

Baraja Miradas

Proyecto Artístico Educativo

EDICIÓN

L.U.P.I. (La Única Puerta a la Izquierda)

COORDINACIÓN

Leticia A. Vázquez Carpio

Luis Ángel López Diezma

María Reyes González Vida

Miriam Peña Zabala

Itsaso Madariaga López

COMISARIADO DE EXPOSICIÓN

María Reyes González Vida

Itsaso Madariaga López

Miriam Peña Zabala

Leticia A. Vázquez Carpio

Luis Ángel López Diezma

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

2018. Leticia A. Vázquez Carpio y Luis Ángel López Diezma

PUBLICADO POR: L.U.P.I. (La Única Puerta a la Izquierda), 2018

Colección Experimental 14

IMAGEN DE CUBIERTA: Leticia A. Vázquez Carpio

IMÁGENES DE OBRAS: Los autores

FOTOGRAFÍAS: Alberto Martínez Bracero e Itsaso Madariaga López

TEXTOS: Los autores

IMPRESIÓN: 2018. Graficas La Paz. Torredonjimeno. (Jaén)

Depósito Legal: BI-1886-2018

ISBN: 978-84-949071-7-3

AGRADECIMIENTOS

Al Centro Cultural Aiete (Donosti) por su colaboración especial y la cesión del espacio expositivo “El rincón del Ilustrador”.

A FOURNIER por su confianza y apoyo.

A la dirección del IV Congreso Internacional “Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: Mediación crítica dentro y fuera de la escuela” por favorecer la realización de este proyecto.

A MAGUMA por su generosidad e implicación.

FINANCIA



COLABORA

Grupo de
Investigación
HUM611-UGR



Departamento de Didáctica
de la Expresión Musical,
Plástica y Corporal
(UPV/EHU)



Colección Experimental 14

LICENCIA CREATIVE COMMONS

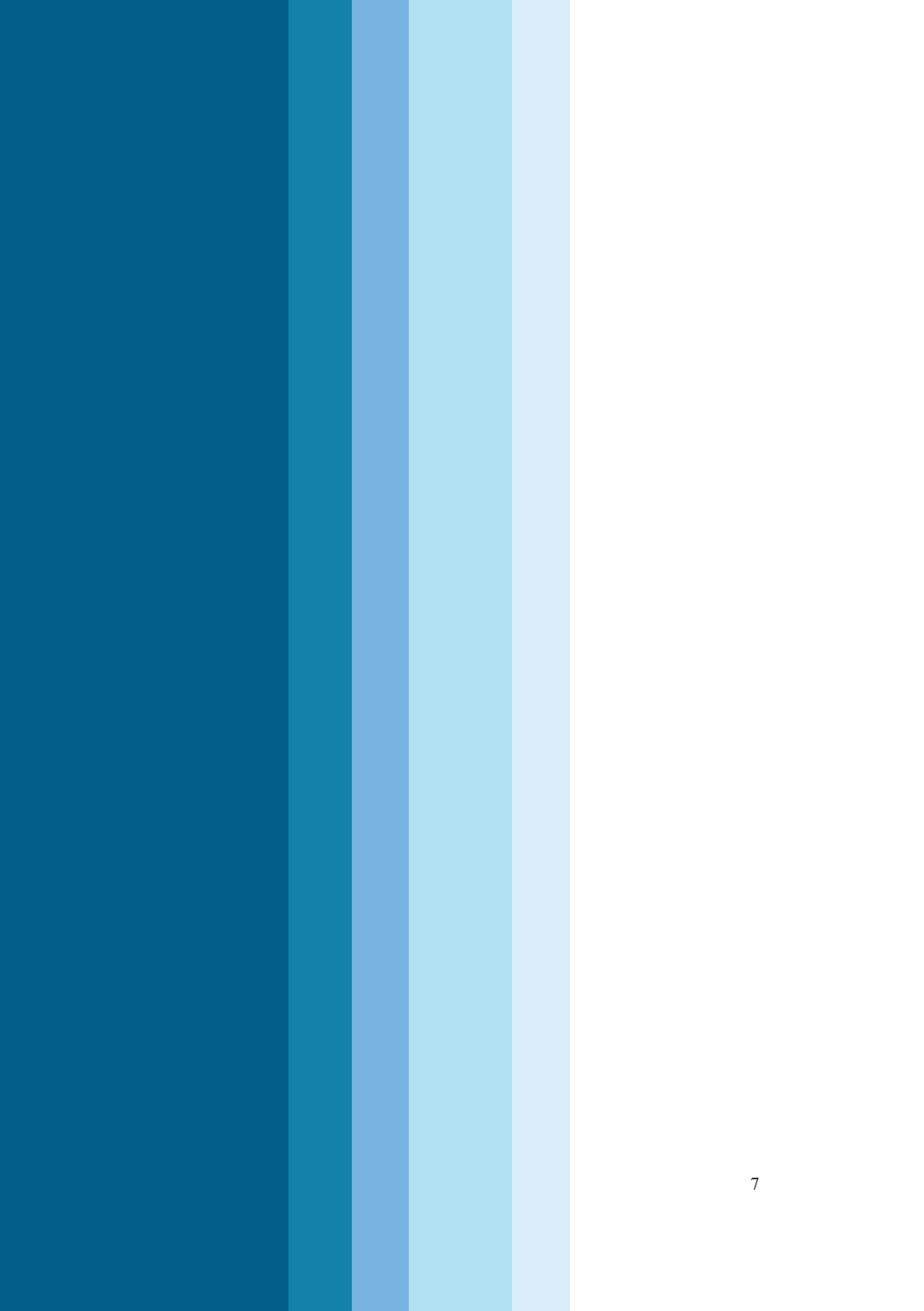
RECONOCIMIENTO -NOCOMERCIAL-SINOBRADERIVADA

(BY-NC-ND): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



INDICE

1	Introducción	8
2	Un congreso que (se) expone	12
3	Baraja Miradas	20
	3.1 Mapeando el recorrido	22
	3.2 Sobre el proyecto Baraja Miradas	26
	3.3 Baraja	34
4	El Rincón de la Ilustración	116
5	Exposición Maguma y 40 miradas	122
6	Taller Barajando Miradas, Construyendo mundos	172
	6.1 Relatos sobre la experiencia en el taller	194





INTRODUCCIÓN

P

ueden ser innumerables los motivos que promueven la necesidad de generar un cruce que relacione la educación en la infancia con la ilustración, la creación artística en general y la cultura visual. A nosotros/as nos movió pensar que un objeto artístico podía provocar en el niño/a un cambio de mirada hacia sí mismo/a, tomando más conciencia de lo que él o ella es, más allá del cliché que el contexto en el que vivimos les ofrece ser o les propone desear.

Este deseo fue el motor que echó a andar el proyecto artístico colectivo “Baraja Miradas”, en el que un grupo de compañeros/as del Departamento de Pintura y del grupo de Investigación HUM 611 de la Universidad de Granada y del Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal de la Universidad del País Vasco nos unimos, para compartir la aventura de crear un objeto artístico que pudiera tener un uso didáctico en Educación Infantil y Primaria, un uso que permitiera a los niños/as “barajar” unas “miradas” más libres, hacia el mundo y hacia sí mismos.

Nos reunía, además, un interés común en la organización del IV congreso Internacional “Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: mediación crítica dentro y fuera de la Escuela”, por lo que desde el principio tuvimos la convicción de que el proyecto debía conectar de manera práctica el sentido de mediación del congreso.

“Skype” se convirtió en nuestro aliado permitiéndonos atravesar los límites que imponen las distancias geográficas, ayudándonos a conocernos, a hablar sobre nosotros/as y sobre cómo entendíamos el uso del arte en la educación y en la infancia.

La ecuación inicial nos proponía unir arte, ilustración y cultura visual, y casi por defecto, el resultado nos llevaba a la creación de un álbum ilustrado. Queríamos que este objeto contuviera “miradas” al mundo y a la cotidianeidad, a través de las cuales los niños/as pudieran tomar conciencia de sus propias miradas. Pero el formato tradicional de álbum ilustrado, por su encuadernación, ofrecía un tipo de mirada preestablecida, cerrada, dirigida. Latía el deseo de crear un objeto diferente, con el que el niño/a y el maestro/a se pudieran sentir autores/as, eligiendo el orden en el que observar las creaciones y aportando sus propias propuestas de uso e interpretaciones. Un objeto que, por su naturaleza, posibilitara una mediación que se adaptara a la contingencia de la persona que lo utilizara.

Estas derivas nos llevaron por distintos caminos, pero terminaron en la fábrica de naipes de Fournier de Vitoria-Gasteiz, y en la idea de crear una baraja de cartas en la que participaran 40 artistas, ilustradores/as y diseñadores/as invitados para su diseño, entre los que se encontraba el ilustrador Maguma.

Esta publicación habla de este proyecto, también de la exposición en la que concluyó, realizada en el contexto del congreso antes citado y titulada “Maguma y 40 miradas” (Rincón del Ilustrador, Palacio de Aiete, Donostia- San Sebastián, 2017), así como de uno de los talleres desarrollados paralelamente a la muestra, en el que, con la ayuda de los maestros/as participantes, se materializa el sentido para el que había sido pensada la baraja: “barajar nuestras miradas”.

M. Reyes González Vida y Luis Ángel López Diezma.

2

UN CONGRESO QUE (se) EXPONE

Fue en otoño del 2015, cuando, en la costa del mar Cantábrico recogimos una botella con un mensaje en el que se nos invitaba a organizar la 4ª edición del Congreso Internacional “Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria”.

Esa botella había sido lanzada desde la otra orilla del Atlántico, desde Uruguay (Montevideo) y ellos a su vez la habían recibido desde Portugal (Aveiro). Pero la botella había emprendido este largo camino allá por el 2010 en Granada y, por lo tanto, a lo largo de los años se había ido cargando también de los susurros de las anteriores ediciones.

Esta edición debía buscar una voz propia pero mantener también cierta armonía con las anteriores. Tras muchas vueltas, discusiones, saltos y consultas... la encontramos. En esta ocasión hablaríamos especialmente de la mediación educativa que está siendo impulsada por la creciente atención del entorno de las artes y la cultura visual hacia la infancia y viceversa. Por tanto, entonaríamos la voz con aquellas mediaciones críticas que se hacen tanto dentro como fuera de la escuela.

El fenómeno acuñado por Irit Rogoff (2008) como giro educativo en las artes visuales ha puesto de relieve la consciencia en este ámbito de que la acción artística conlleva en sus entrañas una dimensión formativa a la que quizás anteriormente no se le había prestado suficiente interés. Esta era una de las cuestiones a la que queríamos invitar a explorar en esta edición a las personas investigadoras, maestras y a las productoras de artefactos culturales por excelencia: artistas, diseñadoras e ilustradoras. No en vano, este giro educativo supone un posible nuevo ámbito de actividad para todas ellas y también.

Esta edición debía buscar una voz propia pero mantener también cierta armonía con las anteriores. Tras muchas vueltas, discusiones, saltos y consultas... la encontramos. En esta ocasión hablaríamos especialmente de la mediación educativa que está siendo impulsada por la creciente atención del entorno de las artes y la cultura visual hacia la infancia y viceversa. Por tanto, entonaríamos la voz con aquellas mediaciones críticas que se hacen tanto dentro como fuera de la escuela.

El fenómeno acuñado por Irit Rogoff (2008) como giro educativo en las artes visuales ha puesto de relieve la consciencia en este ámbito de que la acción artística conlleva en sus entrañas una dimensión formativa a la que quizás anteriormente no se le había prestado suficiente interés. Esta era una de las cuestiones a la que queríamos invitar a explorar en esta edición a las personas investigadoras, maestras y a las productoras de artefactos culturales por excelencia: artistas, diseñadoras e ilustradoras. No en vano, este giro educativo supone un posible nuevo ámbito de actividad para todas ellas y también para las editoriales infantiles e instituciones culturales que encuentran en esta manera de concebir las artes un estímulo para renovar sus propuestas.

Para poder desarrollar este encuentro optamos por poner en funcionamiento varios dispositivos. El más académico se materializó en forma de ponencias invitadas y en espacios para la presentación de comunicaciones. Tanto en unos como en otros buscamos un formato que pusiera el énfasis en el diálogo y la negociación. En el caso de las ponencias, propusimos encuentros entre ponentes que vinieron desde otros países y ciudades con ponentes locales y buscamos perfiles no exclusivamente a la investi

gación académica sino que vinieran de contextos más centrados en la práctica profesional vinculada a los tres ejes temáticos del congreso: institución artística, escuela e ilustración.

Sin embargo buscamos también enriquecer el congreso con otros dispositivos menos “ortodoxos”, como los 8 talleres prácticos que ofrecimos y el proyecto de “Baraja Miradas” que se presenta en este libro. Un proyecto artístico que se concretó en la elaboración por parte de 40 ilustradores de las ilustraciones que completaron una baraja de cartas.

Durante el congreso, además, se desarrolló un taller en el que se invitó a los/as participantes del encuentro a jugar con la baraja y a observar los matices de lo cotidiano que pueden surgir a partir del icono diseñado por el ilustrador Maguma en el que el resto de ilustradores/as se inspiraron.

