

Representaciones discursivas y gráficas desde la bipartición, tripartición y cuatripartición

Esta ponencia tiene como fin compartir el diseño de estrategias para la interacción artístico pedagógica entre quien les habla y diversos públicos, a través de la elaboración de formatos que posibiliten un diálogo a partir de la intervención de éstos. Desde el 2016 he abordado temas vinculados a la memoria histórico cultural. La intervención del público ha derivado en creación de símbolos e imaginarios colectivos, que al materializarse en un objeto, puedan servir para una lectura y reflexión continua sobre los diferentes modos en que nuestro pensar y crear responde a ciertos patrones. Estas formas de especular sobre nuestras matrices culturales no pretenden establecer verdades, pero sí acercarnos a modos de cuestionar nuestras prácticas, y así también, motivar nuestros modos de crear. Los proyectos que se expondrá a continuación han tenido como uno de sus objetivos el desarrollo de estrategias de mediación pedagógica a través de formatos que faciliten la interacción con las obras expuestas. Los espacios en que éstas estrategias de mediación se han desarrollado han sido centros culturales, tanto en talleres, como a través de intervenciones espontáneas.

Son tres los formatos hasta ahora experimentados:

- El binarismo y pensamiento crítico en el “Taller de crítica gráfica”.
- La tripartición en el proyecto “Alasitas de lo cotidiano”.
- La cuatripartición en el proyecto de diseño a partir de patrones andinos.



Mtra. Ana Cecilia Carrasco Quintana
Pontificia Universidad Católica del Perú
carrasco.cecilia@pucp.edu.pe
Lima, Perú.

El binarismo y pensamiento crítico. En el año 2016 se desarrolló el “Taller de crítica gráfica” como parte de las actividades de mediación de la muestra “Repíteme conmigo. Didácticas del olvido”. El objetivo principal del taller fue producir un fanzine colectivo que posteriormente se denominó: “El pensamiento dicotómico ilustrado”.

El proyecto Repíteme conmigo. Didácticas del olvido, fue un proyecto complejo, de diversos elementos y recursos que se utilizaron para problematizar el lugar simbólico de las manifestaciones culturales originarias frente a las occidentales. Se propuso el término dicotomía como un mecanismo revestido de formas de nombrar a la cultura local, que le den una posición subalterna frente de las manifestaciones culturales de origen europeo. Bajo este análisis se logró establecer pares dicotómicos, que vendrían a conformarse por conceptos opuestos entre sí, pero que tienen como origen un tipo de práctica cultural que se torna positiva en cuanto se acerque a ser europea y de menor importancia si su origen es local.

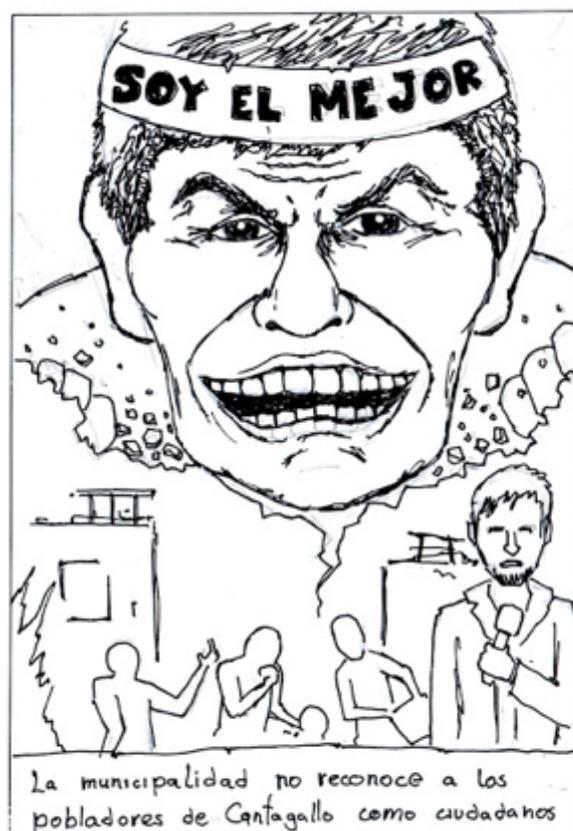
De este modo se obtuvieron las siguientes dicotomías:

- a) Culto – bárbaro
- b) Religión – creencia
- c) Medicina – curanderismo
- d) Ciudadano – poblador
- e) Plato criollo – comida típica
- f) Idioma – dialecto
- g) Cultura – folcklore

Estos pares dicotómicos actúan como provocación para, en el diálogo previo al desarrollo del ejercicio gráfico, responder a uno de ellos, desde memorias personales, apreciaciones, propuestas, y desarrollar una respuesta a través de un gráfico en el formato de cómic o historieta.

