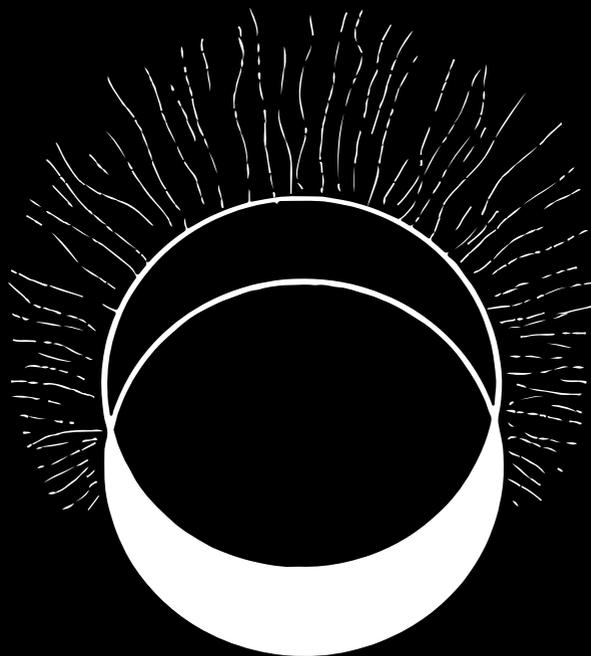




EJERCICIOS LÚDICOS DE NAVEGACIÓN

Material de expansión a partir de *Ejercicios de Aridez*



ÍNDICE

Territorio Cero: Su Enigma e Invitación	4
Sobre <i>Ejercicios de aridez</i> : extracto del texto curatorial de Florencia Battiti	9
Ejercicios Lúdicos de Navegación	10
Navegantes – ¿a quién está dirigido?	10
Territorios – ¿cómo y dónde usar este material?	10
Mazos de cartas	11
Tableros	12
Ejercicio Lúdico I: Rumbo	13
Ejercicio Lúdico II: Constelación de un enigma	20
Ejercicio Lúdico III: Derivar una imagen-enigma	26
Ejercicio Lúdico IV: Trayectoria de sentidos	30
Pistas Metodológicas	32
Mediación Artística Transformativa	33
Pensamiento Artístico: una herramienta de aprendizaje y relación con el mundo	35
El Juego: el sentido lúdico del pensamiento artístico	37

Diseño y conceptualización: Bárbara Chávez, Valentina Menz y Antonia Isaacson

Diseño gráfico y editorial: Antonia Isaacson

Textos: Bárbara Chávez y Antonia Isaacson

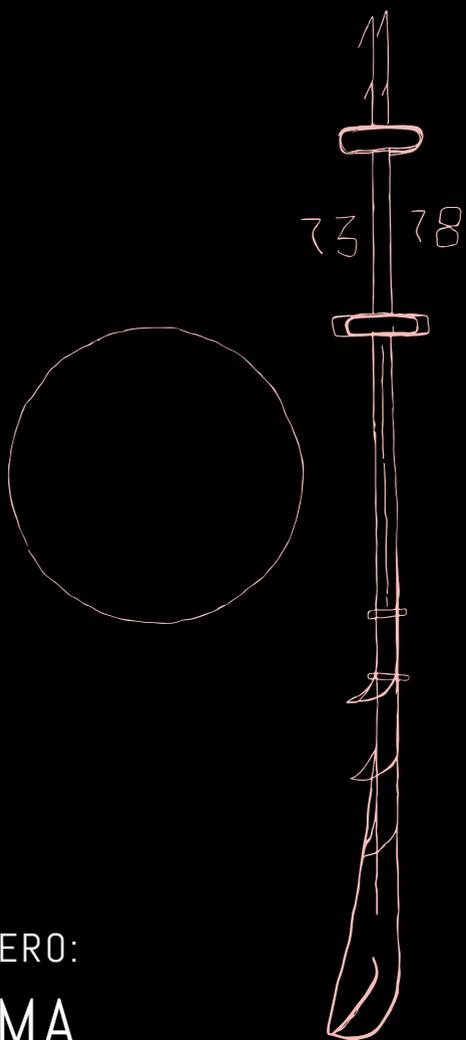
Edición de estilo: Martín Cinzano

Traducción al inglés: Eduardo Ecker

1ª edición Septiembre 2021



TERRITORIO CERO: SU ENIGMA E INVITACIÓN



En el año 2011, una mujer, parte de una organización que agrupa a familiares de víctimas de la dictadura en Calama, Chile, recibió un sobre anónimo con la imagen de un gigantesco cuchillo corvo dibujado con cal sobre el suelo del Desierto de Atacama.

Con este texto oculto junto a un dibujo de un cuchillo corvo, se inicia la navegación de la web *Ejercicios de aridez*¹, una plataforma virtual que articula diversas exploraciones artísticas de Celeste Rojas Mugica², artista chilena radicada en Buenos Aires, Argentina.

El año 2020, a comienzos de la pandemia, Celeste convocó a un equipo de colaboradores a crear una plataforma para presentar su investigación sobre este enigmático corvo. El resultado es un espacio donde los diversos lenguajes y relaciones de sentidos propuestos por la artista se integran en el entorno digital. La intuición se transforma en el motor principal de una navegación activa, en la que es posible desplazarse, presionar puntos, mover coordenadas y hallar imágenes, sonidos y textos.

Este gesto de colectivización coral, se amplifica nuevamente el año 2021 al invitar a un equipo de investigadoras en mediación, integrantes de la ONG chilena Red Mediación Artística³, a imaginar un material complementario y expansivo, utilizando como punto de partida y espacio de inspiración su investigación, reflexiones y proceso.

1 <http://ejerciciosdearidez.com/>

2 <https://celesterojasmugica.com/EJERCICIOS-DE-ARIDEZ>

3 <https://www.redmediacionartistica.cl/>

Ejercicios lúdicos de navegación, una serie de actividades presentadas en este cuadernillo, es el resultado de esta invitación. Su creación, al igual que el proceso de Celeste, significó reflexionar y crear desde este actual escenario de transición, cruzado por una pandemia, confinamientos, multipresencialidades y comunicaciones digitalizadas. Este particular, pero a la vez global contexto, nos sitúa y emplaza a repensar de forma sensible las operaciones desplegadas en la obra, como las violaciones a los derechos humanos, las situaciones de violencia e injusticia de toda índole, los horrores escondidos detrás de símbolos a veces muy cotidianos, así como las estructuras de poder que las perpetúan.

¿Cómo navegar las aguas de temas que son difíciles de abordar?

¿Qué sentido le otorgamos a algo que no terminamos de entender?

¿Cómo nos aproximamos a la incertidumbre de sucesos inconclusos?

¿Cómo resuenan en nuestras existencias los horrores inscritos en la historia?

A través de mazos de cartas, tableros y una serie de provocaciones lúdicas y sensibles, queremos abrir la oportunidad para que personas de distintos rincones del mundo se apropien, individual o colectivamente, de las interrogantes que surgen de esta investigación artística.

Inspiradas en los mensajes que las culturas ancestrales descifraron de la observación atenta de las estrellas -las constelaciones-, y en

el antiguo arte de navegar, hemos creado un artefacto lúdico para recorrer y constelar los enigmas, en línea con las preguntas de Celeste, así como con otros enigmas que resuenan en los cuerpos y territorios de quienes decidan jugar.