Pero hubo algo más. Este proyecto se materializó también en una exposición que estuvo abierta al público entre 28 de junio al 17 de septiembre de 2017 en el Centro Cultural de Aiete (Donostia) en el que, además de la baraja se presentó parte del trabajo de Maguma.

Realizar una exposición fuera del espacio donde se celebraba el congreso nos permitió colaborar con otras entidades culturales de Donostia-San Sebastián. La Casa de Cultura de Aiete lleva un tiempo apostando por la ilustración y junto a la biblioteca tienen un pequeño espacio dedicado a esta disciplina. En éste sentido, realizar la exposición en este lugar y desarrollar dos talleres

vinculados a ella nos permitió expandirnos e implicar a entidades culturales de la ciudad, más allá de los márgenes del propio congreso.

No queremos cerrar este pequeño texto sin agradecer su trabajo a toda la tripulación que se encargó de esta propuesta desde puntos geográficos tan distantes. Granada y Bilbao. Reyes, Miriam, Luis Angel, Itsaso y Leticia pusieron todo el cariño en el desarrollo de las acciones vinculadas al proyecto “Baraja Miradas”. Tripulación sublevada que buscó experimentar con nuevas formas de aprendizaje, alejándose y enriqueciendo los tradicionales modos de funcionamiento de los congresos. Con su proyecto nos brindaron la experiencia práctica de que, la teoría académica, puede tomar forma real y vivirse como experiencia. Eskerrik asko y hasta pronto!

Estíbaliz Aberasturi Apraiz, Amaia Arriaga Azkarate e Idoia Marcellán Baraze.

3

BARAJA MIRADAS

3.1 MAPEANDO EL RECORRIDO

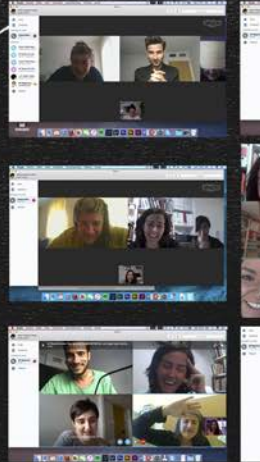
I. EL COMIENZO

Educación

mediación crítica

Reuniones

Álbum
ilustrado



juego sin reglas

Objeto

álbum sin orden



OTRAS BARAJAS

Fournier



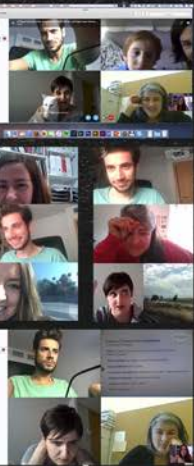
III. EL ENVÉS DE



II. TOMA DE DECISIONE

IV. BARAJA MIRADAS

virtuales



Exposición Aiete
(Donosti)



+



INITIVO

selección de artistas
e ilustradores

+



¿ y el envés?



~~Concurso~~

partimos de una carta?

¿Cuál será el
Artista del envés
de la carta?

3.2 SOBRE EL PROYECTO

BARAJA MIRADAS

“Mario se levanta por la mañana, se pone su vaca-marioneta en la mano y se lava y viste... unos días con más trabajo que otros.

Luego se va al salón y juega a hacer filas de coches, a veces chilla porque su hermano le coge su juguete, a veces se ríen juntos a carcajadas. También me dice que pinte una “M” cuando le echo aceite en su tostada para desayunar, refunfuña cuando le digo que haga pipí antes de salir al cole y disfruta diciendo la palabra “glorieta” cuando vamos en el coche (nueva conquista de su vocabulario del mundo).

En el cole habla de barcos, del viento, se ha inventado un “coche velero” que anda si se le sopla a su vela. Cuando vuelve a veces ve a los abuelos, allí ladra cuando ladra Bobby. Ve a la bisabuela y se ríe porque ella se saca los dientes, y se sube a su silla de ruedas. Un día la vio llorar y me preguntó qué le pasaba...”

Lo cotidiano es y ha sido un tema muy tratado en las creaciones artísticas. Nos rodean imágenes sobre lo cotidiano que retratan rutinas, prácticas diarias reproducidas de forma mecánica, predecible, absolutamente predeterminada.

En la película de 1936 “Tiempos Modernos”, Charles Chaplin hace un majestuoso guiño a esta descripción retratando los automáticos gestos de una cadena de producción industrial en la que los productores se muestran como autómatas, ajenos a su condición de personas.

En el imaginario visual creado en torno a la infancia -y dirigido a la infancia- también encontramos imágenes sobre lo cotidiano que retratan a los niños y niñas inscritos en rutinas diarias predecibles: escenas como levantarse, vestirse, desayunar, ir al cole, comer,

ir al parque, cenar y acostarse ofrecen miradas sobre lo cotidiano que condicionan formas predeterminadas de entender y representar la infancia.

No en pocas ocasiones estas representaciones están ausentes de los matices que ofrece una mirada más atenta a su realidad cotidiana como la que se ofrece de Mario en el preámbulo de este texto; matices que generan fisuras ante cualquier descripción estereotipada sobre lo que es el día a día de un niño.

Hoy en día son muchos los pensadores que acuerdan que la realidad no es única... no produce discursos, sino que somos las personas las que producimos discursos sobre la realidad. Entendido de esta forma, las ideas de “lo cotidiano” y “de imágenes para la infancia” no dejan de ser realidades que se describen bajo distintas miradas. Conscientes de esta situación, nos propusimos desarrollar un proyecto en torno a la imagen que pudiera poner en jaque descripciones estereotipadas, que comprendiera la imagen más allá de su apariencia visual reconociendo el efecto que causa la mirada del que la produce (artista, ilustrador, diseñador) y del que la observa (el niño o la niña).

Apareció, de esta forma, un título para este proyecto: “Baraja Miradas”. Derivado de este título apareció un formato con el que podría tomar forma este proyecto: una “baraja” de cartas. Nos gustó la relación que se establecía entre el término “baraja” (como conjunto de cartas con las que jugar) y la acción a la que se vinculaba (barajar, mezclar, revolver... como acciones que propician la aparición de diferentes miradas sobre una cosa).

Se nos ocurrió, de esta forma, que nuestro proyecto podría consistir en la creación de una baraja de cartas orientada para uso infantil, diseñada por distintos artistas, ilustradores o diseñadores, en la que ofrecieran distintas miradas hacia lo cotidiano.

Surgió así la convocatoria Baraja Miradas, orientada a artistas diseñadores e ilustradores, que proponía observar los matices de lo cotidiano, buscando, como plantea Michel de Certeau en *La invención de lo cotidiano*, otra manera de percibir, observar y contar la vida ordinaria que trascienda esa mirada condenada a la disciplina y a la pasividad. Una manera de percibir la cotidianidad que descubra sus detalles, sus singularidades, sus matices, sus anécdotas, su belleza, su poética. Esta convocatoria explicaba que toda imagen es producida por un productor y habla de su mirada, porque es encuadre, sobre cualquier otra cosa. Un encuadre o espacio “dentro de campo” que selecciona la visión que su productor desea mostrar, dejando “fuera de campo” (o en un espacio “off”) lo que queda fuera del encuadre de esa imagen, un espacio que es silenciado, oculto, invisibilizado.

La convocatoria Baraja Miradas proponía a sus participantes, de esta manera, el reto de hacer “visible” esos espacios de la vida cotidiana que en ocasiones quedan “invisibles”, a partir de una imagen (Véase Figura 1) que se presenta “dentro de campo” - como si de la mirada ofrecida por un catalejo se tratara- para ampliar sus límites mostrando al espectador lo que queda “fuera del campo” de esa representación inicial.

Esta nueva imagen, más real y más compleja que la anterior, activa un nuevo espacio que está atento a los matices de la cotidianidad.

Bajo este prisma, la convocatoria Baraja Miradas respondió al reto de crear una baraja de 40 cartas editada por Fournier, en cuyo envés puede contemplarse esa imagen “en campo” y sesgada de lo cotidiano que ha sido ampliada en el haz de cada carta, mostrando una representación de lo cotidiano más completa que la tomada como punto de partida que muestra lo que ocurre “fuera del campo” de la imagen mostrada en el envés.

Los haces de las cartas han sido diseñados por una selección de 40 artistas, diseñadores e ilustradores invitados diferentes. La temática de cada naípe-ilustración es libre, si bien se proponía que su diseño fuera una mirada del autor hacia la cotidianidad, ofreciendo así otras miradas posibles a las tradicionalmente adscritas al mundo infantil.

Se ponen en valor, de esta forma, las interpretaciones que pueden hacer cada uno de ellos sobre lo cotidiano, lo genuino de esas diferentes miradas generadas “fuera de campo” a partir de un mismo punto de partida.

La baraja resultante se concibe como un objeto artístico y como un material didáctico para ser jugado en el aula por niños y niñas de 3 a 12 años (en Educación Infantil y Primaria) bajo una doble dimensión:

De un lado, utilizando el haz de las cartas de forma libre, como disparadores o detonantes de historias, de interpretaciones y de identificaciones, donde el personal docente y los alumnos y las alumnas se sientan autores de estas inventivas. El uso secuencial de estas cartas y la consecuente lectura e interpretación de las representaciones les confiere un sentido narrativo lleno de potencialidades: el niño genera historias estableciendo asociaciones entre los naipes, creando “bisagras imaginarias” entre las cartas (producto de su conocimiento, vivencias y experiencias) que promueven el encuentro entre las imágenes que enlazan, así como entre sus significados. La libertad de interpretación respeta la contingencia de los propios jugadores: ningún juego es igual, son dinámicos, con modificaciones continuas, porque ningún niño es igual aun siendo el mismo jugador... cada momento responde a un aquí y ahora distinto.

De otro lado, tomando conciencia de esos espacios “dentro y fuera de campo” antes descritos, desde los que pueden jugar a establecer conexiones entre ambos lados de la carta.

