



PROGRAMA PEDAGÓGICO

Sugerencias para el uso de los Provocadores

Realización Tatiana Fernández y Gabriela Saldías

"Provocadores 1"

Los "Provocadores 1" son 8 cartas con lado a y lado b para uso con estudiantes de secundaria y universitarios. El tiempo para cada actividad está pensada para periodos de 60 a 90 minutos. Las cartas deben ser usadas en grupos de 5 a 8 participantes. Estos son los textos que aparecen en cada lado de las cartas y siguen las sugerencias para su uso (textos enmarcados):

Carta 1a

Cuando es día para MI,

¿es de noche para TI?

¿Cuál es el tiempo

VERDADERO?

“No en vano, en el mundo aymara, un concepto que alude a la sacralidad del cosmos es *larama*: la última raya azul en el horizonte, donde una franja de luz intensa se pierde en la noche. Este instante de color es una fuerza poderosa, que expresa a la vez el fenecimiento del sol y su mayor potencia. Dura sólo un instante, como el rayo. En aymara, la palabra *wiñay* quiere decir a la vez “instante” y “eternidad”. El manejo sagrado del espacio permite entonces una recreación perpetua de esa intimidad presente e instantánea con el cosmos, que se elabora a través de complejos recorridos por los lugares poderosos, acompañados de poéticas secuencias o *thakis* de libaciones y rezos.” (Silvia Rivera Cusicanqui, Principio Potosí)

Carta 1b

Comenzando por uno de los participantes del grupo y siguiendo en sentido circular a los otros miembros, todos deben hacer un dibujo a partir del último. El primer participante dibuja una



Bienal SIART 2016 -Curatoria Pedagógica

figura de un cuerpo inventado, el segundo dibuja a partir de esa idea otro cuerpo. Cada participante deberá aumentar, sacar, complementar, invertir o fragmentar elementos del cuerpo anterior en un nuevo dibujo. Los dibujos deberán exponerse en esa secuencia temporal formando un solo cuerpo.

TÓMATE UN DIA
ENTERO PARA
PROYECTAR UNA
OBRA DE ARTE EN
UN PLANETA
HABITABLE A MÁS
DE 500 AÑOS LUZ
DE DISTANCIA

TÓMATE DOS AÑOS
ENTEROS PARA CONVENCER
A LOS PATROCINADORES
PARA QUE EJECUTEN EL
PROYECTO

La carta 1 puede promover las discusiones sobre el "lugar entre", ese lugar de frontera que es propio de culturas herederas de las contradicciones entre modernidad y colonialismo. Ser de un lugar o de otro, ser de una cultura o de otra es casi como ser de día o de noche para la Tierra, para la vida. Se es de un lugar o de otro según desde dónde se mire. Nada es una cosa u otra sino una cosa y otra al mismo tiempo. Las preguntas también incitan a pensar en el tiempo y en su relación con el espacio. Los-as profesores-as o mediadores-as pueden incentivar con otras preguntas para que los participantes respondan por sus propias experiencias con el tiempo y lo que significan las fronteras de espacio en la era de las nuevas tecnologías. Pero es importante también que los participantes dirijan lo que les interesa discutir al responder estas preguntas.

El texto trae palabras en aymara que pueden ser ampliadas y discutidas y la discusión de lo que sería al mismo tiempo un instante y una eternidad.

Para la acción se propone la construcción de un cuerpo realizada por todos los participantes de un grupo de tal manera que el tiempo de cada uno se sitúe en el mismo espacio de construcción creativa. Como en todos los provocadores para secundaria la propuesta sobre fondo amarillo es individual para que anoten y lleven a casa como un desafío poético.

Los artistas de esta carta son María Saenz Guerrero y Carla Garlaschi.

Carta 2a

¿ Quién cuenta las historias del arte?

¿Quién escribe las historias del arte?

¿ A quién cuentan las historias del arte?