Los conceptos de narración gráfica contaron con el aporte de Miguel Det y Juan Carlos Yáñez. Uno de los aportes más importantes de Det, fue la posibilidad gráfica de la “Quilca Guamanponiana”, una estructura narrativa en una sola imagen que contempla a su vez diversos tiempos de acción, siendo el primero de ellos el título, que viene a mencionar la situación; le sigue a ello el desarrollo de una situación –en este caso, de conflicto– en imagen central y textos en subíndice.

El material de apoyo utilizado para que el público pueda resolver este taller, fue un cuaderno de trabajo, el cual contenía, páginas rotuladas por los pares dicotómicos y, junto a cada página, un ejemplo de estas dicotomías en imágenes.



en las Misas Andinas, rituales propiciatorios en los que se busca augurar una buena producción o cosecha y condiciones afines. A través de estos referentes se creó el diseño de una pequeña maqueta plegable, de cartón, tripartita, con el fin que ésta sea intervenible y que las intervenciones abarquen tres niveles de narración en función a un deseo o propósito.

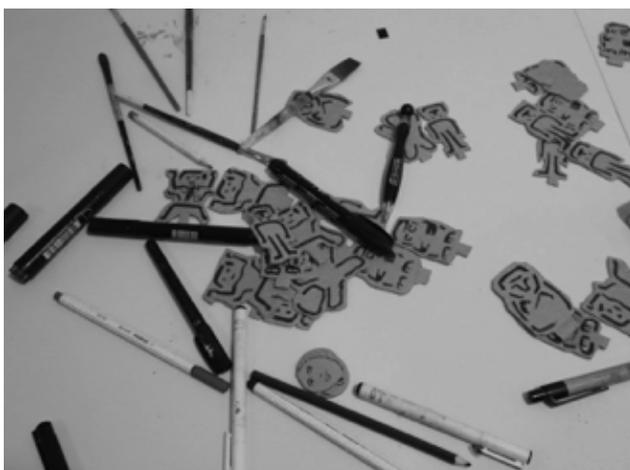


El que la maqueta sea tripartita, responde a que contiene tres partes principales a ser intervenibles:

- El centro de la maqueta. Planteado como un centro de poder. Consta de una pestaña que, a través del plegado, genera un nivel flotante entre los niveles 1 y 2 de la maqueta, dispuestos perpendicularmente entre sí. El centro destaca en un ángulo de 90 grados en el que se coloca la figura de un símbolo de poder personal, inspirado en imágenes precolombinas y/o procedentes de la naturaleza, pero que tengan relación con una virtud o capacidad con la que el participante se identifique.
- El nivel 1 de la maqueta. Es el nivel celeste o nivel de los deseos. En él se escribe o grafica un propósito personal que el participante desee alcanzar.
- En el nivel 2 de la maqueta se hace referencia a la tierra o espacio terrenal, en el que la realidad se construye a partir de acciones. En este espacio el participante relata o grafica cómo es que va a conseguir aquello que desea. Esta maqueta constituye una caja de deseos que, consecuentemente, forma parte de un altar de deseos. La finalidad de esta maqueta es la de actuar como objeto de mediación que permita generar una apertura a plantear los rituales andinos como saberes y que se reemplace o desmitifique la condición de “amuleto” de los objetos propiciatorios que son parte de los rituales en la cultura del ande. La experimentación personal desde una acción ritual, conlleva a generar una subjetividad mediada frente a las costumbres andinas cuyas lógicas relacionales entre trabajo, propósito y sentido de estar en el mundo, con-



forma parte de un conjunto de acciones y modos de vida que son lejanos o ajenos a la atención de las metrópolis especialmente si los modos de vínculo entre las personas, sus trabajos y propósitos, tienen otras estructuras.



El fin primordial de esta maqueta es aperturar el diálogo entre las culturas originarias y nuestra propia memoria de lo originario que, aunque generalmente no es ejercitada, está presente. Estas conjeturas van encontrando modos de corroboración en las continuas ejercitaciones que fueron posibles para este proyecto, como ferias culturales y talleres.

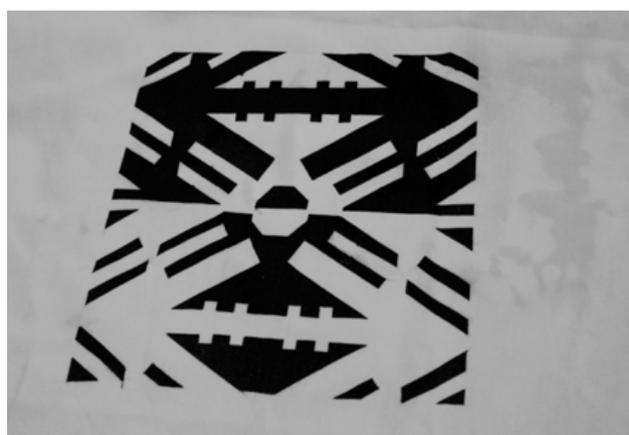
La cuatripartición en el diseño a partir de patrones andinos. El diseño de patrones compositivos a partir de la tripartición y cuatripartición han tenido la finalidad de brindar vías de exploración de lenguajes formales, así como posibilidades de reflexión frente a las lógicas compositivas de los diseños prehispánicos a partir de experimentaciones.