M. Reyes González Vida, Miriam Peña Zabala, Itsaso Madariaga, Luis Ángel López Diezma y Leticia Vázquez Carpio.

3.3 LA BARAJA

MARCOS GUARDIOLA



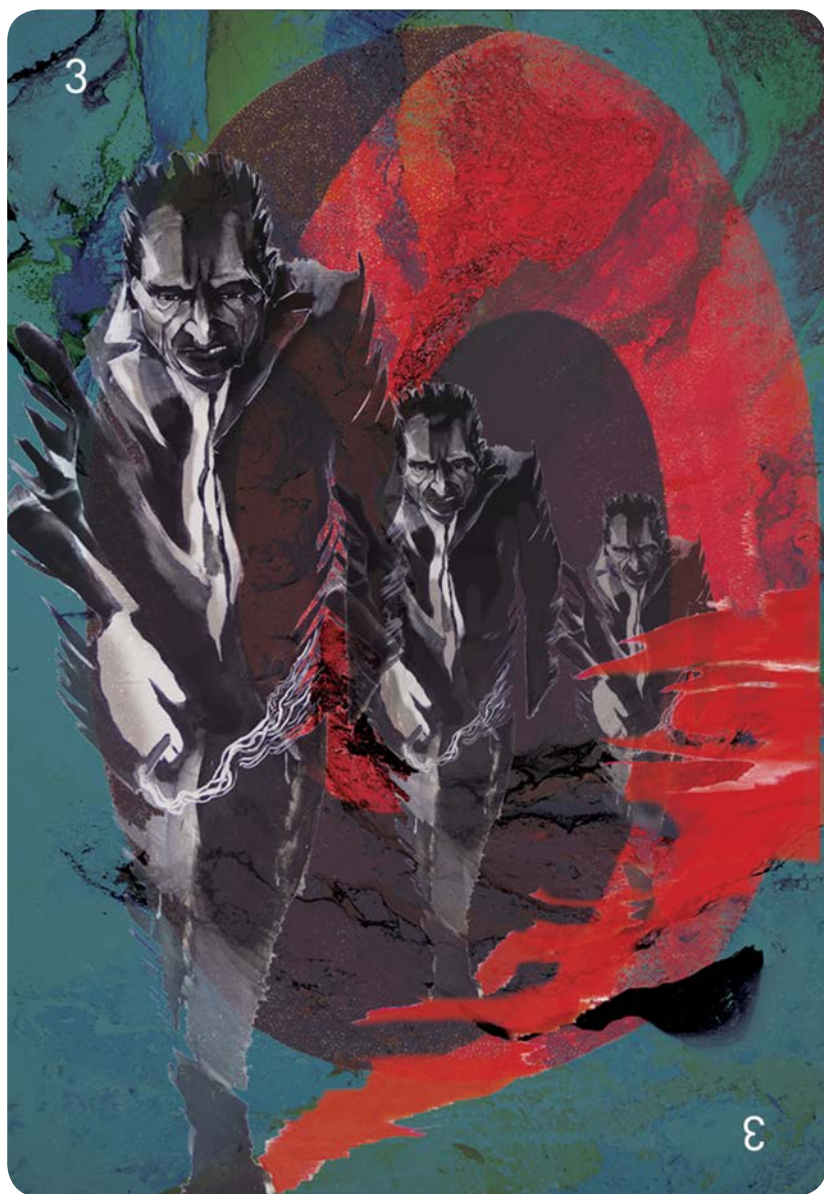
MATELOTAGE

2

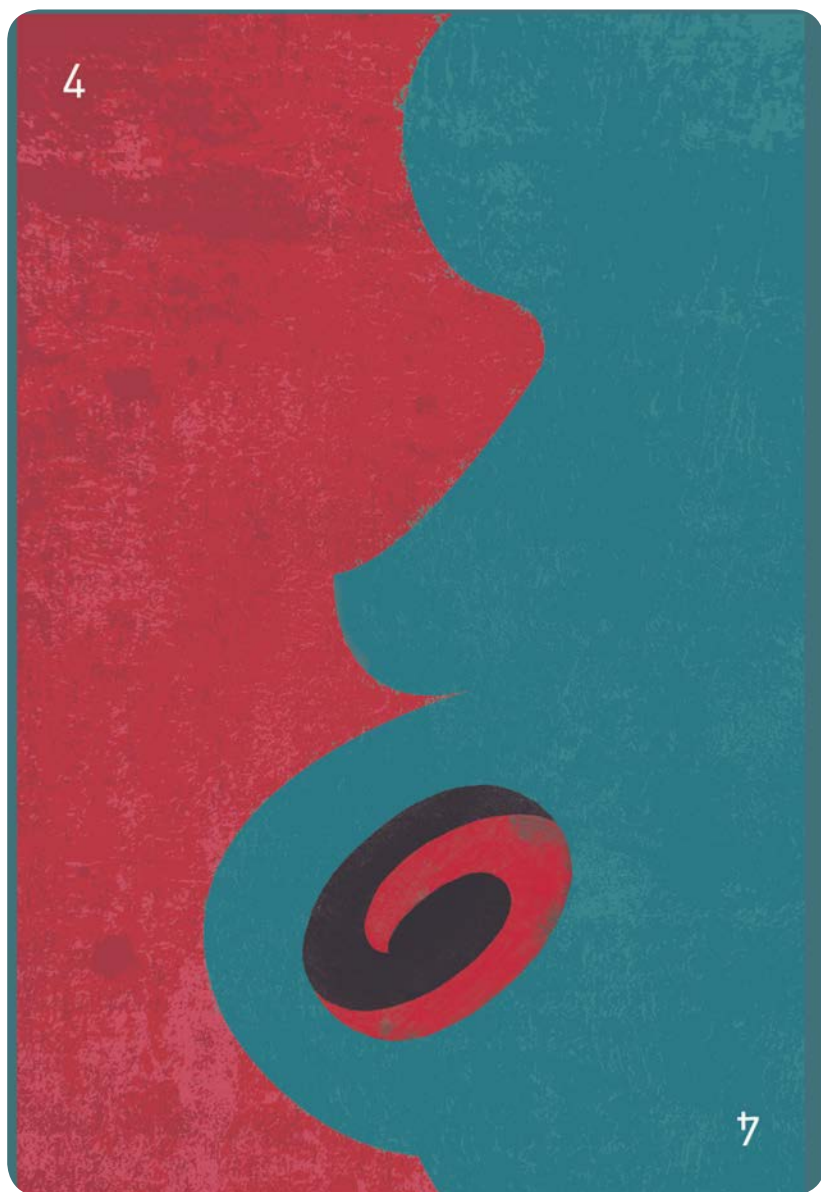


2

TOMASZ KALITKO

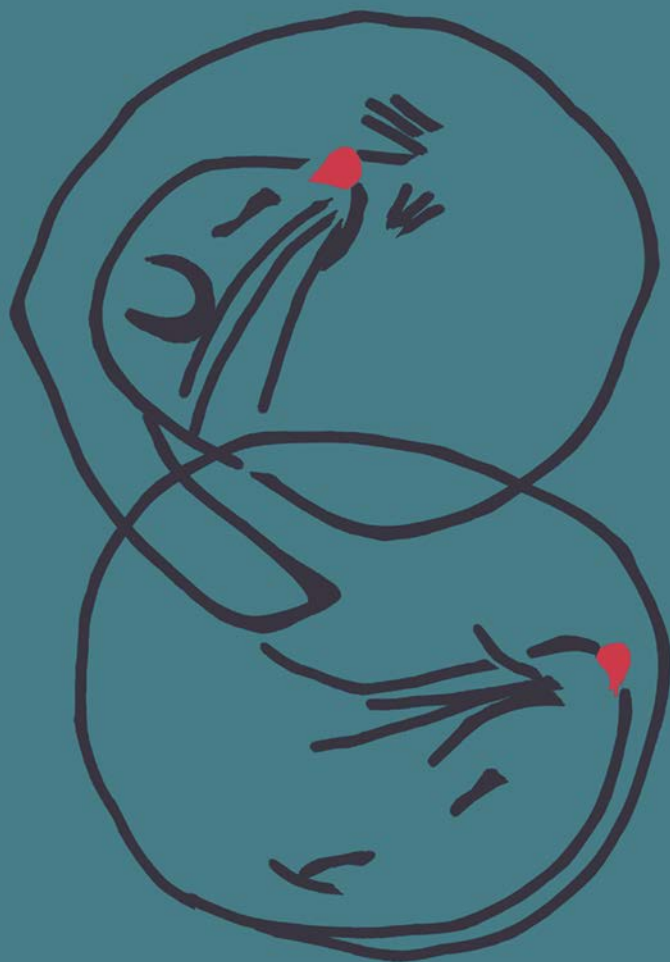


M^o LUISA ORTEGA RAMOS



VERENA SCHWEIGER

5



5

PEDRO OSAKAR

6



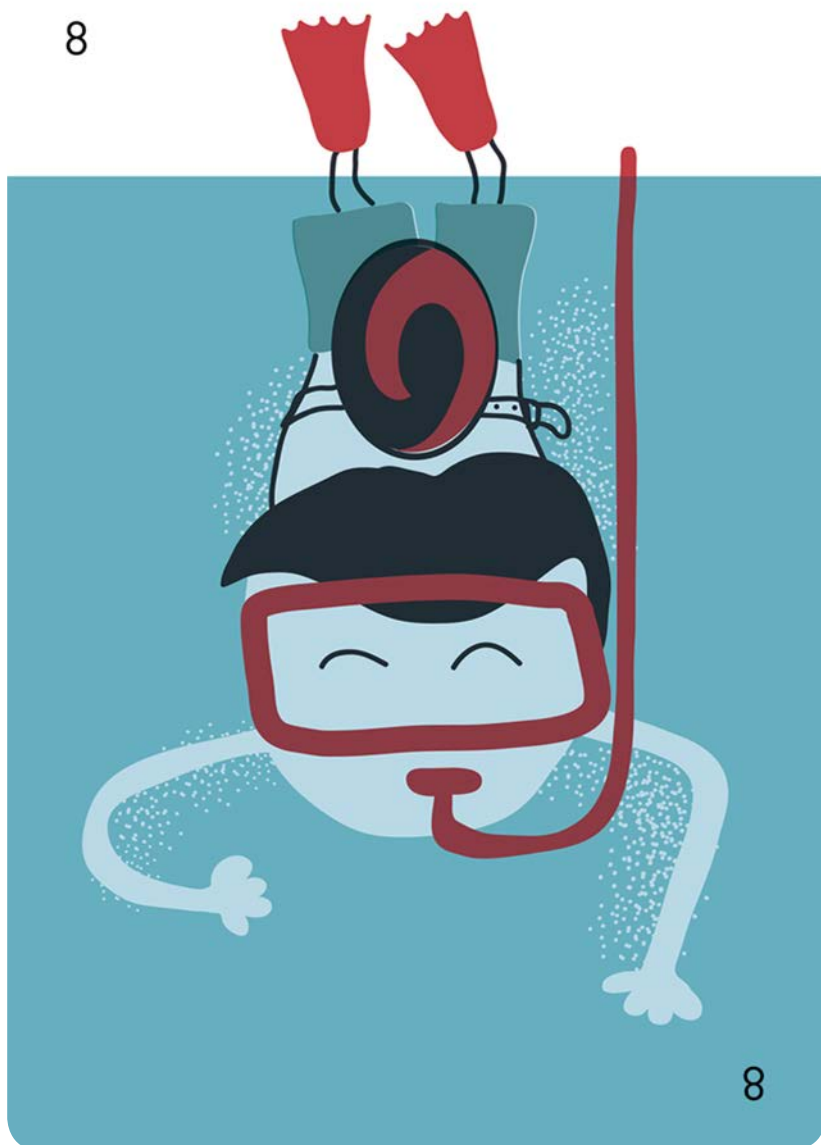
9

SR. SÁNCHEZ

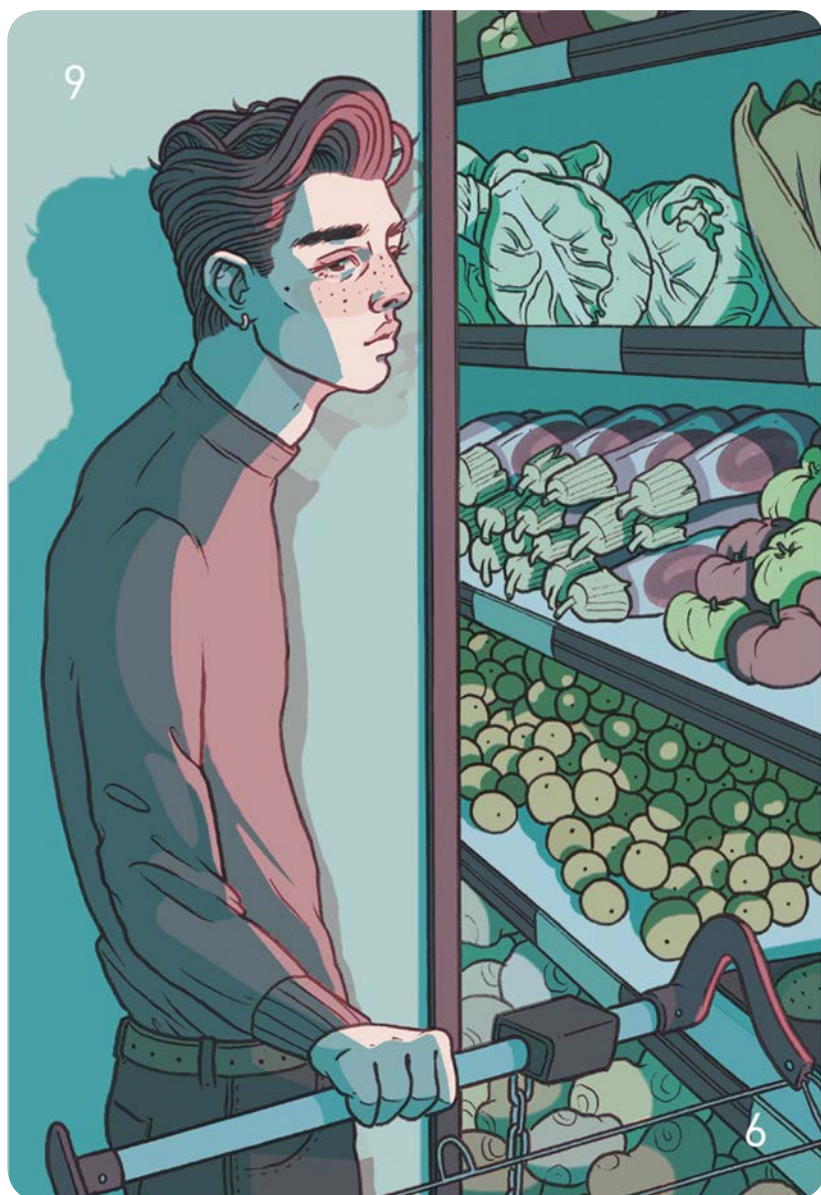


ANJU LALWANI BARRERA

8



JOSE GOZ



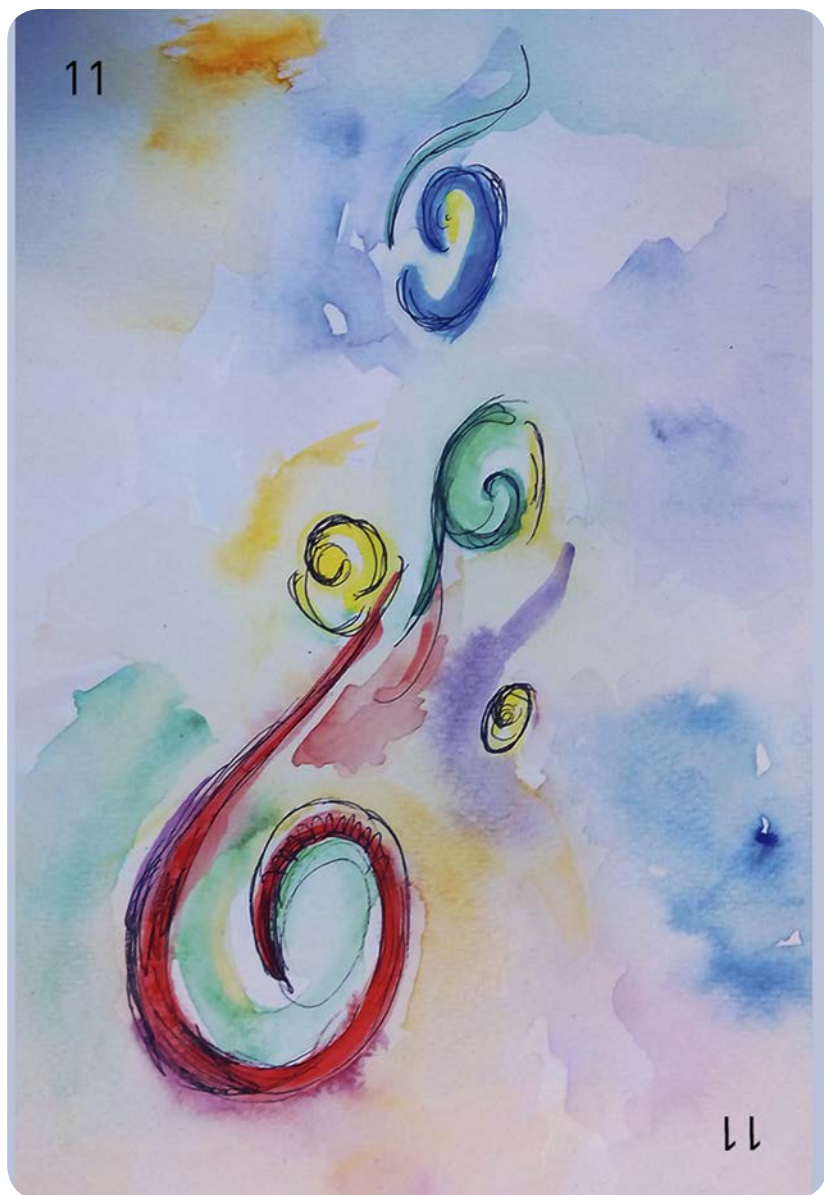
EL RUBENCIO

10

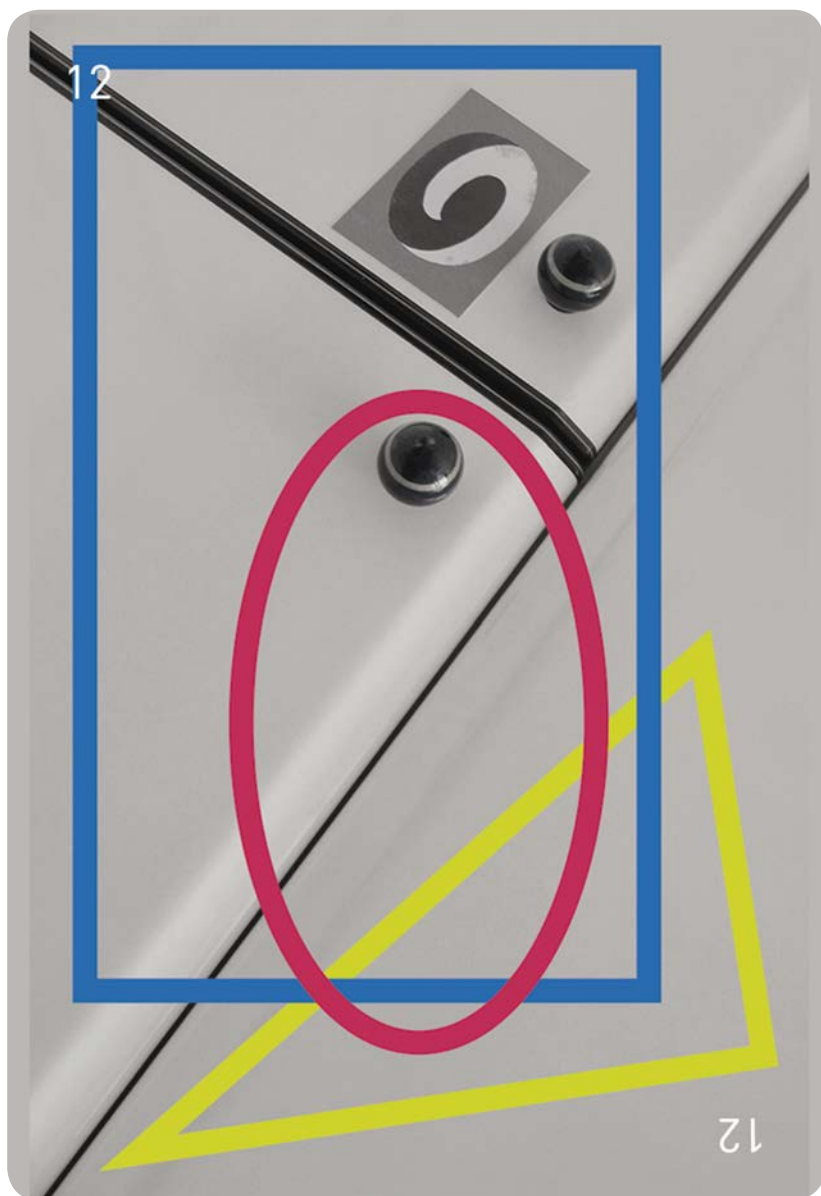


10
O. B. B. B.

IRATXE ESTEVE



EIDER EGUREN GOIKOURIA



PAUL IRAZABAL ORMAZA