"[...] la demanda de colores oscuros y monótonos no es otra cosa que el reflejo exacto de cómo concibe el *karai* su propio mundo y, por lo tanto, el arte de las tejedoras debe ajustarse a su mirada, aunque sea opuesta a la guaraní. Y como esa mirada ajena no conoce los fundamentos culturales de las obras - y como tampoco es el interés de las vendedoras explicarlos sino vender el producto- la curiosidad de ellas por conocerlos decrece sustancialmente. Ahora simplemente basta con ser hábil tejiendo, con tal de satisfacer el gusto de ese nuevo público ¿Interculturalidad pensada o forzada? No importa, toda interculturalidad tiene su lado trágico, por más pensada que sea; éste es el punto donde las culturas en contacto encuentran lo bello pero sacrificando una parte de sí; la interculturalidad verdadera obliga a los actantes a renunciar a una parte de lo suyo a cambio de la adopción de lo nuevo; de lo contrario, la continuidad cultural sería angustiante y hasta nefasta."

(Elio Ortiz García, Yapisaka, Ver con los Oídos, Sorojchi Tambo Ediciones, 2014, p.64)

Carta 2b

Organicen en su grupo una encuesta con algunas preguntas sobre arte contemporánea que ustedes mismos no sepan responder. Distribuyan las encuestas a todos los que visitan las exposiciones, los que allí trabajan, los artistas y curadores y si es posible a gente de la calle que pasa por el Museo Tambo Quirquincho. Después de realizar más de 10 encuestas analicen las respuestas y creen un mapa de dudas colectivas sobre arte contemporánea usando imágenes y palabras. Al final de la acción envíen las imágenes del mapa a los artistas y curadores de la Bienal para establecer un diálogo con ellos sobre lo que la gente quiere saber del arte por medio del aplicativo de la Bienal.

Imagina cómo sería
un mundo sin
imágenes
Inmediatamente
realiza la primera
imagen de
la historia
Escoge con cuidado
porque será
histórica

La carta 2 se centra en las cuestiones de la memoria y de la escritura. Las preguntas promueven una discusión sobre las historias del arte que tal vez los participantes no conozcan. Los-as profesores-as o mediadores-as podrán ampliar esos conocimientos apuntando quienes escriben, a quienes favorecen y quienes escuchan esas historias. La lectura del texto podrá ampliar aún más esa relación de las historias con la forma cómo las representamos. Importante observar cómo la artista Narda Alvarado cuenta historias poéticas. Eso puede llevar a preguntar, por ejemplo, si como escritores queremos satisfacer o no a nuestros lectores, si los artistas quieren satisfacer al público. Seguramente los participantes



tendrán mucha preguntas.

La acción consiste en hacer una encuesta durante algunos minutos con las personas que visitan el Museo, los que allí trabajan o los que pasan en la calle, sobre las dudas que la gente tiene sobre arte contemporáneo. Después hacer un mapa sobre estas dudas con imágenes y preguntas o palabras. Enviar la imagen del mapa a los artistas de la Bienal.

La artista para trabajar esta carta es Narda Alvarado.

Carta 3a

¿De qué maneras podemos ver?

¿De qué maneras podemos no ver?

“Viviendo en la
mitad del mundo

La mitad cósmica
no sólo representa

el centro donde la
vida es posible, sino
también el punto de

equilibrio sistémico donde los opuestos se encuentran. Es decir, el punto ideal de vida se ubica en la mitad del camino que, a su vez, es el centro del mundo, porque allí se concentran todos los puntos opuestos: derecha - izquierda, arriba - abajo.”

(Elio Ortiz Garcia, Yapisaka, Ver con los Oídos, Sorojchi Tambo Ediciones, 2014, p. 47)

Carta 3b

Dibuja en una sola línea
sobre un papel el recorrido
que haces de tu casa a la
escuela y de vuelta.

Dibuja sobre esa línea
las casas, los edificios,
lo estacionamientos o los
parques que ves.