Elegimos el juego como espacio de intercambio porque, al igual que el arte, es un territorio que puede llegar a habilitar los pliegues de lo posible y lo imposible. El juego nos traslada a ese estado que habitamos en nuestra infancia, en el que la mente y el cuerpo se encienden, los roles cambian, el riesgo se relativiza y, muy importante, la incertidumbre puede ser agradable.

Este material, pensado como un código abierto de pistas, interrogantes y acciones, pretende ser un recurso que puede ser utilizado y adaptado a cualquier contexto para gatillar, activar y crear de forma personal o grupal diversas experiencias de sensibilización y reflexión crítica. Para ello, tres Ejercicios lúdicos y tres Pistas Metodológicas —la mediación artística transformativa, el pensamiento artístico y el juego— son propuestos como complementos teórico-metodológicos para imaginar y co-crear nuevas perspectivas de hacer y pensar el quehacer artístico y educativo en general.

Les invitamos a embarcarse en esta navegación guiada por la intuición y a expandir los territorios de *Ejercicios de aridez*.



ENIGMA

- 1.- Realidad, suceso o comportamiento que no se alcanza a comprender, o que difícilmente puede entenderse o interpretarse.
- 2.- Frase, enunciado, etc., de significado oculto o encubierto que una persona propone a alguien para que descifre el sentido o le dé una solución, a modo de pasatiempo o entretenimiento.

Sobre *Ejercicios de aridez*: extracto del texto curatorial de Florencia Battiti

Ejercicios de aridez es una suerte de proyecto polimorfo que adopta diversos soportes para brindar una serie de experiencias: una plataforma virtual interactiva, una exposición presencial conformada por videoinstalaciones y fotografías y una publicación impresa. En cada una de estas instancias el territorio, yermo y desnudo, asume el carácter de sujeto: es a él al que Celeste dirige sus interrogantes, es a él a quien escruta esmerada y atentamente, aun sabiendo que no obtendrá respuesta. ¿Qué significa ese enorme cuchillo corvo torpemente dibujado con cal en medio del desierto de Atacama? ¿A quién reclama esa imagen como testigo?

Hacia fines de 2011, una dirigente de una agrupación de familiares de ejecutados políticos durante la dictadura de Pinochet recibe información acerca de la existencia de un geoglifo en el desierto de Atacama. La mujer reside en Calama y el enigmático dibujo de un corvo de aproximadamente 2000 metros de largo se encuentra delineado a pocos kilómetros de su casa. ¿Cuáles son las implicancias de este gesto? ¿Es un resabio del amedrentamiento que muchas víctimas — particularmente mujeres — recibieron, incluso años después de finalizadas las dictaduras cívico-militares en América Latina o, por el contrario, el anónimo sugiere un aviso, una pista, una suerte de confesión?



EJERCICIOS LÚDICOS DE NAVEGACIÓN

NAVEGANTES

¿a quién está dirigido?

- Este es un material pensado como un código abierto de pistas, diseñado para que toda persona que se sienta atraída de explorarlo pueda utilizarlo, adaptarlo y expandirlo como requiera.
- Profesores/as, mediadores/as, comunidades y familias pueden usarlo para facilitar experiencias de reflexión crítica y sensible de forma colectiva.
- El material permite y sugiere usos individuales y colectivos, presenciales y remotos, que pueden combinar actividades sincrónicas y autónomas.

TERRITORIOS

¿cómo y dónde usar este material?

- Este material está disponible para descarga libre y gratuita en la web ejerciciosdearidez.com, en la barra inferior de informaciones.
- Los mazos de cartas se pueden imprimir y recortar para activarlos de manera física y presencial.
- Para un uso virtual, se puede emplear un tablero digital en alguna de las plataformas propuestas a continuación, a las cuales se pueden ingresar los mazos de las cartas (previamente descargados) para facilitar los *Ejercicios lúdicos*.

Plataformas sugeridas



Jamboard



Lucidchart



zoom



MAZOS DE CARTAS

Mazo Preguntas

Sin destino claro, la navegación se vuelve compleja. Estas cartas con preguntas te invitan a afinar la mirada, leer sensaciones, comprender recorridos y activar un diálogo con tu interior. Son un complemento a tu navegación, que te podrá ayudar a descifrar tus propios sentidos de conexión para interactuar con otros en este recorrido.

Mazo Imagen-enigma

La imagen de un corvo en el desierto es más espesa que mil palabras. Este mazo de imágenes, huérfanas como el corvo, que ondulan entre lo comprensible y lo enigmático, calan en el imaginario visual colectivo, encontrando su sentido último en la experiencia de quien la contempla.

Mazo Palabras

Las palabras pueden ser más punzantes solas que inmersas en un mar de sentidos. Este mazo de palabras integra sensaciones, emociones y conceptos que apoyarán los *Ejercicios lúdicos de navegación*.

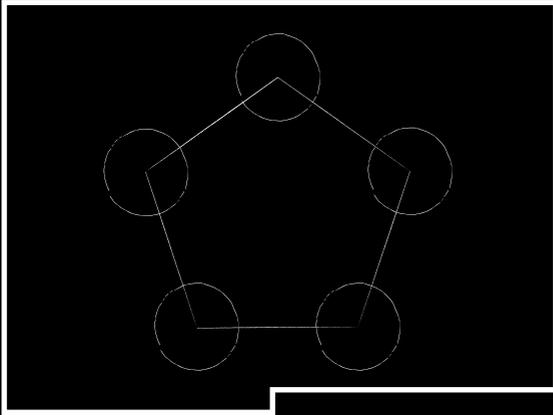
Mazo ()

El vacío es a veces más sugerente que lo ya constelado. Cartas vacías para que cada jugador haga aparecer aquellas imágenes, conceptos y sensaciones que no están en los mazos y que pueden aparecer como islas necesarias en la navegación.

NAVEGACIÓN

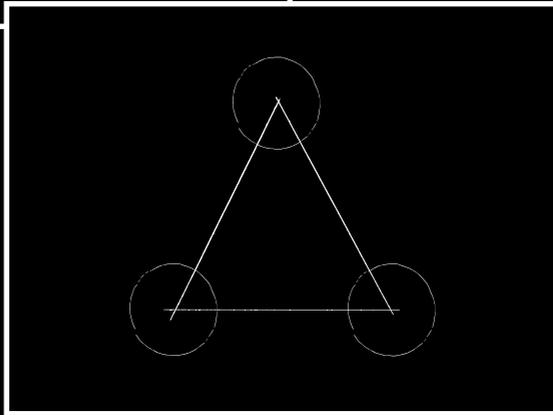
1.- La navegación es el conjunto de métodos utilizados para determinar dónde está alguien y cómo puede ir a otro lugar. La palabra navegación fue inventada en el siglo XV a partir de la palabra latina navis que significa "barco" y se encuentra en otras lenguas indoeuropeas. La navegación es literalmente "el arte de dominar el barco", pero también se utiliza para "encontrar el camino".