CARLOS AGUILERA

14



14

KARLOS MARTINEZ B



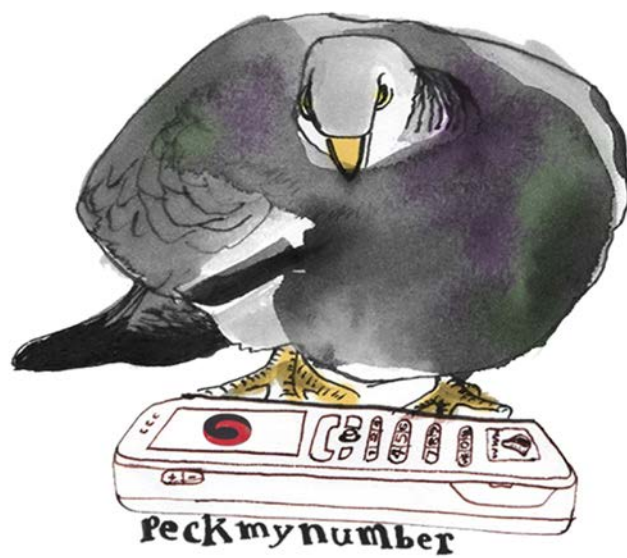
VISITACIÓN ORTEGA

16



16

JHINUK SARKAR



LUIS ÁNGEL LÓPEZ DIEZMA

18



81

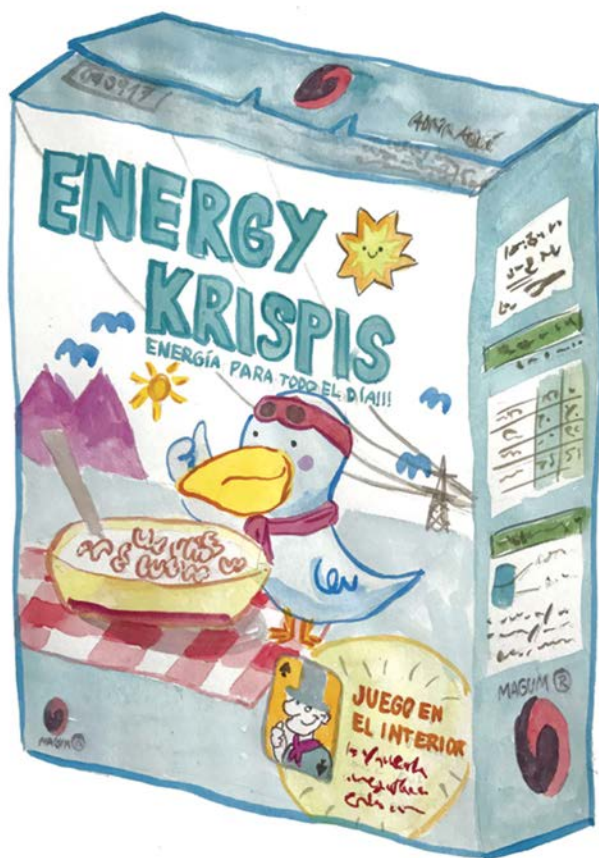
REYES GONZÁLEZ

19



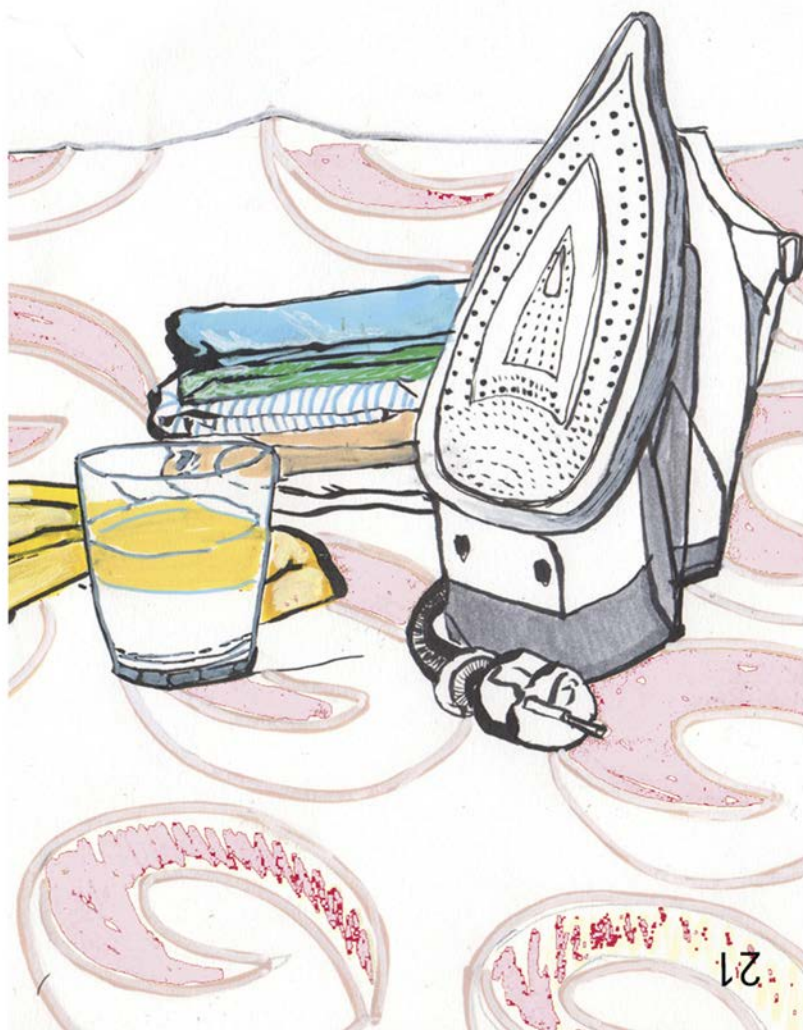
61

ELENA MENJÓN ROMÁN

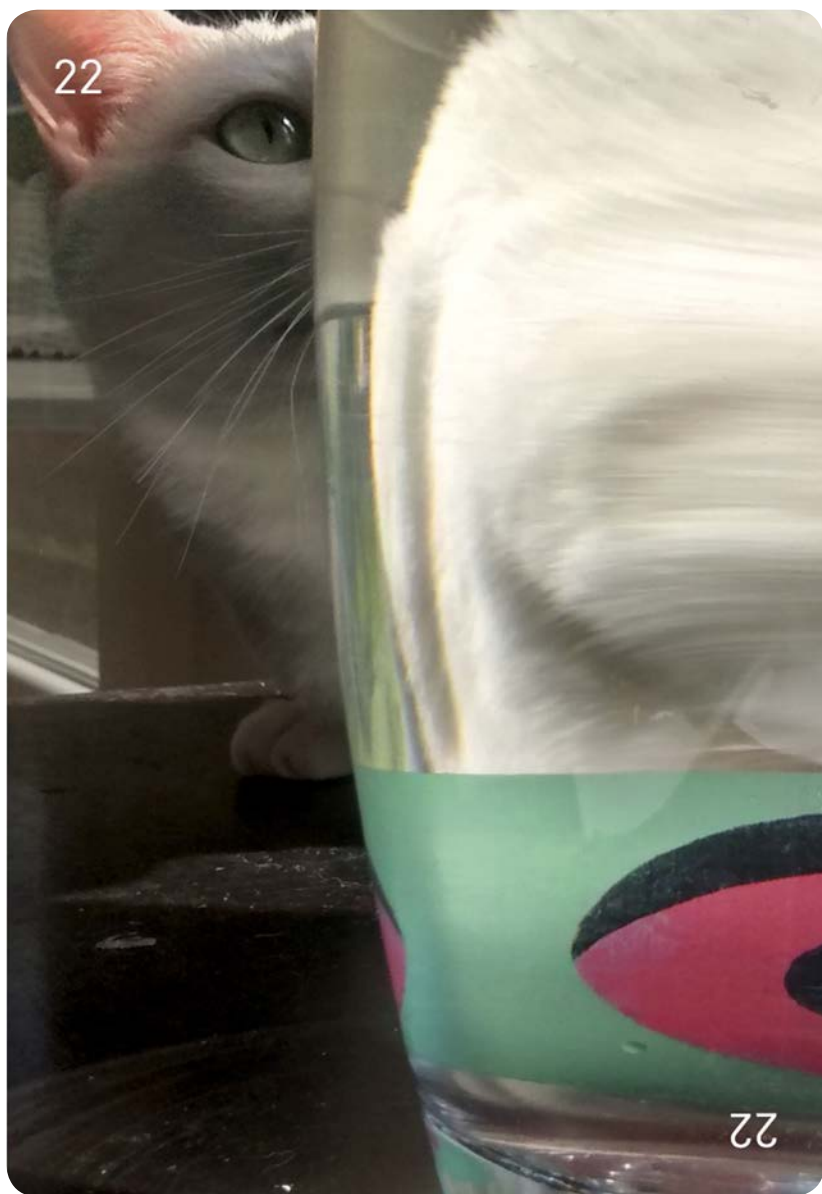


MARISA MANCILLA

21



MIRIAM PEÑA ZABALA



CRISTÓBAL TABARES

23



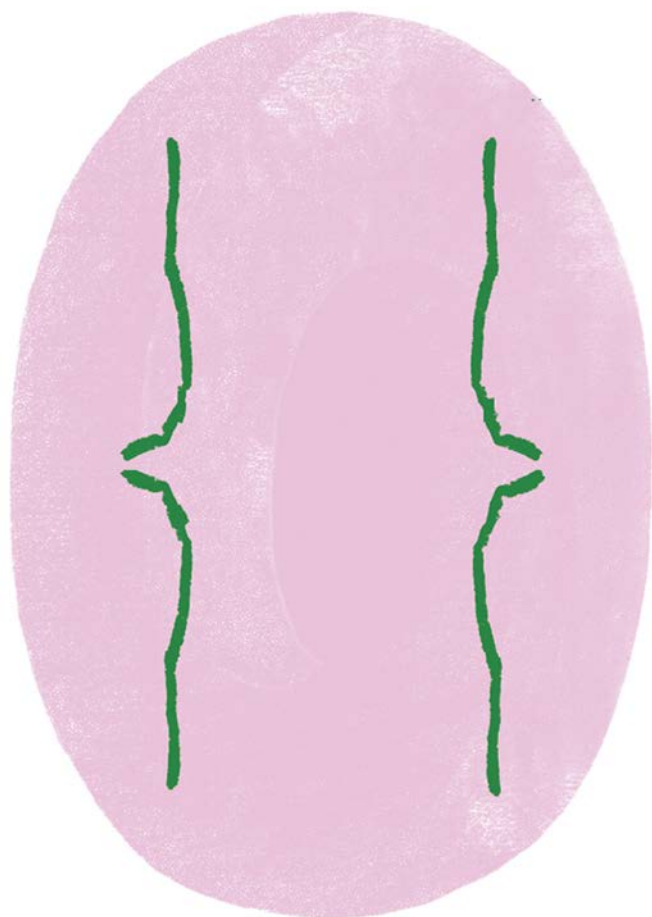
23

JUAN MANUEL ROQUE



LUZ Y PAN

25



25

BIGAI GORIA

26

92

ESTI IBARRA



CONCETTA PROBANZA



EIDER EIBAR



MARÍA MURIEDAS DIEZ



FERNANDA GARCÍA GIL

31



31

GILTZ

32



32

ASUNCIÓN LOZANO SALMERÓN