Si te parece muy difícil
dibuja las más ínfimas
piedras o las hojas caídas
de los árboles, o los que
no tienen donde dormir.



Bienal SIART 2016 -Curaduría Pedagógica

Realiza un mapa de los sonidos que escuchas durante una hora en un lugar de tu barrio tomando en cuenta que tú estás en el centro.

La carta 3 se centra en las cuestiones comunitarias e de mapear la vida cotidiana. En ese sentido las preguntas de la carta promueven discusiones sobre lo que podemos ver y lo que no podemos ver social o naturalmente. Son preguntas que buscan llevar a los participantes a discutir sobre lo que construye nuestra mirada, lo que vemos o percibimos, lo que nos negamos a ver, lo que se esconde visualmente y las maneras que usamos para ver y para no ver en la sociedad.

El texto ayuda a pensar las relaciones del escuchar y del ver en relación a un centro que se mueve.

La acción propone dibujar el recorrido que hace el participante y destacar sus relaciones de visualidad con el medio. Para eso será mejor usar los mapas impresos en marca de agua en las hojas A3 si pueden trabajar en grupo, sino pueden también hacer sus mapas mirando el mapa modelo y trazando el recorrido en el papel. Inclusive calcando si es posible usar ventanas que dan a la luz.

La segunda propuesta de acción de la carta 3b es para realizar de manera individual.

El artista para trabajar esta carta es Eduardo Caballero.

Carta 4a

¿En qué se diferencian

las imágenes de lo real?

¿Los cuerpos no son imágenes?

¿Las imágenes no caminan?

"Ya no tiene sentido considerar al cuerpo como receptáculo del espíritu o del vínculo social, hay que verlo más bien como una estructura por controlar y modificar. El cuerpo no como sujeto sino como objeto, no como objeto de deseo sino como objeto de diseño".

(Sterlac, como citado en Jordi Sánchez Navarro, "Delirios metálicos. Morfologías limítrofes del cuerpo en la cyberficción", La Nueva Carne: una estética perversa del cuerpo. España: Valdemar, 2002, pág. 78)

Carta 4b



Bienal SIART 2016 -Curaduría Pedagógica

Pide a cinco colegas del grupo que te describan brevemente como un retrato hablado para que te dibujes, como si ellos fuesen tu espejo. Debes dibujar estrictamente lo que te digan. Participa de otros retratos hablados en el papel de espejo. Colecciona retratos hablados de ti envés de *selfies*.

Vístete usando tus ropas
al contrario y/o al revés.
Colócate arriba lo que va
abajo y lo que va abajo,
arriba.
Péinate al contrario y
habla al contrario.
Permanece así en una
fiesta durante una hora.
Escribe a tus amigos
sobre esa experiencia

La carta 4 se centra sobre las cuestiones del cuerpo y su relación con las imágenes. Los profesores y mediadores deben incentivar la discusión sobre si la forma cómo construimos la identidad no es también una forma de construir una imagen. También deben discutir sobre la vida que cobran las imágenes de la televisión o de los medios de comunicación y sobre el simulacro. Importante aquí los profesores y mediadores traer las ideas de Jean Baudrillard para debate. El texto de Sterlac también lleva a discutir sobre las extensiones del cuerpo que el artista considera obsoleto.

La propuesta de acción incentiva percibir cómo la imagen que las personas tienen de uno pueden ser diferentes y al mismo tiempo son también miradas que nos construyen. La actividad de dibujo puede hacerse de manera simple y rápida, lo importante es ver que las miradas y por lo tanto las descripciones son diferentes.

La segunda tarea, que es individual, promueve pensar el cuerpo como una imagen y las ropas como extensiones y medios para la construcción de esa imagen. La idea es que jueguen libremente con esas imágenes.

Los artistas para trabajar esta carta son Paola Oña por una parte y Coco González, Antonio Guzmán y Carolina Castro por otra.