TABLEROS



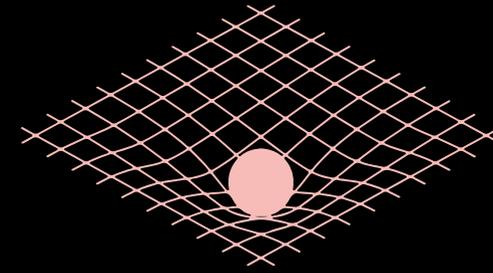
• Tablero Pentágono

• Tablero Triángulo



CONSTELAR

- 1.- Hacer que un espacio quede ocupado.
- 2.- Tachonar, cubrir, llenar.
- 3.- Llenar de constelaciones, sembrar de estrellas u otros adornos alguna cosa.
- 4.- Procedimiento o método para organizar, articular, relacionar, montar, interpretar o descifrar de forma fragmentaria y discontinua conceptos, elementos, fenómenos.



EJERCICIO
LÚDICO I

RUMBO

Te invitamos a recorrer tu propio Rumbo. En grupo o solitariamente, la navegación fluye como el agua. Cada navegante se enfrenta a los obstáculos y vaivenes de su trayecto, trazando así un camino único cargado de significados. El territorio de esta travesía es precisamente *Ejercicios de aridez*, paisaje construido por Celeste en el que diversas pistas se iluminan como luciérnagas en la noche, abriendo o eclipsando ventanas de sensibilidad y entendimiento.

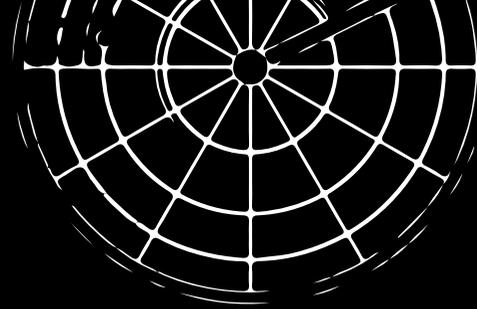
¿Qué necesita cada participante?

- Un computador o tablet con acceso a internet
Acceso al link: www.ejerciciosdearidez.com
- El mazo *Preguntas* descargado en sus computadoras. Lo puedes descargar directamente de la web ejerciciosdearidez.com, en la barra inferior de informaciones.
- Una bitácora digital o analógica. Para una bitácora digital puedes usar el tipo de documento que mejor te acomode (texto, presentación, tablero, etc.). Para una bitácora analógica se puede utilizar un cuaderno, un pliego de papel o lo que prefieras para anotar e intervenir libremente.

RUMBO INDIVIDUAL

Te invitamos a cerrar los ojos, respirar profundo e introducirte en las aguas de la web *Ejercicios de aridez*. Tómate el tiempo que sientas necesario para quedarte en los lugares que te llamen la atención. Desplázate hacia donde tu intriga te movilice, y cuando sientas el llamado inicia tu propia lectura de la baraja del mazo *Preguntas*.

- Si tienes las cartas físicas, barájalas en tus manos, concéntrate en las sensaciones e ideas que la navegación por *Ejercicios de aridez* ha dejado en tu cuerpo y saca una carta.



+

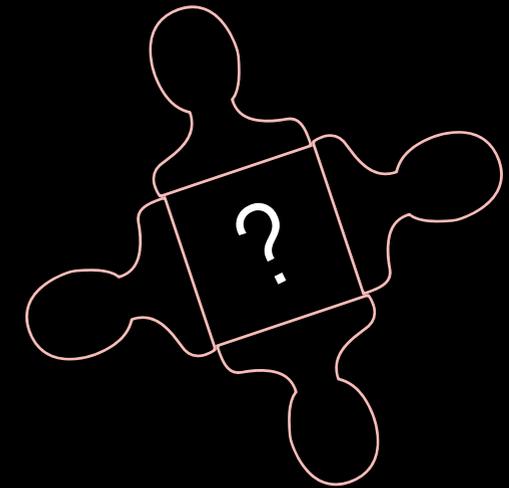
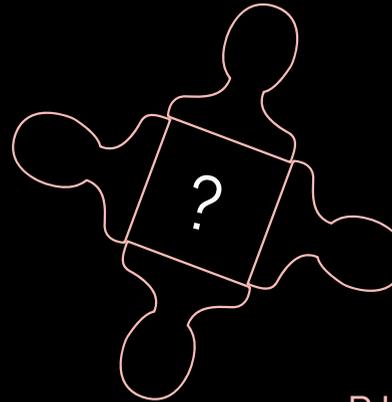


RUMBO NÁUTICO

1.- El rumbo es la dirección considerada en el plano del horizonte y, principalmente, cualquiera de las comprendidas en el meridiano. Precisamente la palabra procede del latín rhombus ('rombo'), que son las formas geométricas que unidas señalan las diferentes direcciones posibles en la rosa de los vientos.

- Si las cartas las tienes en formato digital, te invitamos a pensar en un número del 1 al 19. La carta del mazo *Preguntas* con ese número será tu carta.
- Para responder la pregunta de esa primera carta, te invitamos a utilizar tu bitácora —análogica o digital— y escoger uno o más de estos *Ejercicios lúdicos* para trazar tu propia lectura:
- Lee la pregunta y escribe automáticamente por 3 minutos en tu bitácora lo que se te venga a la cabeza. No es necesario que sea un texto lógico, deja fluir la conciencia. Cuando lo hayas terminado vuelve a leerlo, y repite el ejercicio cuantas veces sientas que sea necesario para darle un relato a la lectura de tu carta.

- Lee la pregunta y selecciona tres elementos de la web de *Ejercicios de aridez*. Lleva los elementos a tu bitácora (puedes re-escribir los textos, capturar pantallazos, dibujar imágenes, o como prefieras), y ordénalos como mejor te parezca. Observa esa composición que creaste y dibuja el recorrido de sentido que para ti tienen, armando así tu propia cartografía de significado.
- Puedes complementar con conceptos, frases o extractos de otros textos o imágenes que te sirvan para componer la lectura que quieras darle a tu pregunta. Lee la pregunta y busca en tus recuerdos una historia o experiencia que resuene con ella. Anota esa experiencia o represéntala como mejor te acomode en tu bitácora. Luego, intenta conectar esa historia personal con *Ejercicios de aridez*, haciendo apuntes o trazados que den cuenta de esas relaciones.
- Cuando sientas que la lectura de tu carta está lista, puedes repetir la operación con otras cartas del mazo *Preguntas* cuantas veces quieras.
- Te invitamos a fotografiar tu bitácora y enviarlas a ejerciciosdearidez@gmail.com



RUMBO COLECTIVO

Este *ejercicio lúdico* propone el trazado remoto de un Rumbo colectivo. Haciendo uso de las cartas del mazo *Preguntas*, esta actividad invita a conectar con la intuición individual y acercarnos a una posible intuición colectiva. Puede ser abordado como un ejercicio complementario a una experiencia con la obra —presencial o virtual—, o también como parte de un ejercicio de mediación o pedagógico junto a grupos organizados.

- Individualmente, cada participante entra a la web y recorre libremente el territorio digital, explorando los distintos contenidos, imágenes, sonidos y movimientos disponibles. Si deseas puedes ir anotando en tu bitácora ideas, sensaciones o reflexiones que surjan durante tu recorrido.
- Otra forma de compartir las anotaciones individuales es utilizar el chat grupal como espacio de bitácora colectiva. Esto permitirá llevar un registro de la experiencia que sea compartido durante el proceso.

