territorio una idea más allá de un paisaje o espacio representado? ¿Es tu cuerpo un territorio?

### 3 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de CUERPO?

¿Qué entendemos por cuerpo? ¿Cómo los cuerpos nos entregan información sobre una persona, su historia y cultura? ¿Serán los cuerpos solo algo visible y tangible? ¿Cómo se expresa el cuerpo en las obras? ¿Puede ser el cuerpo un espacio cultural? ¿Cómo se sienten estos cuerpos? ¿Cómo te identificas con los cuerpos de la exposición? ¿Son los cuerpos solo humanos?

### 4 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de WALLMAPU?

En mapuzugun, Wallmapu puede interpretarse como tierra circundante. Es el nombre del territorio ancestral mapuche, y comprende una gran zona que abarca desde el río Limarí por el norte hasta el archipiélago de Chiloé al sur, en la ribera sudoriental del océano Pacífico, y desde la latitud sur de Buenos Aires hasta la Patagonia, en la ribera noroccidental del océano Atlántico.

### 5 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de ITXOFILL MOGEN?

El término *itxofill mogen* se entiende como “toda clase de vidas” que habitan en un territorio y espacio. Por otra parte, *küme felen* es el término que utiliza el pueblo Mapuche para dar cuenta del “buen vivir”, concepto que, manteniendo sus respectivas diferencias, está presente en diversos pueblos indígenas. También suele traducirse como “bienestar”. ¿Cómo utilizarías en tu vida diaria este concepto?

### 6 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de GUILLATUN?

El *guillatun* (*gillatun*) es una ceremonia religiosa, en la que se reúne la comunidad con el mundo espiritual. En ella se realizan rogativas para el bienestar general de la comunidad. Como en todo rito espiritual, se utilizan vestimentas y elementos específicos, y se hacen rezos y bailes que varían según los diversos territorios y costumbres del pueblo Mapuche. Una constante es el uso del *rewe*, un tótem de madera escalonada que se sitúa en el centro del espacio ritual, que simboliza la conexión entre el plano humano y el sagrado.

### 7 ¿Qué carta/obra del Mazo Tukulpanieñ se relaciona con el concepto de KIMÜN?

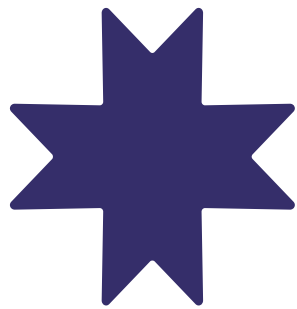
Una palabra en mapuzugun puede poseer diferentes significados según el contexto en que se utilice. *Kimün* es una de estas. Proviene de la raíz *kim*, que se refiere a sabido y entendido. Se utiliza para hablar de saberes, conocimientos, sentires y sabidurías, todo contenido en una sola palabra poderosa.

¿Qué carta/obra del Mazo *Tukulpanieñ* se relaciona con las siguientes iconografías del pueblo Mapuche?



### 1 Kultxug

Instrumento de percusión que se utiliza en diversas ceremonias como el *gillatun*. Es tocado principalmente por las machi, zugumachife, logko pillan kushe o ayekafe. Presenta diversos diseños, los que tienen un gran valor simbólico, al describir los elementos y cosmovisión del mundo mapuche.



### 2 Wünelfe

En mapuzugun, “lucero del amanecer”. Es un símbolo mapuche que representa el lucero de la mañana. Se cree que, en un principio, esta estrella inspiró el diseño de la bandera chilena. Normalmente es representada con el color azul. Este color es muy importante en la cosmovisión del pueblo Mapuche, ya que para ellos está asociado con lo sagrado.



### 3 Chemamüll

En mapuzugun, *che* significa persona o gente, y *mamüll*, “madera”. Son estatuas talladas en madera de gran altura que se utilizan en contextos funerarios para representar a los antepasados.



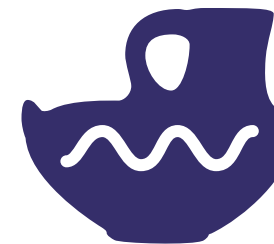
### 4 Toki kura

En mapuzugun, “piedra de toki”. Son piedras que son utilizadas como herramientas espirituales por las autoridades de las comunidades mapuche, como el *logko* y, antiguamente, por los *toki*, la principal autoridad militar mapuche. En la cosmovisión mapuche, todos los elementos de la naturaleza poseen vida o *newen*.



### 5 Püñpüñel

Son las distintas figuras que adornan las terminaciones de las prendas del *rüttxan* (platería mapuche). Pueden ser de carácter zoomorfo (animales), fitomorfo (plantas) o antropomorfos.



### 6 Ketxü metawe (Jarro pato)

Vasija con forma de pato que, y que en ceremonias de *mafün* (casamiento), se le regala a la novia. También se utiliza en ceremonias como el *guillatun*. Este objeto es un ejemplo de cómo lo utilitario está ligado a lo espiritual y a la naturaleza.

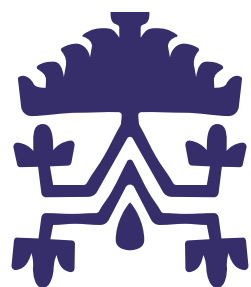


### 7 Rewe o kemukemu

Estructura de madera escalonada o tótem que representa la conexión con el cosmos. Se utiliza en celebraciones lideradas por el o la machi. Generalmente, suele estar adornado a sus costados con canelo u árboles nativos, banderas y hierbas medicinales.