Carta 5a

¿Cuándo la vida se vuelve arte?
¿Cuándo el arte se vuelve vida?
¿Cuándo es arte
y cuándo es vida?

“¡No se trata de tener a los
artistas por los nuevos héroes
de la revolución, por las
nuevas palancas de la
Historia! El arte aquí no es



solamente obra de los artistas
patentados sino también de
toda una creatividad subjetiva
que atraviesa las generaciones
y los pueblos oprimidos, los
guetos, las minorías... Quisiera
señalar únicamente que el paradigma estético, el de la creación y la composición de preceptos
y de afectos mutantes, ha pasado a ser el de todas las formas posibles de liberación,
expropiando los antiguos paradigmas científicos a los que eran referidos, por ejemplo, el
materialismo histórico o el freudismo.” (Felix Guattari, “Caosmosis”, 1996, p. 112)

Carta 5B

Crea puntos en un mapa de tu casa, colegio, comunidad, barrio o ciudad
que marquen los lugares por donde pasas, caminas o corres todos los días de la semana.
Después une los puntos marcados en el mapa
Pinta los espacios que se forman.
En esos espacios escribe poemas a los objetos cotidianos con imágenes y/o textos.

IMAGINA UNA LÍNEA
NADANDO POR TU CASA

IMAGINA LO QUE HARÍAN
OTRAS LÍNEAS SI SE
ENTERARAN

IMAGINA QUE TÚ
TAMBIÉN ERES UNA LÍNEA
QUE COMIENZA DONDE
LA LÍNEA DOBLA
DEL LADO DEL OTRO

La carta 5 propone trabajar sobre la idea de espacio y comunidad, sobre las fiestas y la danza ritual como el Arete Guazu. En ese sentido se pregunta sobre los límites entre el arte y la vida, aquí se puede hablar de lo que la gente siente cuando baila o cuando va a las fiestas en que se suspende el estado de la realidad para entrar en un estado comunitario en que se une con el otro.

El texto incentiva discutir sobre el papel del artista en esas situaciones y por dónde pasa el arte.

Las acciones creativas son propuestas para ser trabajadas con los mapas y pueden ser realizadas en grupo. Los mapas pueden ser pintados o también o marcados con figuras. El objetivo es que construyan coordenadas de vida que sean poéticas y no sólo ópticas. Que establezcan vínculos entre cosas que no parecen tenerlo, de su vida cotidiana. La



Construcción de Ideas de Narda Alvarado nos muestra cómo ella construye su relación con la ciudad. La segunda propuesta es individual. Los artistas para trabajar esta carta son Joaquín Sánchez y la fiesta del Arete Guazu y Narda Alvarado, con la construcción de ideas.

Carta 6 a

Qué es primero:

¿El significado

o el significante?

¿la memoria colectiva

o la memoria individual?

¿La sensación o el

pensamiento?

¿La imagen o la palabra?

"Hay una antigua tradición [...] que argumenta que el lenguaje es el atributo humano esencial, el 'hombre' es el animal parlante. La imagen es el medio del infrahumano, el salvaje, el animal 'bestia', el niño, la mujer, las masas. Estas asociaciones son muy familiares como las contra-tradiciones inquietantes de que el 'hombre' es creado a imagen de su creador. Un argumento básico de '*Iconología*' es que el mismo nombre de esta 'ciencia de imágenes' carga las cicatrices de una división antigua y de una paradoja fundamental que no puede ser borrada de sus trabajos. " (Thomas Mitchell, *Picture Theory*, 1994, p. 24-25, sobre el argumento en '*Iconología: imagen, texto, ideología*, de 1987)

Carta 6b

Dibuja de tu memoria el sonido de los objetos que más te guste escuchar. Puedes usar cualquier recurso visual para que tu memoria se escuche (figuras, texturas, colores, formas, palabras, etc.) Recorta los dibujos y crea un mapa de tu memoria sonora - o usa uno de los mapas de base -.para colar los sonidos en los lugares donde surgen. Puedes usar coordenadas de tiempo (por épocas) y espacio (por lugares), repetición, intensidad, etc. Finalmente canta tu mapa de memoria sonora.