MARÍA ALTUNA LIZARRAGA



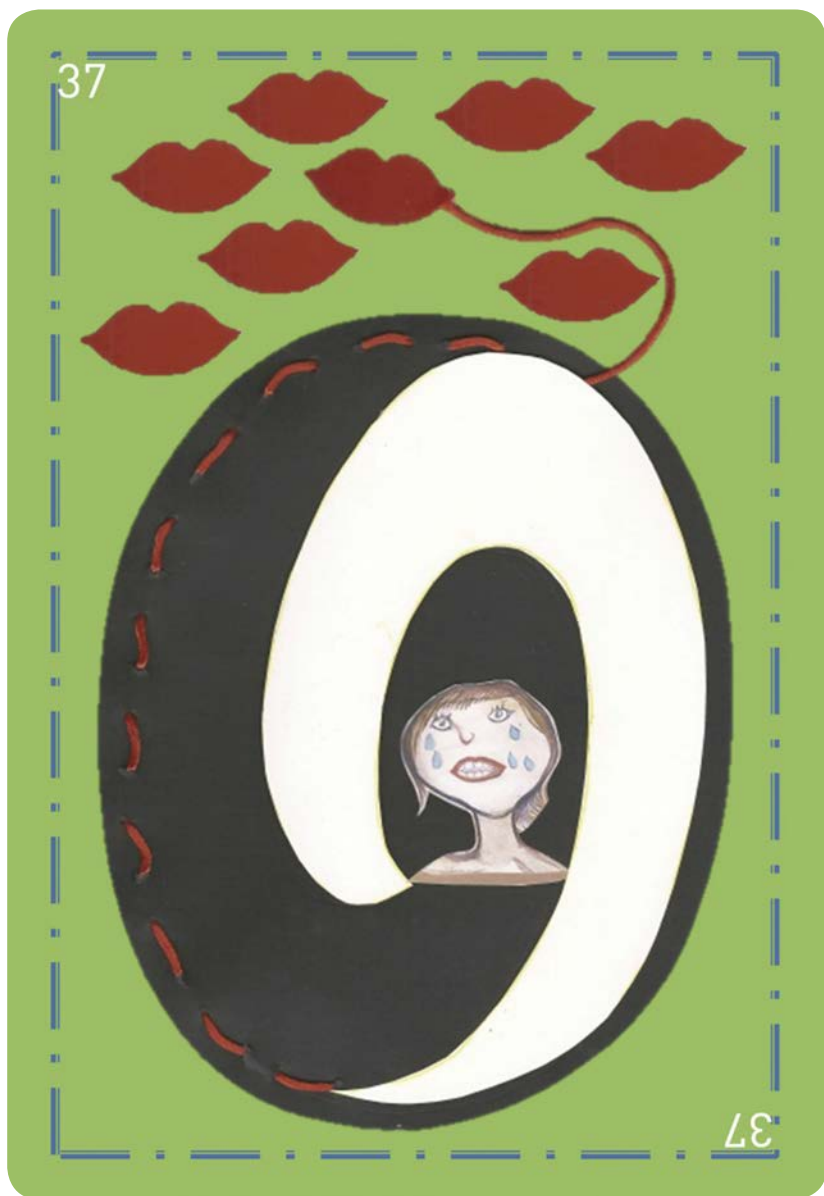
JOANNA MARCINKOWSKA



ANNA LÚCIA DOS S.V. E SILVA



CONSUELO VALLEJO DELGADO

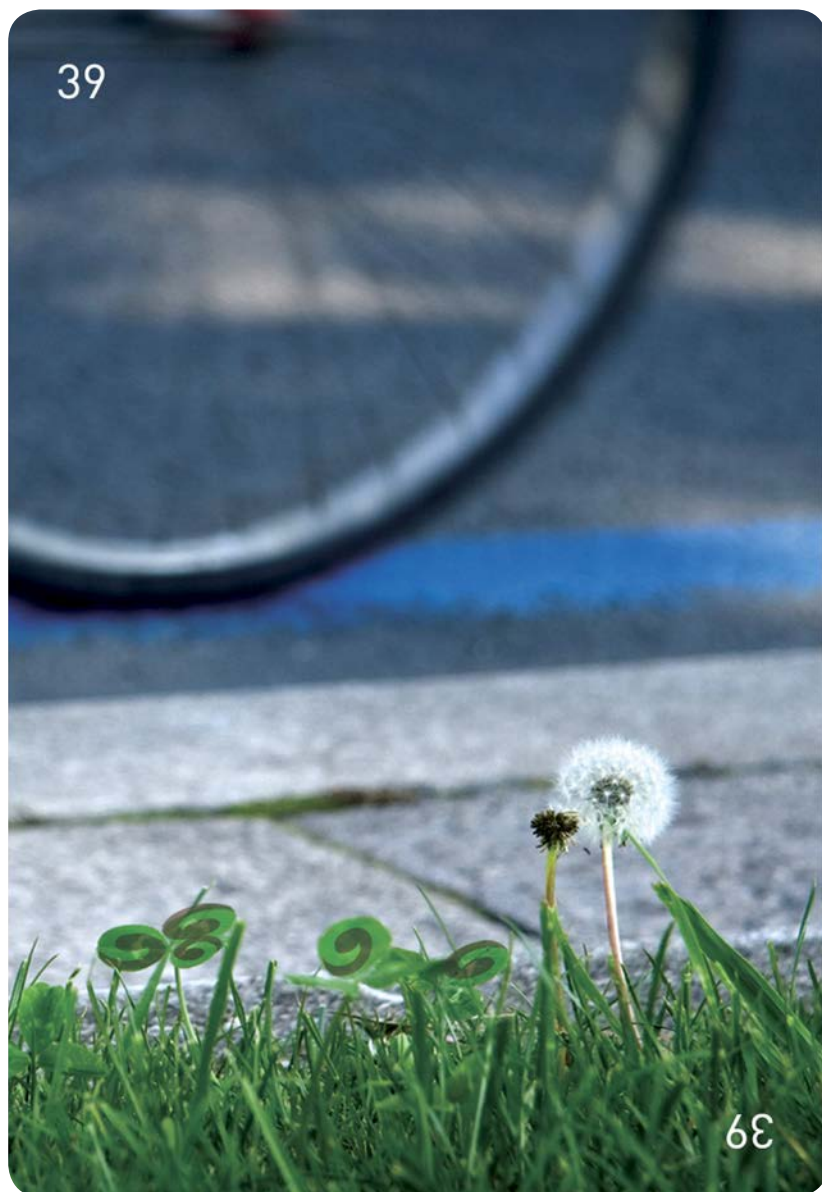


MATTIN



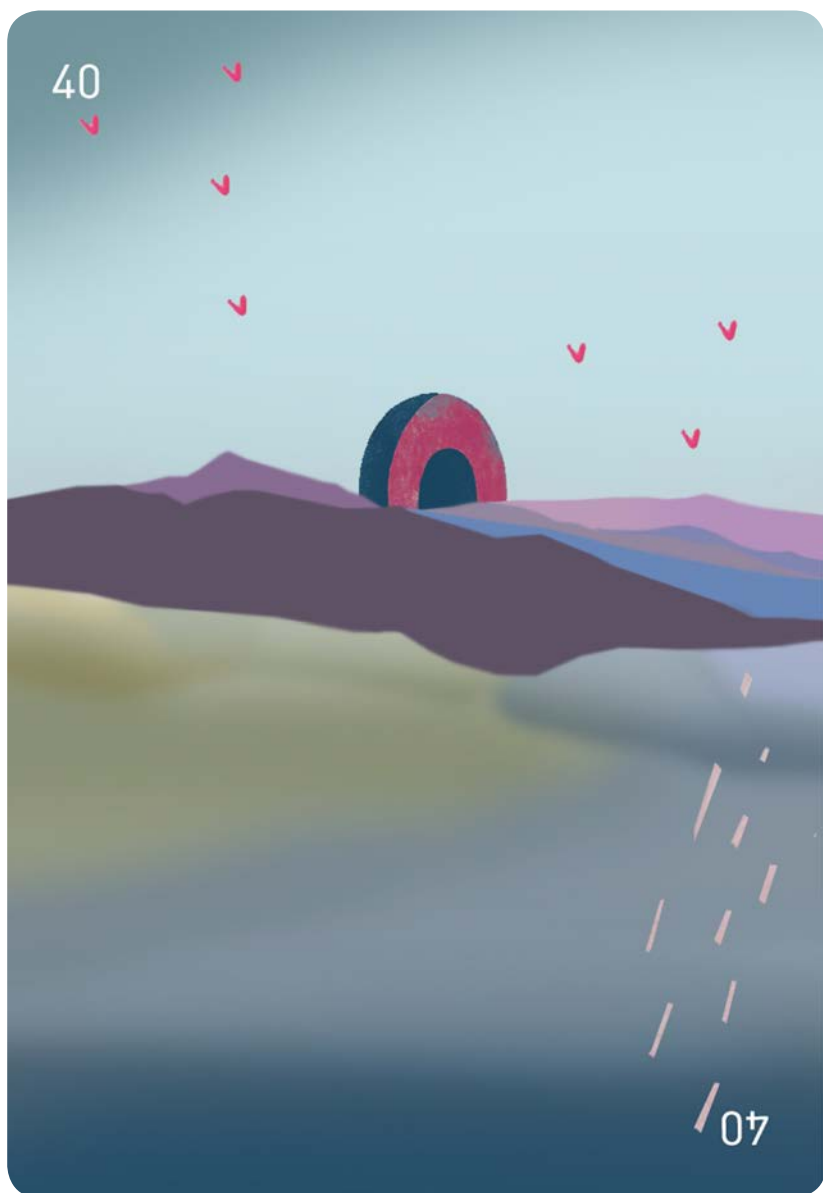
ITSASO MADARIAGA LÓPEZ

39



39

LETICIA VÁZQUEZ CARPIO



4

EL RINCÓN DE LA ILUSTRACIÓN

CONGRESO DE ILUSTRACIÓN

MAGUMA Y 40 MIRADAS

EXPOSICIÓN CENTRO CULTURAL AIETE

DONOSTIA / SAN SEBASTIÁN

Del 28 Junio al 17 Septiembre de 2017

Dentro de la Literatura Infantil y Juvenil, el ilustrador cumple una función muy importante, pues produce uno de los elementos base para la correcta comprensión del libro. Las ilustraciones abren la puerta a una nueva mirada.

