



Javier Palza, Orgia Fiesta Muerte, fotografía, 2016, Bolivia



Artemio Narro, El Ángel Exterminador, fotografía, 2016, México

**¿ Para qué y cuándo
usamos máscaras?
¿ Qué poder tienen las
máscaras sobre el
cuerpo?
¿Qué sucede si usamos
muchas máscaras?
¿Cómo te sientes cuan-
do hablas con alguien
que usa una máscara?**



Nilbar Gures, Lobo y Oveja, Video, 2011, Austria- Turquía

**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 par-
ticipar de un ritual.
Usa todos los recursos que
creas necesarios.**

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

**¿ Qué movimientos puede hacer el cuerpo?
¿ Qué sensaciones puede tener el cuerpo?
¿ Qué emociones puede sentir el cuerpo?
¿ Qué capacidades tiene el cuerpo para vivir en la Tierra?**

Narda Alvarado,
Estatuas de frente
Construction of Ideas, 2006,
Dibujos hechos a mano y pinta-
dos digitalmente.



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 Biental.



ACCIÓN 2

1. Después de criar 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 criar 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 criar una historia con las 10 fotografías.



ACCIÓN 4

1. Después de criar 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.



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. Fotografiar 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 páginas según el encuadernado que se escoja y se pueda hacer (colado, costura y colado, engrapado, etc.)

Narda Alvarado,
Estatuas detrás
Construction of Ideas, 2006,
Dibujos a mano pintados digitalmente

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.