Variante: Cría un coro con tus amigos de la escuela o del barrio que canten con mapas de la memoria sonora envés de partituras.

entabla una
conversación por
telepatía
con tus compañeros



Bienal SIART 2016 -Curaduría Pedagógica

sentados frente
a frente y
de espaldas
después cuenten lo
que no dijeron

La carta 6 se centra en las discusiones sobre las dicotomías que las ciencias promueven entre la imagen y la palabra, el oír y el ver, el objeto y el sujeto, el pensamiento y el sentimiento y otras más. Las preguntas llevan a observar que no es posible delimitar cuándo acaba una y cuándo comienza otra, que son inflexiones en una continuidad.

Para esa discusión la carta trae la lectura de un trecho que Thomas Mitchell escribe en su libro de Teoría de la imagen (Picture no tiene traducción al español; hay que esclarecer que *picture* se refiere a la imagen y el medio en que aparece -si es televisión, cine, video, fotografía, dibujo, pintura, grabado, escultura, etc.). Ese trecho nos habla de su teoría en el libro 'Iconología: imagen, texto, ideología' de 1987 en el que defiende que estudiar las imágenes siempre va a tener las cicatrices de una división jerárquica entre la palabra y la imagen. Las palabras fueron consideradas durante siglos en la cultura occidental como superiores a las imágenes.

La lectura de esta carta debe ser pausada y debe ser acompañada de profesores o mediadores. Es una carta para el último año de la secundaria o para estudiantes de universidad.

Los-as profesore-as y mediadores-as deben tener una pequeña lectura sobre las teorías de Mitchell antes de iniciar los trabajos.

La acción creativa que se propone trata justamente de sentir la continuidad que hay entre el oír y el ver, de una manera simple, con una propuesta que juega con la memoria sonora y otras relaciones que construimos singularmente. Se propone trabajar sobre los mapas de La Paz o El Alto; pero puede también hacerse sobre otra superficie.

Al final se propone que estos sonidos sean sentidos en una lectura de las imágenes con una variante para formar un coro.

La segunda propuesta de acción puede ser realizada en grupos de 2 con presentaciones y estipulando las reglas del tiempo

Los artistas para trabajar esta carta son Maximiliano Siñani y Coco González, Antonio Guzmán y Carolina Castro.

Carta 7a

¿Qué es lo
que deseamos?

PUNCTUM

"[...] pinchazo, pequeño orificio,
pequeña mancha, pequeño corte
– y también tiro de dados. El
punctum de una foto es ese azar
que, en ella, me apunta (pero
también me asesina, me



golpea).”

Roland Barthes. La cámara lúcida

¿cuál es el lenguaje de
mi cuerpo?

¿Qué emociones viven en
mi cuerpo?

¿Cómo expreso
mis sentimientos?

Carta 7b

a) Viaje al Salar de Uyuni es un homenaje a Marisa Naranjo de la Coba, madre de Francis Naranjo (fallecida en 2015 tras larga enfermedad), que se transforma en homenaje a todas las madres. Marisa Naranjo nunca salió de las Islas Canarias, siempre viajó a través de la memoria de los otros.