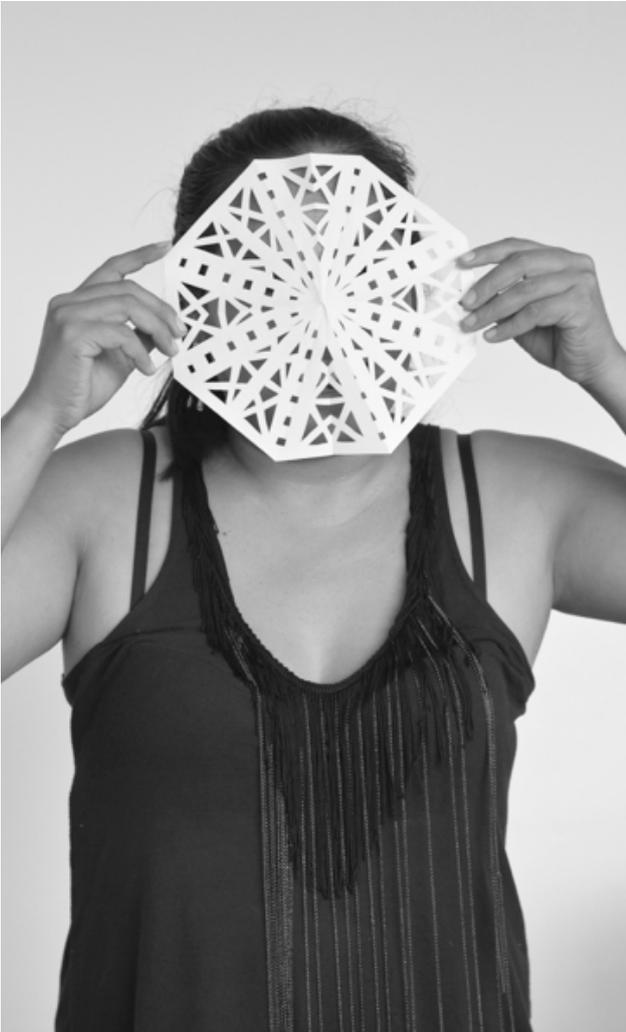
La tripartición en el diseño, la podremos visualizar, primero, con el uso del triángulo escalonado, elemento presente en la cosmovisión andina con referencia al rayo (Ruiz Durand, 2002). La rotación de este elemento, a partir del giro en ángulo sobre un eje que puede ser, incluso, el eje central de la misma figura, genera una posibilidad de resultados diversos.

El poder visualizar los resultados o tener una suposición de lo que se quiera obtener, es un proceso que se ha intentado facilitar a través de la posibilidad de utilizar papeles plegados y módulos del triángulo escalonado, de modo que a partir de los pliegues se pueda trabajar solo una parte del diseño y, una vez que éste sea cortado, el papel vuelva a

desplegarse y pueda mostrar el resultado de las rotaciones del elemento.

Esta forma de generar texturas visuales tiene un fin más exploratorio que teórico. Sin embargo, sus resultados formales, son capaces de llevarnos a preguntas complejas respecto a qué sistemas de composición pueden en efecto haber sido utilizados para proyectos textiles y arquitectónicos, por ejemplo.





Conclusiones. Los diferentes formatos que han sido presentados, se sociabilizan con la finalidad de explicar diversas posibilidades de éstos y que puedan además, servir de iniciales inquietudes que deriven en propuestas complejas. El diseño de formatos puede inducir caminos en cierta medida, inmediatos, para dar respuesta. Sin embargo, lo que es valorable es, en la ejercitación, la cantidad de preguntas que un resultado puede generar, cosa que no siempre es posible cuando los procesos son demasiado abstractos. A pesar de las limitaciones que estos formatos han adquirido, en las diferentes propuestas, cabe resaltar que ninguno de los resultados han sido repetidos de una persona a otra, y que el establecimiento de pautas claves pueden ayudar a centrar la atención en puntos esenciales y contribuir a procesos de pensamiento para la producción prolífica de ideas, criterios propios y procesos creativos y, constituir, el diseño de formatos, una posibilidad pedagógica, no necesariamente recurrente.