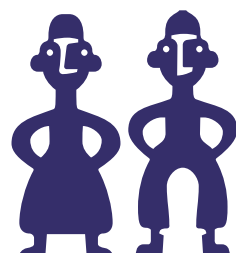


## Desafíos-Chillkantun del Pikun Mapu (Norte)



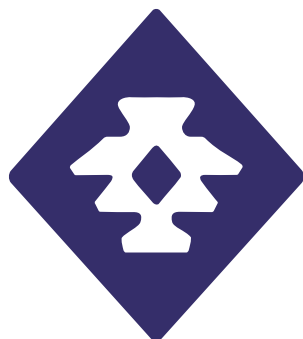
### 8 Lukutuwe o Lukutuel

En mapuzugun, “lugar donde se arrodilla”. Es un símbolo antropomorfo común en diseños textiles y, según se dice, representa una figura en posición de rogativa.



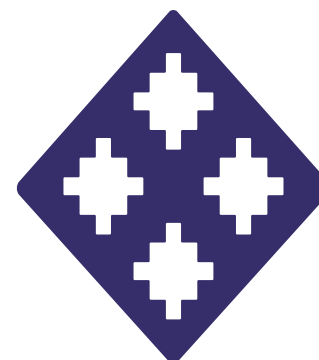
### 9 Llituche

Figuras antropomorfas que representan a las primeras personas que poblaron la *mapu*. Proviene del término *llitun* (comenzar, iniciar) y de *che*, gente.



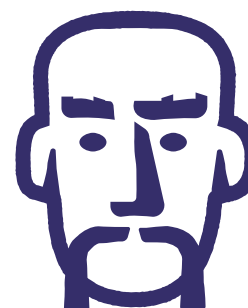
### 10 Anümka

Símbolo que representa una planta. Se utiliza con fines espirituales o medicinales. Posee diversas variaciones que se pueden ver comúnmente en textiles.



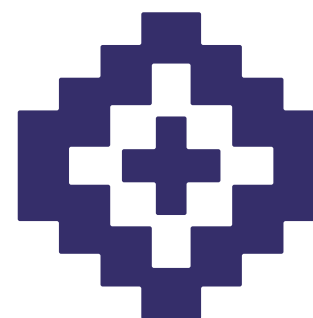
### 11 Mawñimiñ

Figura que representa la unidad de los pueblos mapuche. Posee diversas variaciones presentes en los diseños textiles.



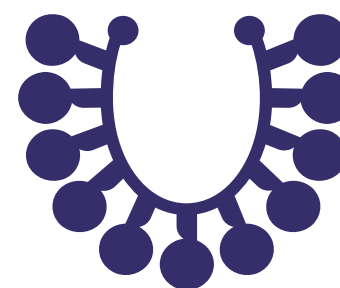
### 12 Kollong

Nombre dado a un tipo de máscara de madera, y también a los personajes que las utilizan, quienes realizan danzas y bromas, y aseguran que las ceremonias se efectúen de manera correcta. Suelen estos montar un caballo de madera o simplemente un colihue.



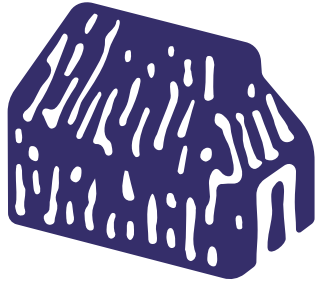
### 13 Gümiñ

Símbolo de la cruz escalonada relacionada con la *Chakana* o Cruz Andina. Representa la creación e integración de las diferentes dimensiones de la vida. En el mundo mapuche se ve comúnmente representada en las iconografías textiles, especialmente en las usadas por los *longko* o *toquis*.



### 14 Txarülogko

Cintillo o turbante que visten las mujeres mapuche. Se elabora mediante la unión de eslabones de monedas de plata pulidas.



**15 Ruka**

En mapuzugun, “casa”. Es la vivienda tradicional de los mapuche, construida de diferentes materiales provenientes de la naturaleza como el colihue y el junquillo. Suele poseer una puerta orientada al este, orientación cosmológica que representa el *Puelmapu* o *Puel mapu*, “Tierra del Este”.



**16 Pewen**

Árbol sagrado del pueblo Mapuche-Pewenche, “gente del pewen”, quienes utilizan de alimento su semilla, los piñones. Crece en las zonas cordilleranas al sur de Chile y Argentina. Posee gran longevidad y resistencia a climas inclementes cordilleranos.



**17 Wüño**

Palo de madera arqueada hecho comúnmente de lingue, temo o boldo. Se utiliza en el palín, juego tradicional del pueblo Mapuche, considerado un encuentro social que ayuda a fortalecer las relaciones sociales.



**18 Katan kura**

*Katan kura* (piedra horadada) y con figuras en relieve de *Txeg-txeg* y *Kay-kay*, personajes del *piam* (relato muy antiguo) de carácter fundacional del mapuche *feyantun* (espiritualidad mapuche). *Kay-kay*, espíritu del Agua, cubrió la Tierra, representada por *Txeg-txeg*, quien venció finalmente a su rival, salvando a los humanos sobrevivientes, quienes dieron origen al pueblo Mapuche.



**19 Chaway**

Diversos tipos de aros que utilizan las mujeres mapuche. Poseen diversas formas: redondas, ovaladas, de media luna, alargados, entre otros. Sus diseños, tamaños y formas se relacionan con la ubicación territorial, rol social y/o representación de fertilidad o fecundidad.



**20 Kachal kura**

Pieza de piedra con forma curva, similar a la cabeza de un ave, y un mango, conocida como hacha de mando. Se le considera un símbolo de autoridad en tiempos de guerra que utilizan los *logko* o *toqui*.