Este video se convierte en diferentes viajes, uno sensorial e iniciático, donde la banda sonora, las imágenes y el poema se funden para ayudarnos en ese desplazamiento al que nos conduce la condición humana a través de sus emociones; otro, el físico y tangible. Marisa tras su fallecimiento hace su último viaje a vivir la experiencia del Salar de Uyuni (Bolivia). Esta vez viajan sus cenizas para reanudar el periplo a través de nuestra memoria. Donde nos esperará para continuar el ciclo vital.

b) Piensen en un recuerdo que les cause placer
¿qué siente su cuerpo? ¿en qué parte de su cuerpo vive este recuerdo?
Compartan y discutan sobre las sensaciones halladas

La carta 7 se centra en cómo sentimos nuestro cuerpo y las memorias que guarda. Tratándose de una carta que se refiere a la memoria del cuerpo es importante que sea explorado individualmente; pero que luego se comparta colectivamente. A partir de la lectura de Roland Barthes pueden iniciar un debate sobre momentos que apuntan sensaciones especiales en la memoria que pueden llevar a otros a sentirlas. Estas memorias, luego compartidas pueden crear sensaciones y llevar a apropiarse de la memoria del otro. El espacio de la práctica con esta carta es performática, favoreciendo el cuerpo y la palabra; pero pueden utilizar dibujos si se hacen necesarios.

Los artistas para trabajar esta carta son Francis Naranjo y Carmen Caballero.

Carta 8a



¿Qué tiempo tiene el
cuerpo?

¿Qué tiempo tiene la
vida?

¿Qué tiempo tiene el
arte?

El tiempo aymara por su parte para
Huanacuni no tiene tres dimensiones
temporales. Sorprende afirmando que
tiene cinco: Nayra Pacha (tiempo
pasado), Jicha Pacha (tiempo actual),
Jutir Pacha (tiempo que viene),
Wiñay Pacha (eterno tiempo),
y Sinti Pacha (tiempo intenso).

Oscar Olmedo Llanos, Paranoíaimara,
La Paz: Plural Editores, 2006, p. 84

Carta 8b

Realiza un viaje imaginario en el tiempo y trae al presente un objeto que
hayas querido guardar de recuerdo. En el momento que fabriques el objeto
estarás transportando el objeto a tu presente. Después construye para el
objeto una cobertura para guardarlo donde indiques el tiempo del que
lo trajiste.

Inicia
una colección de
objetos de la
memoria futura
y guárdalos en
cajas del pasado
para alimentar
tu presente

La carta 8 se propone debatir, reflexionar y crear a partir de las relaciones que establecemos con el tiempo. Es importante trabajar en el sentido de cuestionar las nociones de tiempo lineales y separadas del espacio. Sobre la obra de Andrés Bedoya que es una proyección de *slides* de una sola imagen del cuerpo de la abuela muerta, marcan como un reloj el paso del tiempo; pero mantienen la sensación de que algo cambia en la repetición. El tiempo también puede ser discutido sobre la máquina de proyectar *slides* que ya no se usa, perteneciente a una tecnología del pasado, así como el espacio arquitectónico antiguo del Museo Tambo Quirquincho donde se proyecta la obra. Sobre las preguntas del tiempo del cuerpo (que no



muere en las imágenes), el tiempo de la vida (que se renueva siempre) y el tiempo del arte (que camina al pasado y al futuro conservándose vivo en el presente) y las nociones de tiempo de la cultura aymara se puede pensar en el movimiento que se puede hacer atravesando los tiempos con la poética del arte.

La propuesta de creación trata de posibilitar el movimiento, a través de la imaginación, de los tiempos que podemos vivir, sea del pasado o del futuro. El hecho de crear un objeto, sea de manera bidimensional o tridimensional (construyendo con papel y otros materiales disponibles) y de elaborar una caja o una cobertura para el objeto tiene por objetivo valorizar los objetos creados como recuerdos de viajes en el tiempo.

Los artistas para trabajar estas cartas son Pamela Iglesias y Andrés Bedoya.

Uso de "Provocadores 2"

Los "Provocadores 2" son dos polípticos, cada uno con un lado a y b que se dobla en cuatro partes formando un acordeón. Está dirigido a los estudiantes de primaria. El tiempo para cada actividad está pensada para 60 a 70 minutos; pero puede extenderse hasta 120 minutos, dependiendo del tiempo que tengan los participantes.