Contamos cerca de nosotros con excelentes artistas de la ilustración. A los profesionales más veteranos se han ido sumando las nuevas generaciones, que con diversidad de estilos están aportando al sector otras propuestas gráficas.

En octubre de 2012, se inauguró el Rincón de la ilustración en el Centro Cultural Aiete de San Sebastián, con el ilustrador Iban Barrenetxea. Este proyecto nuevo se puso en marcha mediante la colaboración de Donostia Kultura (Departamento de Cultura de San Sebastián) y Galtzagorri elkarte (asociación que fomenta la Literatura Infantil y Juvenil en lengua vasca), con la finalidad de dar a conocer el trabajo de los ilustradores. En el mundo de los libros, el trabajo de los escritores ha sido siempre reconocido, en cambio los ilustradores han quedado muchas veces a la sombra. Por eso, mediante esta instalación en el Centro Cultural Aiete, se quiere poner en valor el libro ilustrado, y gozar del trabajo de estos artistas, profundizando en su conocimiento.

Cada tres meses, en un rincón mágico del Centro Cultural se recogen los trabajos y elementos de inspiración de estos artistas de la línea y el color. Parte fundamental de este proyecto son dos postales diseñadas por el ilustrador, que se reparten en diferentes puntos de la ciudad y acercan a la gente a un mundo artístico de fácil lectura, no exento de complejidad y belleza.

La muestra “Maguma y 40 miradas” a la que se refiere esta publicación, se ha desarrollado en el contexto del IV Congreso Internacional de Ilustración que se ha celebrado en San Sebastián. El ilustrador Maguma ha mostrado sus trabajos y además hemos podido ver un proyecto artístico-didáctico de creación de una baraja de cartas por parte de 40 ilustradores diferentes.

Este congreso ha sido organizado por la Universidad de País Vasco, la Universidad Pública de Navarra y la Universidad de Granada . El congreso tuvo lugar en San Sebastián, centrándose en el Centro Cultural Tabakalera del 29 de junio al 1 de julio de 2017.

Se pretendía de esta manera generar un punto de encuentro en el que expertos de diferentes disciplinas intercambiaran sus conocimientos y experiencias vinculadas con el mundo de las imágenes y la infancia. Hubo varios talleres, entre ellos en el Centro Cultural Aiete estuvo el ilustrador Maguma con el “Taller de ilustración creativa: contemos un cuento” y el impartido por los editores de la baraja de cartas “Barajando miradas, construyendo mundos”.

Marcos Guardiola Martín, Maguma, arquitecto de formación y dibujante por pasión, empezó ilustrando para el periódico “El País” donde trabajó como colaborador habitual durante más de tres años. Su trabajo ha sido publicado en diversos medios, como “Courier International”, “Forbes”, “Inside Housing”, “Reader’s Digest”, “El malpensante”, “El Español”, “Yorokobu”, “Panenka”, “Amanuta books” o “Tara Books”. Y ha recibido varios premios a lo largo de su carrera. En el verano de 2015, y gracias a Acción Cultural Española, viajó a India para desarrollar un proyecto junto a la editorial Tara Books que, en 2017, se ha convertido en el libro titulado “God of Money” del cual hemos podido ver diferentes dibujos en Aiete.