CONSTELACIÓN

- 1.- Conjunto de varias estrellas fijas al cual se ha atribuido cierta figura y dado nombre especial.
- 2.- Sentidos que emergen en la creación de vínculos entre dos o más elementos que aparentemente estaban alejados.





- Aconsejamos compartir la web previo al desarrollo de la actividad, para asegurar que cada persona tenga el tiempo suficiente para navegarla.
- En una segunda etapa, se decide colectivamente quién enviará carta a quién, procurando que todes envíen una carta y reciban otra.
- En silencio cada participante revisa el mazo de *Preguntas* y escoge una para su compañere. De manera privada (puede ser a través del chat privado de la plataforma de telereunión), cada participante le envía a quien le corresponde el número de carta escogida.

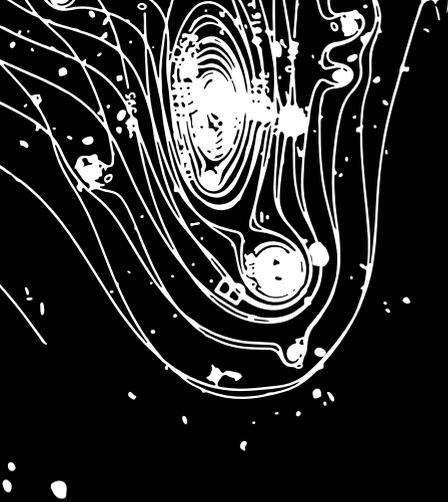
- Cada cual anota libremente en su bitácora (texto, dibujo, collage, etc.) lo que la pregunta recibida le sugiere. Después, en un plenario, se comparten y discuten las impresiones.
- También es posible armar un tablero común para mapear en conjunto las distintas temáticas, sensibilidades, lenguajes que surgen de esta primera exploración.

COMPARTIR

- Cada participante puede compartir lo desarrollado en su bitácora en ejerciciosdearidez@gmail.com, y el grupo también puede compartir lo construido colectivamente.



Recuerda que siempre es posible modificar o inventar nuevas maneras de utilizar estos recursos de mediación, de acuerdo a tus intereses, herramientas, contexto, etc.



EJERCICIO LÚDICO II

CONSTELACIÓN DE UN ENIGMA

Esta segunda parte es una invitación a jugar en grupo. Haciendo eco de las operaciones sensibles e investigativas de la artista Celeste Rojas Mugica en *Ejercicios de aridez*, les invitamos a constelar colectivamente un enigma.

¿Qué necesitamos para este ejercicio lúdico?

- Mazo *Imagen-enigma* y Mazo *Palabras*
- Tablero pentágono si se juega de a 5, o triangular si se juega de a 3 participantes.
- Recomendamos descargar los mazos de cartas *Imagen-enigma* y *Palabras*, y el tablero a utilizar desde la web ejerciciosdearidez.com, en la barra inferior de informaciones, y agregarlos en alguna plataforma de uso colectivo, de manera de que se puedan visualizar todas las cartas y el tablero, para que les participantes puedan interactuar con ellos. Plataformas sugeridas: Padlet, Miro, Jamboard y LucidChart
- El juego colectivo se puede iniciar cuando todes les participantes tengan acceso a la plataforma digital y puedan manipular las cartas sobre el tablero pentagonal o triangular ahí dispuestos.

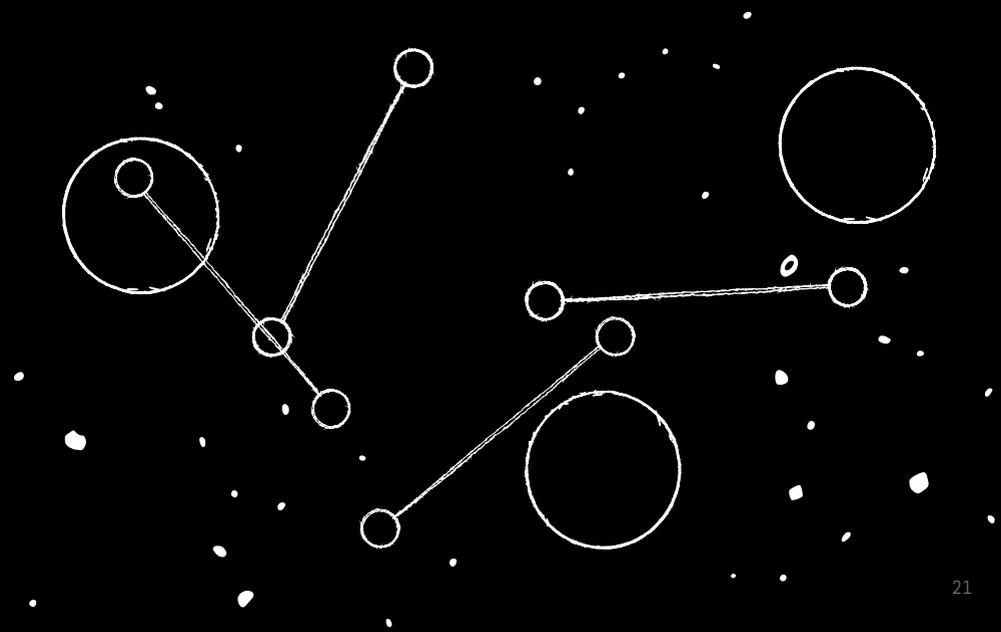
INSTRUCCIONES

- Este *ejercicio lúdico* es para 3 o 5 jugadores, en el que uno o una de ellos, además de jugar, asume el rol de medir el tiempo dentro del proceso.
- Se recomienda que el ejercicio se realice a medida en que se leen las acciones del juego.
- El juego se divide en una bienvenida y en la dinámica lúdica.

Bienvenida - 15 minutos

Habiendo tenido ya una experiencia de exploración en torno a la obra *Ejercicios de aridez* (se sugiere realizar esta dinámica después de haber hecho el *Ejercicio Lúdico I*), el grupo se reúne a través de una plataforma virtual.

Se conversa en torno a si todes han tenido su experiencia con *Ejercicios de aridez*, y se verifica que cada uno pueda ver y utilizar correctamente la plataforma digital. Si alguien no ha explorado la web, es necesario dar el tiempo (a lo menos 20 minutos) para que pueda navegarla libremente.



Dinámica lúdica - 60 minutos aproximadamente:

PASO 1 - Experiencia Aridez - 10 minutos

A partir de la pregunta: *¿Qué palabra resuena con Ejercicios de aridez?*, escoge una carta del mazo *Palabras* y ubícala en una de las puntas del pentágono o del triángulo del tablero. Esa zona escogida será tu ubicación como jugador/a. Si prefieres elegir una carta del mazo *Imagen-enigma* y realizar la misma tarea propuesta, también puedes hacerlo. Luego, comparte con el grupo por qué la escogiste.