Para usar los provocadores es necesario dividir los participantes en dos o tres grupos. Los "Provocadores" tienen en el lado a dos imágenes de obras de la Bienal, una serie de preguntas y una propuesta para crear. Las imágenes y preguntas deben discutirse en 20 minutos y la propuesta de creación debe tener algo como 30 a 40 minutos como máximo para después escoger una acción (qué hacer con lo que produjeron) y registrar esas acciones en 10 minutos.

Políptico 1a

¿ Para qué y cuándo usamos máscaras?

¿ Qué poder tienen las máscaras sobre el cuerpo?

¿Qué sucede si usamos muchas máscaras?

¿Cómo te sientes cuando hablas con alguien que usa una máscara?

Realiza una máscara con un propósito definido, sea para danzar, para ir a una manifestación, para asustar, para poner una pieza de drama en escena, para representar un personaje, o para participar de un ritual. Usa todos los recursos que creas necesarios.

Políptico 1b

ACCIÓN 1



1. Después de crear las máscaras forma grupos con aquellos que tengan las mismas intenciones (para asustar, para danzar, para rituales, etc.).

2. De acuerdo a las intenciones el grupo deberá crear un flash mob, una acción o performance de máximo 3 minutos para presentar en el patio del Tambo Quirquincho a todo el público presente.

Es necesario pensar en la coreografía que forman todos los cuerpos y las máscaras en el grupo, al mismo tiempo que las formas que se quieren presentar. Para eso deben dibujar en un papel los movimientos que deben ensayar solamente una vez.

Puedes sacarte una *selfie* con la máscara y dejarla para la memoria de la Bienal.

ACCIÓN 2

1. Después de crear las máscaras forma grupos con aquellos que hayan encontrado una solución visual semejante en las máscaras. Con ese grupo escojan una música que pueda darle una fuerza especial a las máscaras e inventen unos pasos para danzarla.

2. Ensayen durante 20 minutos.

3. Presenten la danza a los otros grupos.

Pueden inventar un nombre relacionado a las máscaras para el grupo de danza

ACCIÓN 3

1. Después de crear las máscaras forma grupos de 10 personas.

2. Las máscaras deben intercambiarse entre los participantes del grupo.

3. Cada persona del grupo debe pedir a los 9 participantes restantes enmascarados que se acomoden de la manera que él quiere e debe sacar una foto de la escena. Todos los 9 participantes del grupo que no están sacando la foto deberán obedecer la pose que el fotógrafo pide. Cada grupo debe producir 10 fotografías.

Pueden realizar intervenciones de imagen o texto sobre las fotografías impresas en blanco y negro para crear una historia con las 10 fotografías.



ACCIÓN 4

1. Después de crear las máscaras forma grupos con los que tengan las mismas técnicas para construir máscaras.
2. Planeen y elaboren juntos una máscara especial que tenga partes de todas las máscaras elaboradas por los participantes del grupo.
3. Cada uno de los participantes use la máscara y realice una pose especial para una fotografía con la máscara.

Pueden realizar versiones personales con aderezos en base a la misma máscara.

El políptico 1 busca trabajar sobre la construcción de subjetividades y las máscaras pueden ayudar a los participantes a proyectar esas otras formas de ser. La actividad puede comenzar por las preguntas o terminar en las preguntas. Las preguntas se centran sobre esas construcciones de las apariencias y del ser al mismo tiempo. Es necesario que para esta actividad hayan recursos variados pero principalmente cartones o papeles de diversas espesores. Hay que tener cola y ligas para agarrar las máscaras al cuerpo. Es necesario que antes de comenzar el taller los profesores o mediadores realicen algunas máscaras para tener ejemplos y calcular tiempos.

Las propuestas de acciones son diferentes pero todas son pensadas con el uso de las máscaras que ya prepararon los participantes. Las acciones proponen actividades que requieren imprimir fotografías en blanco y negro y escuchar música. Es necesario tomar en cuenta estas necesidades para atender esta actividad.