5

EXPOSICIÓN
MAGUMA Y 40 MIRADAS





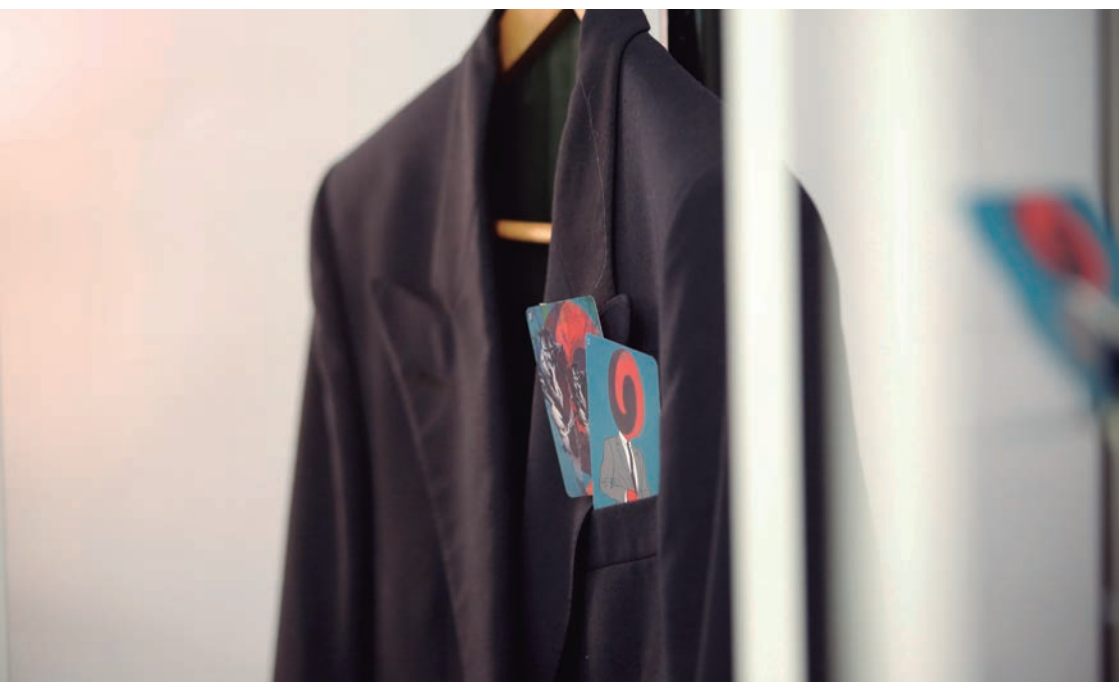


























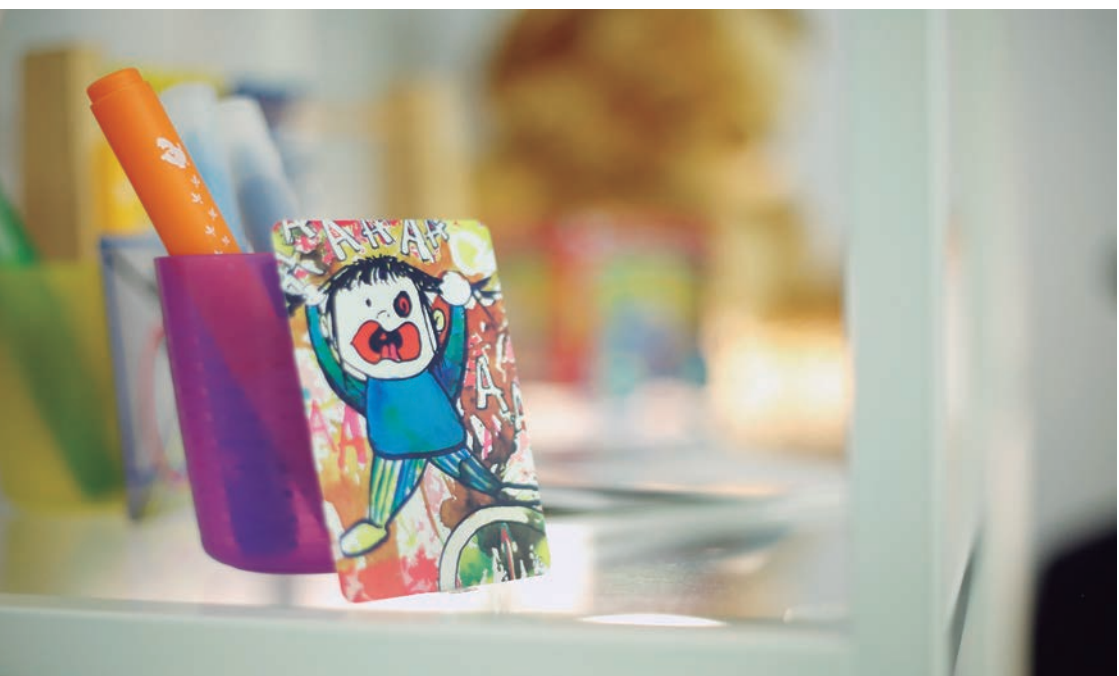


18













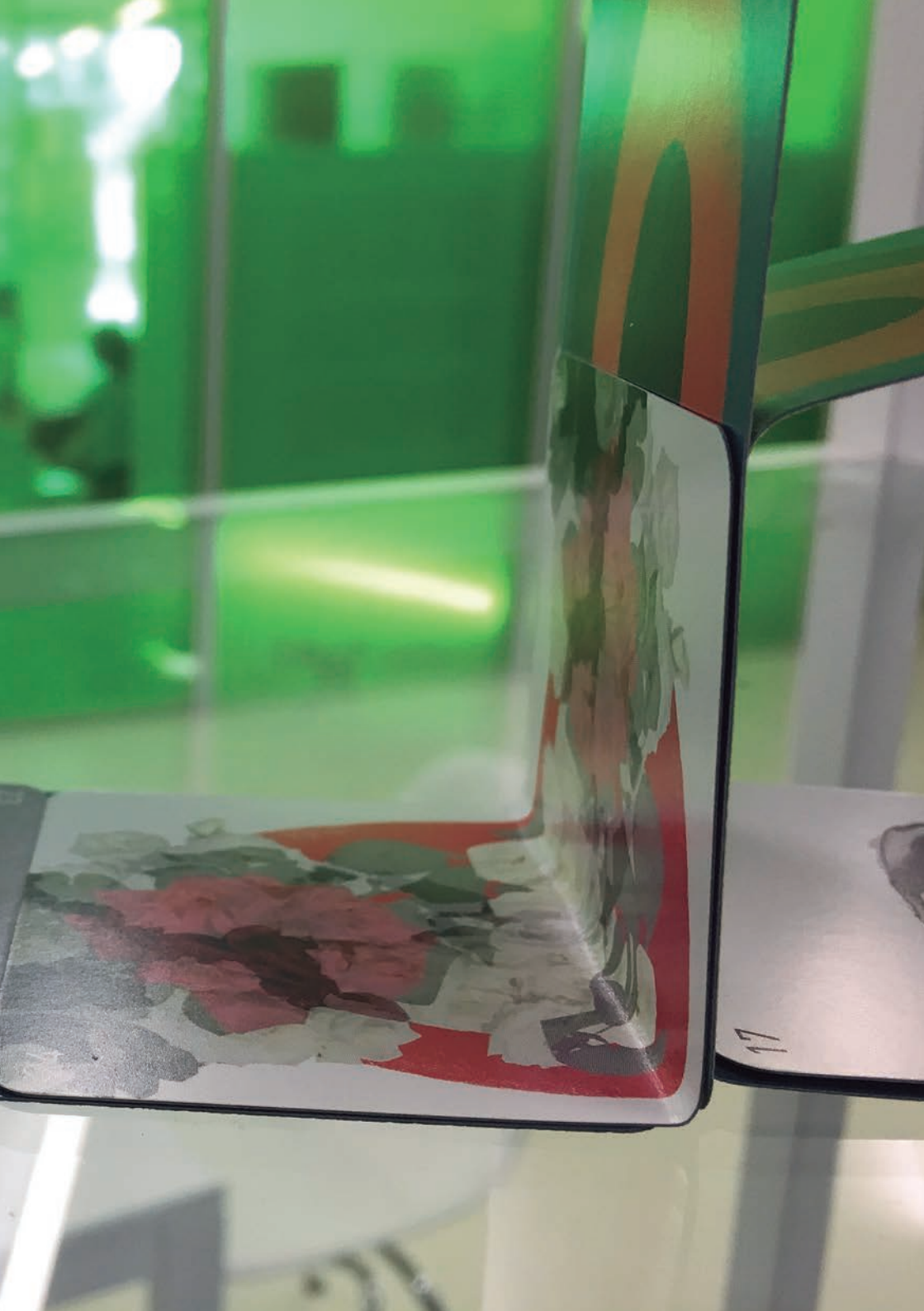






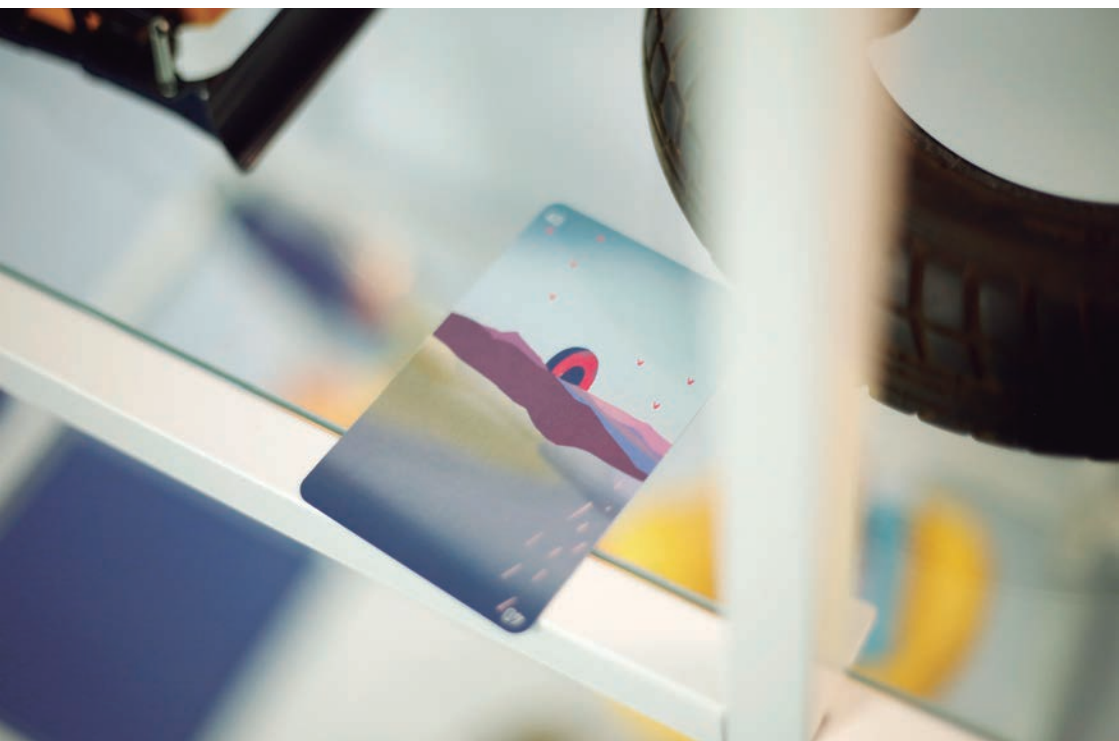
23

































“En 2014 conocí a Gita Wolf, la directora de Tara Books. Gita me hizo una propuesta muy interesante y que implicaba un gran desafío: ¿Y si hacíamos un libro ilustrado que tuviera una temática política y que pudiera conectar con la realidad social contemporánea? me ofrecía la posibilidad de trabajar sobre ello con el resto del equipo de Tara Books, en India.

Antes de mi viaje empezamos a valorar la posibilidad de trabajar con unos textos un tanto inusuales: los manuscritos económico-filosóficos de 1844 de Karl Marx llamados “Cuadernos de París”, que fueron escritos cuando tan sólo tenía 25 años.

A principios de Julio de 2015 aterricé en Chennai (India). En mis primeros días conocí al equipo de la editorial y aproveché para conocer de cerca sus talleres de serigrafía, en los que producen maravillosos libros hechos a mano desde el papel a la encuadernación, pasando por el proceso de impresión. Era un mundo nuevo y ajeno a lo que yo había vivido. Este mundo lo inundó todo, incluso al propio libro.

Durante mi estancia en Chennai alternaba mi trabajo en la editorial con largos paseos en los que iba empapándome de costumbres, olores, ruidos, sabores y un sinfín interminable de sensaciones que fui plasmando en un cuaderno que poco a poco se fue llenando de dibujos. Casi sin darme cuenta los dibujos del cuaderno y los del libro empezaron a mezclarse y la estimulante realidad que me rodeaba empezó a diluirse en las páginas del libro.



Poco a poco empezó a quedar claro que los manuscritos eran como un puzzle que había que ordenar y jerarquizar y que lo que quería contar trataba de esa cosa que lo envolvía todo y que llamamos dinero. Las imágenes debían tener un hilo conductor que nos contara la historia del Dios Dinero, un animal repugnante y colosal que había surgido de la codicia de la que hablaban los textos de Marx.

Desde el mismo instante en que el ser humano se apropió por primera vez de un utensilio para facilitarle la tarea, hizo acto de presencia la idea de la propiedad, tan directamente vinculada al uso del dinero. Decidí entonces que mi historia comenzaría cuando aquel primer cazador-recolector llamado Adán, decidiera usar un utensilio que le facilitara la tala de los árboles del Jardín del Edén para así poder apropiarse de los frutos prohibidos.

A partir de ahí fui dotando a la historia de una estructura narrativa, de tal manera que cada página mostrara, además, las ideas apasionadas del joven filósofo. A medida que iba ordenando los pasajes de los manuscritos para que se relacionaran de manera coherente con la historia del Dios Dinero, el libro fue tomando forma y el mapa que había imaginado cuando leía las notas incompletas de Marx, se había transformado en un leporello que también tenía la virtud de desplegarse y mostrar todo su contenido a la vez.

Un año después de mi estancia en Chennai, participé en una exposición colectiva cuya temática giraba en torno a la obra de El Bosco. Me fascinaba su trabajo. Cuando volví a verlo descubrí algo insólito: God of Money era en realidad un “Jardín de las Delicias” contemporáneo.”

MAGUMA (MARCOS GUARDIOLA)















6

TALLER

**BARAJANDO MIRADAS,
CONSTRUYENDO MUNDOS**

Durante las tardes del Congreso “Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: Mediación crítica dentro y fuera de la escuela”, la programación contemplaba poder trabajar de forma práctica algunas de las nociones teóricas desarrolladas tanto en las comunicaciones como en las ponencias presentadas a lo largo de las mañanas.

El taller “Barajando miradas, construyendo mundos” apostó por una estructura participativa haciendo uso de la baraja de cartas “Baraja miradas” editada específicamente para el contexto del congreso. Su contenido se centra en el aspecto micro-macro de una misma realidad, haciendo hincapié en que el mundo que nos rodea puede entenderse desde múltiples miradas.

Con la intención de posibilitar ampliar miradas hacia nuevas propuestas e ideas pedagógicas para trabajar en torno a las imágenes que cuestionan el imaginario infantil, el hilo conductor en todo momento se centro en las cartas. Se pusieron en juego a partir de la construcción de historias, juegos, y diversas narrativas.

Lo que sucedió: Se barajaron miradas, se construyeron mundos. Situado en el Palacio de Aiete de Donostia, el espacio de la biblioteca se prestaba como un lugar distendido, rodeado de cuentos y una enorme cristalera que permitía ver el jardín exterior que tanto caracteriza al lugar.

El taller fue eminentemente práctico y gracias a la disposición y motivación de los 20 participantes pudimos desarrollar con fluidez las 3 fases del taller, con el principal objetivo de que se plantearan diferentes estrategias que posibilitaran poner en juego la baraja .

COMENZAMOS

Todos estábamos sentados en un corro. Para empezar, un acto performativo detonó que cada participante del taller entrara intuitivamente en la dinámica a partir de un punto de partida común: Se obtenía una carta repartida al azar junto con una pregunta que proponía deducir una posible historia a partir de la pregunta, ¿Cómo es que un miembro de los editores de “baraja miradas” cambió su vestimenta en el trayecto del centro cultural Tabakalera donde estaba teniendo lugar el congreso, al centro cultural de Aiete? ¿Qué había ocurrido en ese margen de tiempo?

Haciendo una conexión entre la vestimenta y la carta que cada participante sujetaba emergían respuestas divertidas y espontáneas:

“mi carta sugiere que ha tenido una avería y se ha cambiado de ropa”

“mi carta sugiere que lo que vemos es una ilusión”

“mi carta sugiere que quería venir en bici y la ropa anterior no era cómoda”

Diferentes narrativas con sus detalles, singularidades, matices y anécdotas, pusieron en valor la capacidad innata de los participantes de aportar relatos genuinos.

Risas, sorpresas, y atención a que cualquier anécdota era posible. Algo se activó para comenzar a trabajar en las diversas posibilidades que ofrecía la baraja.

SEGUIMOS

A continuación, nos dividimos en grupos de cuatro donde el objetivo era buscar nuevas maneras de poner la baraja en juego a partir de las aportaciones genuinas de los participantes: A partir de esta idea principal la baraja propiciaba:

- Reflexionar en torno al potencial educativo de trabajar a través del imaginario de nuestro entorno.
- Trabajar en torno a posibles aplicaciones de la baraja en contextos educativos.

Se incide en poner en práctica la baraja y jugar insitu para poder compartir esas experiencias posteriormente con el resto de participantes.

Cada grupo era libre de moverse para elegir el espacio que se adecuara a sus necesidades. Algún grupo incluso se movió al par que sus juegos se iban modificando.

Nosotras nos movíamos por los grupos documentando, escuchando y jugando en alguno de los casos. Las risas y los piques inundaban el espacio.

El bloqueo también apareció en algún grupo (la idea de tener que inventar algo parece infundir algo de presión). Propusimos que podían hablar de lo que les parecía la baraja, de lo que se podría hacer con ella, hacer comparativas con las barajas ya conocidas... esas experiencias también podían ser significativas para el resto del grupo.

COMPARTIMOS Y JUGAMOS

Para acabar volvimos al círculo para compartir las diferentes propuestas surgidas de aplicaciones y usos de la baraja y para hacer una reflexión común de lo ocurrido.

Como última sugerencia de una de las participantes, finalizamos la sesión incorporando la carta que nos había tocado al inicio, dentro de algún libro con el que sugiriera alguna analogía o relación.

De este modo las cartas seguirían en juego, con los encuentros que los usuarios habituales de la biblioteca harían de esas imágenes al encontrarse con ellas por sorpresa.

A partir de esta poética se abandonaba una carta que seguirá generando significados. Quizá hoy, quizá dentro de diez años, quizá nunca, si es que ese libro no se vuelve a abrir.

REFLEXIÓN FINAL

Haber comenzado el taller de un modo inesperado nos sirvió como un disparador que ayudó a activar a los participantes, cuestionando las estructuras establecidas y subrayando la importancia de lo lúdico como un elemento que propicia generar acontecimientos donde emergen las acciones espontáneas.

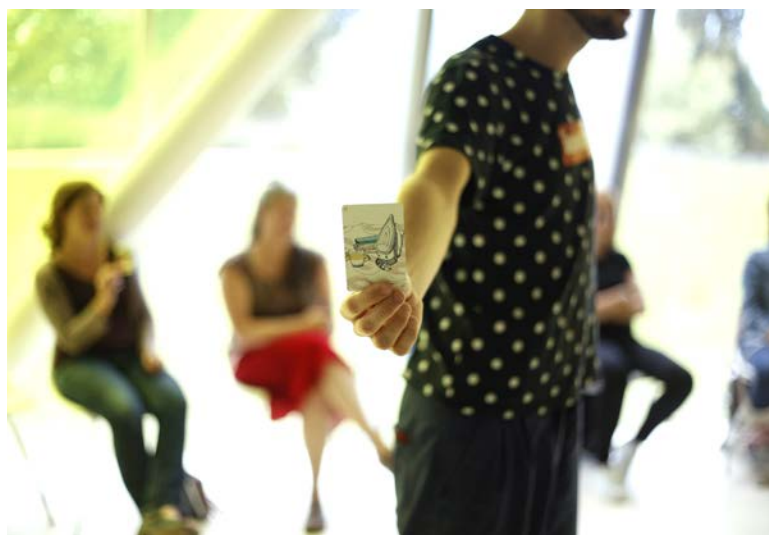
El ambiente que se generó fue fundamentalmente de carácter lúdico, donde cada uno de los participantes mediante la acción y reflexión, interactuó e intercambió sus propuestas e ideas. Sus relatos pusieron de manifiesto que se habían divertido, cosa que nos alegró gratamente.

La implementación de una propuesta abierta nos ayudó a evidenciar las múltiples posibilidades que ofrecen las imágenes que componen la baraja, ya que la mayoría de las participantes en inicio esperaban unas instrucciones establecidas de sus posibles usos.

La acción performática inicial de activar las miradas de los asistentes, junto con la segunda fase de implementación de posibilidades en torno a generar materiales didácticos genuinos a partir de una baraja, empoderó a los asistentes frente a sus iniciativas. La diversión fue la protagonista de la tarde, y eso fue una enorme satisfacción.

Miriam Peña Zabala e Itsaso Madariaga.











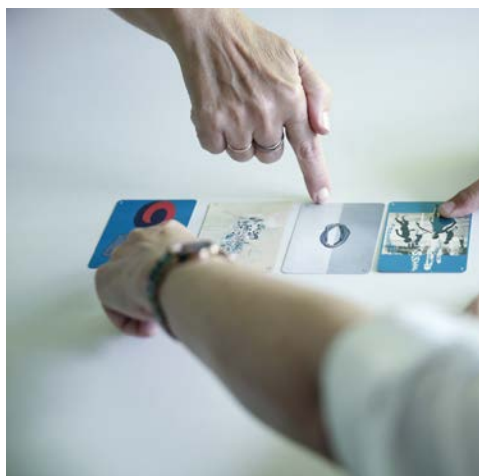


















6.1 RELATOS SOBRE LA EXPERIENCIA EN EL TALLER

HACE TIEMPO QUE NO JUEGO

Hace tiempo que no juego. Quizás porque siempre considero que tengo cosas más importantes que hacer, me da pereza o, simplemente, porque como persona adulta considero el juego una pérdida de tiempo. Recientemente en una reunión de amigos, se propuso un juego de sobremesa. Una amiga había traído el Dixit, un juego de cartas en el que la imagen y el ponerse en el lugar del otro adquieren protagonismo. La idea inmediatamente suscitó el interés de los niños/as de la reunión (ya no tan niños) y la propuesta resultó ser una experiencia extraordinaria.