PASO 2 - Sistema de relaciones - 15 minutos

Al interior del pentágono hay flechas que te dirigen desde tu ubicación hacia la de otro. Sigue la flecha y observa la carta escogida por quien se encuentra en esa esquina. Luego, ve al mazo de *Imagen-enigma* y escoge una carta que a ti te haga sentido relacionar con la sensación compartida por tu compañere. Ten en consideración que la invitación es a "constelar" los elementos de cada esquina, lo que no implica "ilustrar" o "imitar" la carta que tu compañere ya escogió, sino más bien articularla y montarla con otra, ya sea por resonancia o relación. También puedes escoger una carta del mazo *Palabras* si eso te acomoda más. Es un ejercicio libre de deriva y constelación.

- Realizado lo anterior, sigue la flecha que te dirige hacia otra de las puntas y repite la operación (agrega una carta de *Imagen-enigma* o *Palabra* a la de tu compañere). Repite el ejercicio hasta que hayas pasado por todas las demás esquinas.
- Regresa a tu ubicación inicial a observar, sentir y analizar el sistema de relaciones creado colectivamente y crea un título que para ti represente o invoque aquello que se ha constelado en esa zona. Cuando todos tengan sus títulos terminados, comparte brevemente con el grupo por qué acuñaste ese nombre.

PASO 3 - Constelaciones - 20 minutos

- En una conversación colectiva, observamos la geometría completa y creamos vínculos entre las puntas. *¿Qué relación existe entre un vértice y otro? ¿Cómo es esa relación? ¿Hay diferencias de opinión o sensibilidad en torno a esas relaciones? ¿Qué enigmas se esconden detrás de estas constelaciones?*

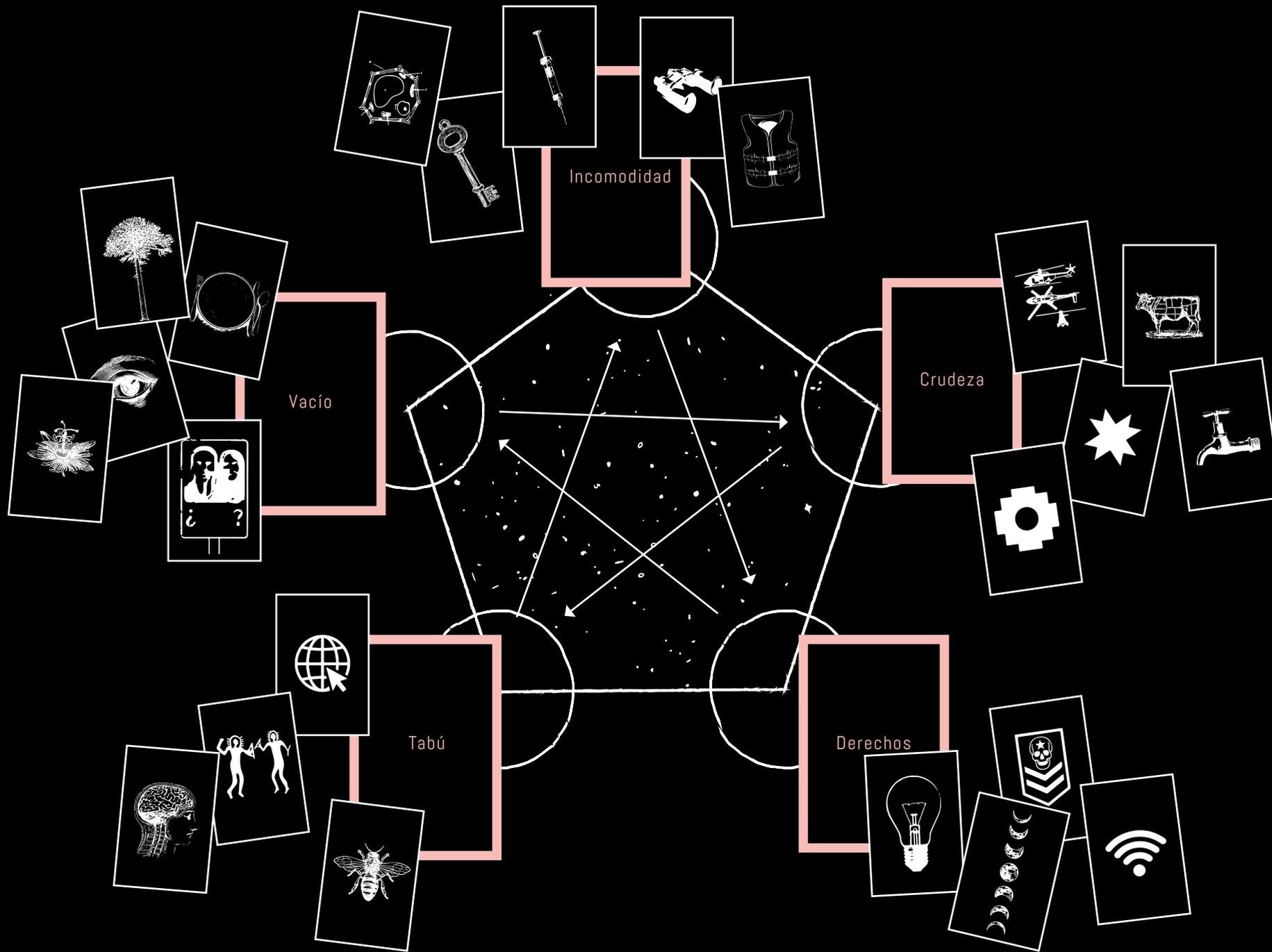
**Apóyate con las herramientas gráficas de la plataforma para trazar líneas u otras formas. Sobre cada trazo puedes utilizar una palabra o signo que ayude a identificar qué tipo de relación es. Por ejemplo, una relación de causalidad, de fricción, de mutua dependencia, como también una relación afectiva, entre muchas otras posibles de emerger.*

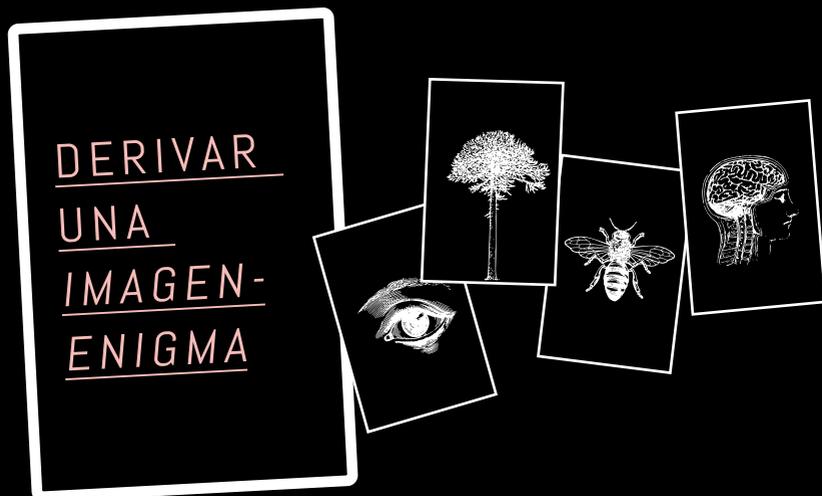
CIERRE - Aporte creativo - 15 minutos

Terminado el paso de constelaciones grupales, invitamos a cada participante a compartir un aporte creativo de un minuto. Puede ser alguna creación del momento (poema, canción, dibujo), o puede ser algún elemento extraído del espacio virtual (video, audio, texto, imagen) que resuene con lo vivido en esta jornada. Estos aportes u ofrendas a la experiencia colectiva pueden ser incorporados a la gran constelación, generando una intervención, adhiriéndolos directamente al tablero, o adjuntando un link.