Los artistas para trabajar este políptico son Artemio Narro, Javier Palza y Nilbar Gures.

Políptico 2a

¿Qué movimientos puede hacer el cuerpo?

¿Qué emociones puede sentir el cuerpo?

¿Qué sensaciones puede tener el cuerpo?

¿Qué capacidades tiene el cuerpo para vivir en la Tierra?

Inventa nuevos cuerpos para vivir en la Tierra. Piensa en lo que estos nuevos cuerpos necesitan para adaptarse. Piensa en los movimientos, las sensaciones, emociones y capacidades que deben tener. Dibuja, pinta, recorta y cola. Usa todos los recursos que creas necesarios.



Políptico 2b

ACCIÓN 1

1. Después de diseñar el nuevo cuerpo realizar un par de trajes y accesorios para vestirlo según alguna ocasión especial.
2. Forma un grupo para crear un medio ambiente para los nuevos seres usando paisajes o escenarios en papel.
3. Fotografíar las escenas que se formen.

ACCIÓN 2

- 1- Después de diseñar el nuevo cuerpo inventar un par de herramientas para que use según alguna ocasión especial.
- 2 - Formar un grupo para crear un escenario para los cuerpos con sus herramientas donde puedan funcionar.
3. Sacar fotogramas para un *stop motion* con los cuerpos en movimiento con las herramientas funcionando.

ACCIÓN 3

- 1- Después de diseñar el nuevo cuerpo, pensar en su historia.
- 2- Colar el nuevo cuerpo en una página con el título de su historia y en la página posterior escribir una pequeña biografía ilustrada del nuevo cuerpo.
- 3- Juntar todas las biografías ilustradas de los nuevos cuerpos y crear con todos una capa para formar un libro con ellas.

Es necesario pensar al comienzo que tipo de libro va a ser para que todas las páginas sean del mismo tamaño y para que haya un espacio para juntarlas según el encuadernado que se escoja y se pueda hacer (colado, costura y colado, engrapado, etc.)

ACCIÓN 4

- 1- Después de diseñar el nuevo cuerpo darle un nombre e inventar un símbolo para un poder que lo caracterice, que puede ser un objeto que usa.



2- Formar un grupo grande de 9 a 11 participantes para inventar una nueva historia sobre una historia ya conocida (como una parte de la historia de Bolivia) en un territorio inventado sobre un mapa (de La Paz o de El Alto). En ese territorio cada participante va a escoger dónde se va a situar el nuevo cuerpo de acuerdo a sus necesidades.

3-De la misma manera que sucede en un RPG, el que mejor conoce la historia, debe ser escogido como Master para dirigir la narrativa y los otros participantes deben actuar con los cuerpos que inventaron según su turno y la historia, que solamente la pueden cambiar si tienen poder específico para vencer la dificultad impuesta por la narrativa.

4- El juego solamente puede tener 3 rodadas. En cada rodada el Master indica el contexto (si hay peligros, el clima, la geografía, el problema, etc.) y los participantes actúan en la historia con sus poderes.

El políptico 2 se centra en las cuestiones del cuerpo y de las construcciones de identidad. Las preguntas inician los debates sobre lo que hace el cuerpo, después se propone inventar nuevos cuerpos. Para esta tarea pueden usar las figuras para recortar del maletín que son partes para construir cuerpos. También pueden usar diversos materiales, revistas para recortar y hasta su propio cuerpo. Después de realizar ese cuerpo que puede ser construido de manera individual o en grupo, se escoge qué acción se va a realizar con esos cuerpos inventados.

Para esta propuesta se va a necesitar revistas y tijeras para recortar, cola y materiales diversos.

También se propone hacer una pequeña animación con fotogramas de movimientos de esos cuerpos por ese motivo sería necesario tener un computador con un software de animación. Pero también puede resultar de fotogramas en el celular.

La artista para trabajar este políptico es Narda Alvarado.