Curiosamente, poco después volví a encontrarme en la misma situación, esta vez en un contexto muy diferente: el académico. Dentro del contexto del Congreso Internacional Arte, Ilustración y Cultura visual en Educación Infantil y Primaria acudí con mucho interés y ciertas expectativas al taller que se organizó en torno a la Baraja Miradas. Se trataba de la presentación de la baraja de cartas del mismo nombre, un proyecto artístico que recogía diferentes “miradas” de distintos artistas sobre el trabajo del ilustrador Maguma. Tras una breve presentación a través de una performance y establecerse los grupos de trabajo, se nos propuso la tarea de indagar sobre diferentes modos de juego/intervenciones con dicha baraja. La baraja compartía muchas similitudes con el juego del Dixit, pero en esta ocasión se trataba de una baraja sin reglas.

Todavía recuerdo el día lluvioso de verano de Donostia. Salimos fuera, Amparo resultó ser una compañera de juego apasionada, divertida y creativa y además, dispuesta a compartir sus ideas. Entre las diferentes propuestas la que me resultó más interesante, consistía en que cada una debíamos encontrar una casa “refugio” para la carta que nos había sido asignada. En la carta que me tocó aparecía representado un ojo, el oráculo, pensé. Puesto que estábamos en el Palacio de Aiete, lo tuve claro; situé mi carta en la casa/palacio donde durante años había pasado el verano Francisco Franco. Quizás por casualidad, empezó a llover, volvimos al interior y la carta se quedó allí. A mí me resultó premonitorio.

La puesta en común de las diferentes experiencias/aportaciones fue apasionante. Habíamos jugado, sí, pero al mismo tiempo habíamos reflexionado a través de la imagen, habíamos contado historias, establecido nuevas relaciones, habíamos desarrollado nuestra capacidad creativa aportando y compartiendo diferentes modos de ver, de hacer, de pensar... Regresé a casa con una nueva herramienta didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad creativa, pero sobre todo con una nueva idea sobre el concepto de juego y su potencial educativo.

Lourdes Cilleruelo.

UNA CASA PARA CADA CARTA

Éramos un pequeño grupo, nos habían propuesto inventar algunos juegos con la baraja y decidimos que lo más adecuado era salir al exterior de la biblioteca. Una lluvia de ideas empezó a atormentarme y trataba de controlar aquel bombardeo de pensamientos para no acaparar toda la participación. Me encontraba entusiasmada porque el verde del prado y la luz de aquella tarde resultaban muy motivadoras.

Recuerdo que planteé la posibilidad de buscarle una casa a cada carta. Habíamos escogido al azar una de las cartas cada uno de nosotros y mi propuesta era buscar un lugar en el que la carta se sintiera cómoda, acogida, feliz. Rápidamente nos dispersamos en los alrededores más próximos. Paloma había escogido una carta llena de diagonales, los pequeños triángulos y otras figuras geométricas que se formaban tenían continuidad con las líneas de aluminio de la cristalera que formaba la fachada del edificio. Otra de las cartas fue a parar junto al pie de una papelera y otra estaba en una jardinera semienterrada. No recuerdo exactamente donde fue a parar la mía pero sí el modo tan infantil en el que nos dispusimos a buscar las cartas de los demás al finalizar con el juego del escondite.

Otro de los juegos que hicimos fue situar una de las cartas en nuestra frente sin poder ver la imagen que contenía. Por turnos hacíamos preguntas al resto de personas que solo podían contestar no se, afirmativa o negativamente. A través de estas pistas tratamos de averiguar qué imagen podía ser la que contuviera nuestra tarjeta. Fue divertido porque aún no conocíamos el

imaginario que había reflejado, por lo que resultaba muy difícil adivinar si se trataba de una persona, un objeto, un animal o una situación abstracta.

En el interior del edificio, al regreso de todos los equipos, cuando estábamos dando por finalizada las actividades después de una interesante puesta en común... me pareció divertido plantear una práctica disruptiva en la biblioteca. Creí que podía ser útil darle una vuelta más a una propuesta que hace años Paloma Rueda hizo en la biblioteca del Instituto Valenciano de Arte Moderno. La creatividad funciona así, a veces inspiran hechos del pasado y a veces hace una combinación promiscua de ideas. El caso es que lo que se te ocurre nunca es tuyo del todo y siempre es más de los demás. Hicimos una acción performática entre todos que consistió en buscar entre los ejemplares de las estanterías, algún libro cuyo contenido o título tuviera que ver con una de las cartas de la baraja que hubiésemos escogido. De manera que el lector que en el futuro se llevara a su casa alguno de esos volúmenes encontrara por sorpresa en su interior una carta que le provocara incertidumbre, algún interrogante, dudas o al menos la sensación de que alguien la había dejado allí para él o ella.

Recuerdo que un compañero me envió un acertado cuento sobre un tigre tomando el té en el que precisamente había alojado la carta de la baraja que tiene un igual motivo. En mi caso mi carta tenía una nube y encontró por azar rápidamente un libro sobre meteorología en el que se sentía muy cobijada. Quisimos de esta manera dar nuevas vidas a estas cartas de la baraja.

Amparo Alonso-Sanz.

AMÉ LA CARTA QUE ME TOCÓ

El juego se inició con el mail comunicando que recibiríamos de regalo la baraja miradas. A la ilusión del obsequio, se sumó la curiosidad. Creación colectiva, posible material didáctico, inspiradas en de Certeau para descubrir matices en lo cotidiano ¿Cómo se desplegaría todo eso?

Cuando viajábamos al Aiete a participar del taller, supe que allí veraneaba Franco. Me corrió un escalofrío. ¿Tendría el aura terrorífica de los sitios vinculados a la dictadura de mi país?

En cambio, resultó un espacio exquisito, rodeado de jardines, lleno de luz. Trabajamos en la biblioteca, un entorno estético y amigable, acorde a la experiencia que íbamos a transitar.

Al reunimos, dos coordinadores hicieron una especie de actuación entre ellos que nos sumergió en un clima lúdico y de humor. Nos repartieron una carta a cada uno. Amé la que me tocó: pasto adelante, una flor blanca y más atrás, en el asfalto, un pequeño charco azul y una rueda de bicicleta que asoma. Me identifiqué plenamente: pasto, flor, bicicleta, charco y una parte borrosa, como percibida sólo con mi astigmático ojo izquierdo. Es la carta 39 realizada por Itsaso Madariaga López.

Con un juego comenzamos a conocernos, no recuerdo bien de qué se trataba, pero enseguida nos sentíamos cercanos y confiados. Luego en grupos de seis o siete fuimos a las mesas. Debíamos crear un juego entre todos con la baraja. Las repartimos y decidimos que uno comenzaría una historia a partir de una de sus imágenes, el que pudiera continuarla con una de sus cartas seguía. Algunos proponían metas para ganar o perder, otros pensábamos en algo más poético donde el relato que suscitara las imágenes fuese el único fin. Éramos un grupo muy heterogéneo, nos reíamos y hasta casi peleamos por ver si las reglas inexistentes se cumplían. Los relatos eran desopilantes y ciertamente estrechamos lazos.

Al fin, en la puesta en común, contamos, escuchamos y hasta alguien deslizó: voy a probarlo con los niños. Ahora, que lo estoy escribiendo, se me ocurre ¿y si en marzo, cuando comience con mi cátedra de arte y cultura visual me las llevo?

Patricia Berdichevsky.

LAS CARTAS DISPARARON HISTORIAS

Recuerdo este taller con mucho cariño y con una gran satisfacción. Había sido mucho el esfuerzo para sacar adelante la publicación de la baraja de cartas y la exposición, ¡y por fin veía cómo ese objeto era vivido y utilizado por maestras...! ¡Qué satisfacción, de verdad! ¡Es como ver que tu hijo ya hace algo solo, por sí mismo! Hubo mucha participación, sobre todo de maestras, y el ambiente fue precioso: la baraja les gustaba, les motivaba, y les ayudó a imaginar maneras de utilizar las imágenes que contenía.

Me quedo con el recuerdo de una de las propuestas de uso de la baraja que se le ocurrió a una de las asistentes: se imaginó mirando las cartas con sus alumnos y alumnas de Infantil y proponiéndoles que “buscaran una casita para cada carta”, saliendo al exterior y jugando a colocarlas donde desearan, para explicar luego por qué las habían colocado ahí. ¡Me emocionó escucharla! ¿Puede haber algo más sencillo y a la vez más poético...? Le daba al alumnado la oportunidad de ser investigador y protagonista de su aprendizaje, utilizando las cartas -el arte- como disparador de historias que conectaran con su propias motivaciones, con su vida.

M. Reyes González Vida.

SURGIERON IDEAS INIMAGINABLES

Uno de los primeros sentimientos que recuerdo es la emoción. Poner en juego la baraja de cartas Baraja Miradas suponía visibilizar un proyecto que había tardado un año en nacer. En esos momentos se genera la emoción de activar y compartir tantas ideas que se encontraban recogidas en esa pequeña caja.

Nos encontramos con un grupo dispuesto a divertirse y dejar volar su imaginación. No sabíamos lo que iba a ocurrir, pero pronto surgió la ilusión. El carácter no pautado de la baraja invitaba a proponer un taller de características similares, que no estableciera normas de uso precisas, de modo que los participantes pudieran aportar diversos modos de usar la baraja.

Ver como las cartas se convertían en piezas para conversar a través de las ilustraciones, como el carácter lúdico de la baraja permitía generar anclajes con saberes adquiridos, dio paso a que surgieran ideas inimaginables de las que el grupo quería participar. Todo esto posibilitó viajar por mundos fantásticos y quedarnos con la sensación de un trabajo bien hecho.

Miriam Peña Zabala.

EL RESULTADO SOBREPASÓ LO IMAGINADO

Tras varios meses de intenso trabajo, tocaba poner en práctica y comprobar si todas esas posibles cosas que nos imaginábamos se podrían llevar a cabo con la baraja de cartas que previamente se había diseñado.

Para ello propusimos un taller donde la mayoría de los participantes eran maestros, con el objetivo de que pudiesen incorporar posibles dinámicas en sus aulas a través de las imágenes que conformaban la baraja de cartas.

El resultado sobrepasó las posibles fronteras de lo que nos habíamos imaginado, ya que salieron tantas propuestas como participantes, deduciendo que el mundo de las imágenes es infinito y pueden actuar como posibles herramientas en Educación Infantil y Primaria para cuestionar aspectos que van desde lo cotidiano hasta lo subjetivo, poniendo en juego estrategias de aprendizaje y la relación con el medio.

Luis Ángel López Diezma.

40 IMAGINARIOS EN LA PALMA DE LA MANO

Un año de trabajo continuado. Trabajo enérgico. Altibajos. Todo rodado. Todo atrancado. Luces y sombras. Lluvia y sol. Kilómetros de Skype.

Por fin, 40 imaginarios en la palma de la mano. Un mundo de posibilidades, y con él, mil preguntas nos abordan ¿Entenderán el juego? ¿Sin reglas? ¿Lo disfrutarán?

Tras muchos meses de trabajo llega el día del taller. Una veintena de personas dispares compartiendo un espacio. Un espacio en el que se cruzan pensamientos, ideas, risas, miradas. Las imágenes de las cartas parecen invadirlo todo. Nubes, ojos, gotas de agua, silencios, más agua, corazones, emociones...

Todos los asistentes al taller se implican, disfrutan, comparten. Surgen juegos, numerosas variantes a partir de un único elemento. Único y casi mágico. Unos esconden cartas, le asignan un hábitat, les toman fotos. Otros cuentan historias, improvisan rápido, crean historias que saltan de carta en carta, de persona en persona, de camino en camino.

Leticia A. Vázquez Carpio.

EL EFECTO FUE MUY INSPIRADOR

Tarde de julio con tormenta de verano de mucha agua y luces cambiantes. El taller comienza lleno de caras expectantes con ganas de participar y de ponernos a jugar con la baraja. Pero ¿y las reglas del juego? Da la impresión de que los participantes esperan instrucciones de uso pero el título del taller ya nos invita a nuevas visualidades y subjetividades. Con lo que en muy poco tiempo pasamos a conectar con emociones juguetonas y el ambiente se distiende gratamente incluso a través de muchas carcajadas entre gente que a priori se acaba de conocer.

Resumir en impresiones lo que pasó, lo que vivenciamos y lo que aprendimos es hacer hincapié más en los procesos que en ningún producto o resultado único del taller. Desde la escucha curiosa, atenta y cuidada brotaron recuerdos, reflexiones, experiencias e intereses de diversos campos y características que pusieron rápidamente en marcha nuestros pensamientos divergentes, cara a posibilidades de uso de la baraja.

¡Gracias por la visiones y aportaciones a los participantes! Excelente trastear y jugar con vosotros desde el compartir generosidad y apertura en un proceso lúdico de diálogo y diversión. El efecto fue muy inspirador. La tormenta de ideas fue fluida como el agua que bailaba en diferentes ritmos y direcciones y llena de diferentes destellos de luz y creatividad.

Itsaso Madariaga.