COMPARTIR

- Por último, recuerda registrar con una fotografía o captura el tablero constelado y enviarla a ejerciciosdearidez@gmail.com.





Toda imagen puede ser un enigma si nos proponemos indagar diversas estrategias para significarla, dejándola abierta para ser interpretada, interrogada, completada e incluso transformada. Este *Ejercicio Lúdico* plantea una serie de actividades inspiradas en la investigación artística que buscan hacer expansivos los territorios de creación y juego.

¿Cómo llenamos de sentido una imagen?

¿Cómo utilizamos el pensamiento artístico como una estrategia de investigación?

¿De qué manera una aproximación lúdica y divergente puede abrirnos puertas para nuevas o diferentes lecturas de algo conocido?

¿Qué necesitamos para este ejercicio lúdico?

- Mazo *Imagen-Enigma*
- Bitácora analógica o digital.

Instrucciones sugeridas

Estos ejercicios pueden ser realizados individual o grupalmente. Te proponemos algunas maneras de jugarlo, pero tú siempre podrás inventar tu propia versión.

La primera invitación es a escoger una o más cartas del mazo *Imagen-enigma* que serán nuestro enigma a investigar. Para ello, te sugerimos lo siguiente:

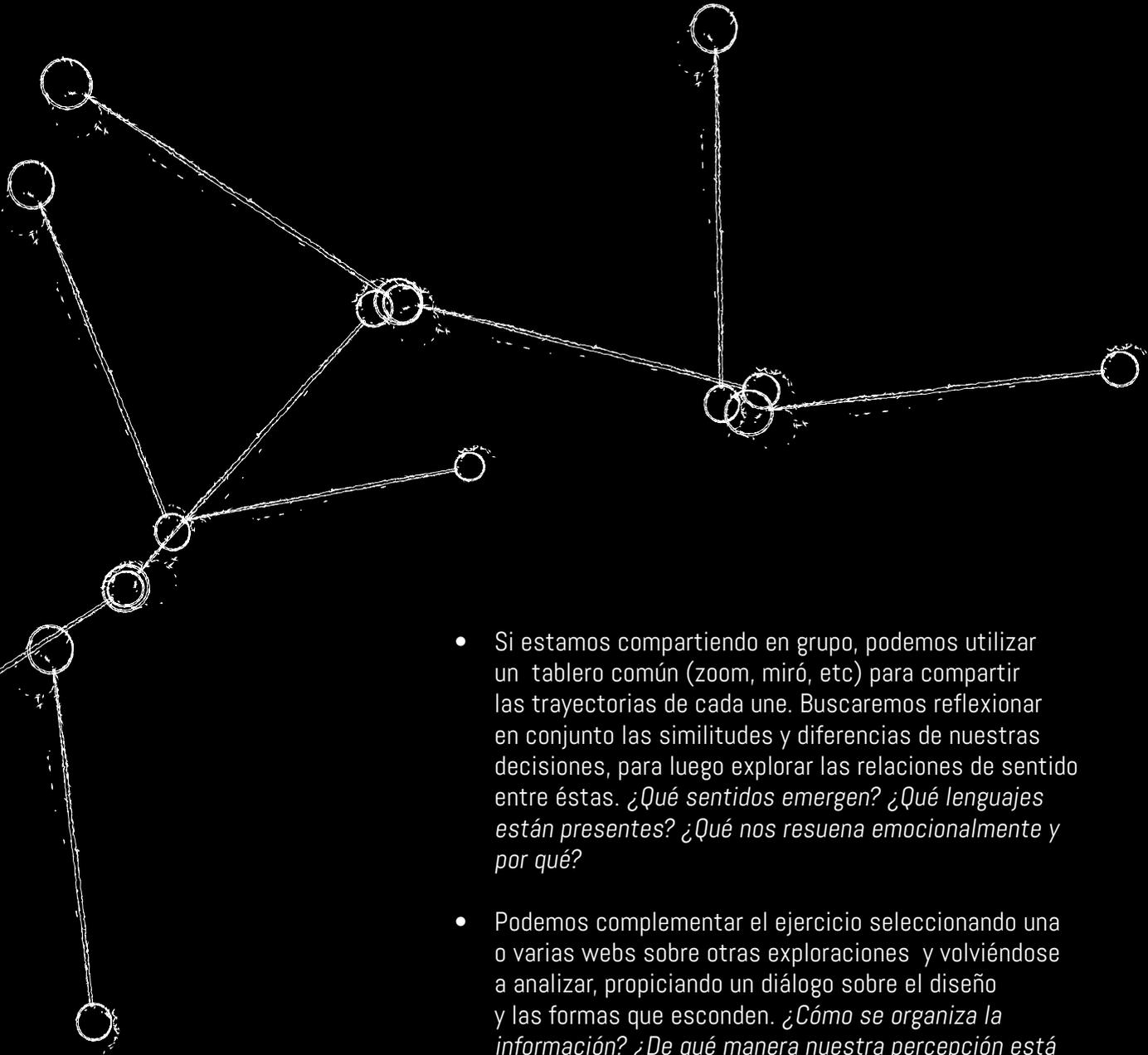
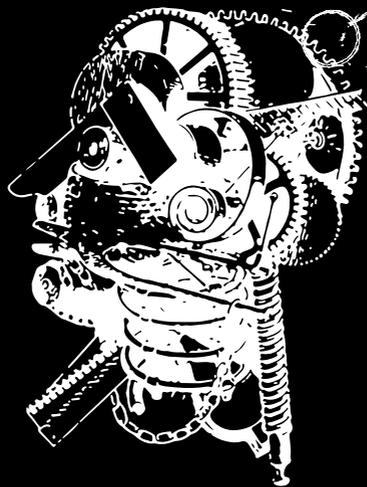
- Pensando en la pregunta *¿qué misterio voy a iluminar hoy?*, escoge una carta al azar. Si estás usando el mazo virtual, cierra los ojos, concéntrate en la pregunta y escoge un número del 1 al 71. La carta con ese número será tu *imagen-enigma*.
- Observa la carta y reflexiona: *¿es esta imagen enigmática para mí?, ¿me siento motivadx para iluminar algunas pistas sobre este enigma?*
- Si la respuesta es sí, felicitaciones, tu investigación comienza aquí.
- Si tu respuesta es no, repite el ejercicio de sacar una segunda carta. Te proponemos que saques hasta 3 cartas si es que te parece necesario. Esa composición de cartas es tu enigma a investigar.
- Para iniciar tu investigación, escoge una de las 27 actividades sugeridas.
- Puedes leerlas todas y escoger la que más te atraiga.
- Puedes también pensar al azar en un número del 1 al 27.
- Puedes también crear tu propia actividad de investigación.
- Realiza esa primera actividad de investigación lúdica, y registra en tu bitácora lo desarrollado, ya sea en texto, dibujo, collage o como mejor te acomode.
- Observa y analiza tu investigación y pregúntate: *¿creo necesario seguir investigando?, ¿podré iluminar más pistas de este enigma?*
- Si la respuesta es sí, sigue adelante con más actividades de investigación hasta que sientas que tienes suficiente material sobre este enigma que te ha tocado explorar.
- Cuando así lo sientas, te invitamos a compartir tu investigación, tal como Celeste decidió hacerlo con *Ejercicios de aridez*. Puedes enviar los registros de tu bitácora (en foto, pdf o el formato que más te acomode) a ejerciciosdearidez@gmail.com.

1. Busca en tu playlist musical qué canciones o bandas tienen que ver con tu *imagen-enigma*. Escucha varias opciones hasta sentir que encuentras las canciones precisas.
2. Si tu *imagen-enigma* fuera la portada de un libro o de una película, ¿de qué trataría? Escribe una reseña breve tipo sinopsis.
3. ¿Qué recuerdo infantil está asociado a tu *imagen-enigma*? Tradúcelo a través del lenguaje que prefieras. Puede ser un texto, imagen o video. Puedes buscar en tu archivo familiar para ayudarte, seleccionar fotos o dibujos. Lleva un registro de lo que vas haciendo.
4. Elabora una o varias preguntas inspiradas en tu *imagen-enigma*. Crea al menos cinco, pueden ser simples o complejas, concretas o absurdas. Mientras más preguntas elabores mejor. Luego, selecciona las que más te gustaron e inventa una acción con éstas.
5. Si tuvieras que tatuarte esta *imagen-enigma*, ¿dónde lo harías y por qué?
6. Si tu *imagen-enigma* fuera un color, una textura, un sonido y una forma, ¿cuál sería y por qué? Exprésalo utilizando el lenguaje que prefieras.
7. Muéstrale tu *imagen-enigma* a más personas y recopila ideas y testimonios sobre ésta. Pueden ser audios, videos y textos. Puedes ahondar en los hallazgos que surjan y que te generen interés, como coincidencias y similitudes, o también diferencias. No olvides llevar un registro de quiénes participan.
8. Diseña uno o varios memes inspirados en tu *imagen-enigma*. ¿Qué textos sumarías?
9. ¿Qué órgano de un cuerpo podría ser tu *imagen-enigma*?
10. Realiza una investigación libre a través de la web. Recopila diversas imágenes y/o textos que a tu parecer se relacionen con tu *imagen-enigma*. Busca diferentes criterios. Trata de abordar el ejercicio sin necesariamente racionalizar tu investigación.
11. ¿Qué problema supone tu *imagen-enigma*? ¿Qué solución propones?
12. ¿Con qué territorios se relaciona tu *imagen-enigma*? ¿Cómo son esos espacios? Busca o genera imágenes o textos que lo describan. Pueden ser territorios físicos o poéticos.
13. Si deseas darle una perspectiva más política o histórica a tu investigación, puedes buscar noticias y material de archivo, relativo a acontecimientos históricos, sean del pasado o contemporáneos, que resuenen con tu *imagen-enigma*.
14. Realiza un bordado de tu *imagen-enigma*. Puedes transformarlo y que devenga una nueva imagen.
15. Pídele a personas conocidas que compartan palabras o conceptos inspirados en tu *imagen-enigma*. Recopila esta información, puedes archivarla y generar criterios de cómo organizarla.
16. ¿Qué realidades o conflictos se relacionan con tu *imagen-enigma*?, ¿de qué forma se relacionan con tu vida y con la de tu comunidad?
17. Realiza un texto de escritura automática inspirado en tu *imagen-enigma*. Durante un minuto no pares de escribir, dejando fluir tu imaginación, suspendiendo el análisis racional. Al final del ejercicio revisa qué emerge y qué sensaciones se activaron.
18. Si tu *imagen-enigma* representara un deseo, ¿cuál sería?
19. Analiza de qué forma esta *imagen-enigma* se relaciona con los relatos de tu familia o comunidad. Lleva estas reflexiones a una imagen o escritura.
20. Crea un collage inspirado en tu *imagen-enigma*. Puede ser virtual o analógico. Busca material lo más diverso posible.
21. Realiza un dibujo descomponiendo las partes de tu *imagen-enigma* y crea una o varias imágenes nuevas.
22. Dibuja tu *imagen-enigma* con otros materiales y colores, puedes incluir nuevos elementos, complementar y transformarla.
23. Realiza un poema inspirado en tu *imagen-enigma*. Puede ser uno escrito o visual.
24. Cierra los ojos y respira lentamente, imagina tu *imagen-enigma*, observa qué ideas y emociones vienen a tu mente, cómo se relacionan entre sí.
25. Busca en tu casa qué objetos o imágenes se relacionan con tu *imagen-enigma*. Selecciona al menos tres y fotografíalos .
26. Si tu *imagen-enigma* se asociara a una doctrina política, ¿cuál sería esta?, ¿a cuál se asemejaría? Investiga qué imágenes se relacionan con esta idea.
27. Si tu *imagen-enigma* fuera interpretada por un bot, ¿qué imágenes y palabras crees que propondría?

EJERCICIO LÚDICO IV

TRAYECTORIA DE SENTIDOS

- Posterior a la navegación libre a través de la web, buscaremos "mapear" nuestros recorridos en ésta. Podemos realizar uno o varios dibujos, analógicos o digitales, buscando hacernos conscientes de nuestras decisiones. Podemos elegir un punto en particular que llamó nuestra atención.
- Para ahondar en este ejercicio, podemos seleccionar otra web libremente, y trasladar el ejercicio de la trayectoria. *¿Hacia dónde se dirige nuestra atención? ¿Cómo y por qué navegamos el espacio virtual de ese modo?*



- Si estamos compartiendo en grupo, podemos utilizar un tablero común (zoom, miró, etc) para compartir las trayectorias de cada uno. Buscaremos reflexionar en conjunto las similitudes y diferencias de nuestras decisiones, para luego explorar las relaciones de sentido entre éstas. *¿Qué sentidos emergen? ¿Qué lenguajes están presentes? ¿Qué nos resuena emocionalmente y por qué?*
- Podemos complementar el ejercicio seleccionando una o varias webs sobre otras exploraciones y volviéndose a analizar, propiciando un diálogo sobre el diseño y las formas que esconden. *¿Cómo se organiza la información? ¿De qué manera nuestra percepción está determinada por el diseño y la forma?*



PISTAS METODOLÓGICAS



Mediación artística transformativa

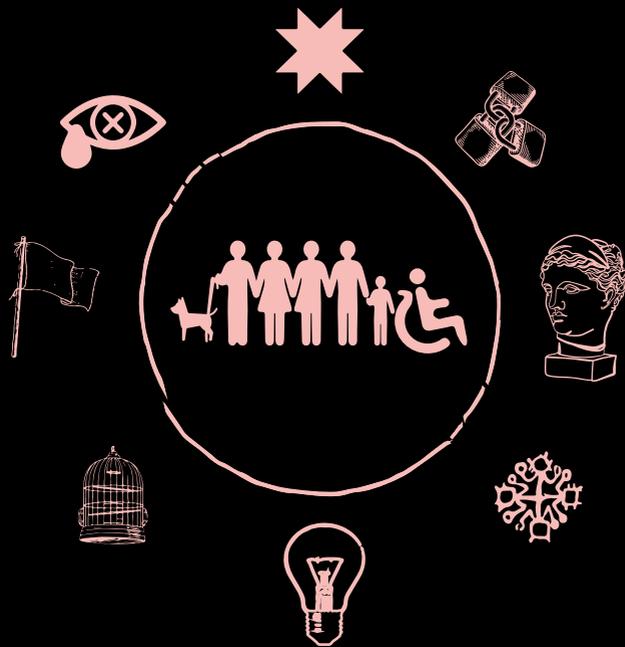
¿Qué nos sucede al experimentar una obra de arte y qué constituye una experiencia artística? ¿Cómo hacemos de este rico acontecimiento individual uno colectivo? ¿Cómo promovemos la emancipación sensible y crítica a través de la experiencia artística?

La mediación artística, en términos generales, es un encuentro de personas en el que el arte juega un papel fundamental dentro del acontecimiento colectivo. Estas experiencias pueden tomar forma de prácticas socioeducativas, de arte colaborativo o comunitario, de educación artística, de arte terapia, u otras. Lo importante será observar dónde está puesto el objetivo de estos encuentros, ya que ahí se esconde un sentido ético y hasta político, haciendo de este campo práctico un espacio en provechosa disputa.

Dentro de este universo de aproximaciones, a veces contrapuestas, para Red Mediación Artística el elemento fundamental de una experiencia de mediación estará dado por las propias subjetividades de las personas que forman parte de una experiencia de mediación, sus nociones de mundo, problemáticas, necesidades, biografías, deseos y sentires, propiciando un encuentro en el que conviven estas dimensiones, convirtiéndose en un espacio horizontal de diálogo y creación de sentidos. El arte, dentro de este pensamiento, será entonces un dinamizador de experiencias artísticas individuales, que ayuda a canalizar y co-crear una representación de mundo ampliada

donde el acontecimiento artístico es aprovechado como un fenómeno sensible que se expande a través de lo colectivo.

Los discursos y modos hegemónicos, patriarcales, colonialistas y racistas, están inmiscuidos y proyectados en toda institución, incluyendo las culturales y artísticas. Así, lo transformativo viene a ser una postura de resistencia que se debe integrar al diseño de experiencias de mediación artística, para promover vínculos y aprendizajes en comunidad, mediante la aproximación sensorial y reflexiva desde experiencias artísticas. En ese sentido, la mediación artística transformativa propone un espacio donde la discusión y la creación colectiva permiten nuevas formas de comprender, actuar y co-transformar los contextos en que vivimos.



Pensamiento artístico: una herramienta de aprendizaje y relación con el mundo

El Pensamiento Artístico (o Art Thinking) nos invita a comprender las artes como marco metodológico para cualquier aprendizaje. Esto supone un quiebre respecto a cómo hemos entendido tradicionalmente el arte en la educación. Dejamos de entenderlo como un contenido disciplinar separado a los otros y lo integramos como una manera de hacer y pensar en los contextos educativos como la escuela, el museo, y muy importante hoy en día: la casa.

Basándose principalmente en los lenguajes audiovisuales y del arte contemporáneo, lo que nos importa es el carácter performático del pensamiento, en este caso, del Pensamiento Artístico. Las metodologías de investigación artística, debido a que no están ligadas a ninguna disciplina en particular, pero al mismo tiempo pueden utilizar el conocimiento, métodos y estrategias que producen y emplean cada una de ellas –apelando a ese ejercicio de libertad y experimentación que permite el arte–, genera emplazamientos, escenarios, mecanismos, objetos y expresiones que, a pesar de ser complejas de clasificar (razón por la cual llegan a levantar dudas e interrogantes sobre su validez y pertinencia), arrojan luz sobre aspectos de nuestra existencia, cultura y sociedad para los que a veces no hay definiciones que alcancen¹.

En otras palabras, al integrar las maneras de hacer y pensar -las metodologías- de las artes contemporáneas como experiencia aglutinadora en cualquier proceso de aprendizaje, estamos invitando a la educación a entenderse como práctica creativa. Esto implica, por extensión, que la pedagogía, al igual que las artes, pueden ser entendidas como prácticas de producción cultural y de generación de conocimientos.

Al plantear las artes como una macrometodología de producción de conocimientos podemos abrir una multiplicidad de espacios para la indagación y aprendizaje que, conectados con los problemas e interrogantes del mundo actual, pueden ser abordados desde la sensibilidad, subjetividad y creatividad de quienes lo investigan.

En resumen, la invitación es a integrar las maneras de hacer y pensar de las artes contemporáneas en las prácticas educativas y cotidianas, pues nos proponen una forma de aproximarnos a lo desconocido basándonos en subjetividades y afectos, a diferencia de un modelo de pensamiento lógico basado en certezas. Esto no implica imponer un modo sobre otro, sino simplemente abrir bien los ojos y los sentidos para dar cabida a estos procesos que despiertan la curiosidad, y probablemente, tengan mucho que aportar a los complejos desafíos que enfrentamos hoy como sociedades y ecosistemas.



El juego: el sentido lúdico del pensamiento artístico

Ejercicios lúdicos de navegación fue creado con la intención de iluminar el sentido lúdico del pensamiento artístico, y así, poner énfasis en la seriedad del juego (y del arte) en la creación de nuevas formas de apropiarse sensible y afectivamente del mundo.

Con esto queremos decir que el juego es una estrategia evolutiva del aprendizaje de los humanos (y de los mamíferos en general), de la cual los niños son verdaderos expertos. A través del pensamiento divergente, fluido y flexible, los niños acceden a la creación de sus propios mundos virtuales, dentro de los cuales inventan reglas, escenarios, personajes, historias y un sinnúmero de símbolos y sentidos que reflejan y apropian el "mundo real" en el que viven. Esta capacidad de crear e interactuar en mundos virtuales es el juego.

Y las potencialidades del juego, en términos de aprendizaje y evolución, radican en la capacidad de desarrollar flexibilidad y adaptación a contextos complejos y cambiantes. La fluidez con que las infancias transitan de un rol a otro, de un escenario fantástico a un juego físico y agitado es la que, como adultos, necesitamos para construir realidades que sean responsivas al contexto que vivimos. La integración de la sensibilidad y la empatía, así como el pensamiento creativo y divergente son solo algunas de las características que la interacción lúdica posibilita y privilegia.

Desde otro punto de vista, el juego, o más bien, el estado lúdico de interacción pone el énfasis en lo que se hace y se descubre mientras se juega, del mismo modo como la investigación artística nos propone abrir caminos de derivación crítica y sensible y aprender en ellos.

La invitación es a tomar los riesgos de una incertidumbre lúdica y sensiblemente acompañada. Sentir los siglos de arte y juego que acompañan nuestros cuerpos y territorios, y considerarlos como un tesoro para descubrir las pistas de los enigmas y desafíos que vienen por delante.

AGRADECIMIENTOS:

Malen Cayupi, Emilio Terán, Gonzalo Bustamante,
Gonzalo Ramos, Benjamín Superby, Camila Lucero,
Cameron Urrutía, Camila Rojas y Juan Nuñich.

