

\_\_\_\_\_ (2003). "Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial 2003". Recuperado de, [http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL\\_ID=17716&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/es/ev.php-URL_ID=17716&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

**Abstract:** This essay exposes the concept of cultural appropriation, culture as a right - within the set of economic, social, cultural and environmental rights known by its acronym DESCA - and its relation with the Objectives of Sustainable Development.

**Keywords:** Development - sustainable - culture - community.

**Resumo:** Este ensaio apresenta o conceito de apropriação cultural, cultura como um direito - dentro do conjunto de direitos econômicos, sociais, culturais e ambientais conhecidos pela sigla DESCA - e sua relação com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.

**Palavras chave:** desenvolvimento - sustentável - cultura - comunidade.

(\*) **Ana Carolina Albanese.** Universidad Argentina de la Empresa (UADE). Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Proyectuales (INSOD). Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales. Departamento de Derecho. Abogada. Speaker. Magíster en Derecho del Consumo por Universitat de Valencia. Especializada en Fashion Law por Fashion Law Institute Fordham University. Variedad de artículos y ponencias.

## Representaciones discursivas y gráficas desde la bipartición, tripartición y cuatripartición

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 36, pp. 80-83. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: septiembre 2020  
Versión final: diciembre 2021

Ana Cecilia Carrasco (\*)

**Resumen:** Educación y diseño son dos campos abordados en esta propuesta, desde parámetros que toman como referencia tradiciones culturales y prácticas sociales adquiridas y que, en algunos casos, se usan de forma no consciente, pero que son parte de nuestros códigos de relación y formas de representación, como los binarismos. La tripartición y la cuatripartición se abordan de modo general, de la división narrativa del tiempo y el espacio observable en la obra de Guamán Poma de Ayala y en el diseño precolombino. El campo gráfico y discursivo en el que son implementados los parámetros señalados, responden a investigaciones de la expositora y al diseño de estrategias pedagógicas para su socialización. Se pretende que el uso de estos parámetros dialoguen con estructuras gráficas, simbólicas y espaciales contemporáneas y respondan a las necesidades de representación que sea de interés de los participantes.

**Palabras clave:** diseño pedagógico - binarismo - bipartición - tripartición - cuatripartición - diseño andino - representación gráfica andina.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 83]

### Sistema de representación gráfico discursivas como propuesta pedagógica:

Los proyectos que se expondrán a continuación han tenido entre sus objetivos el desarrollo de estrategias de mediación pedagógica a través de formatos que faciliten la interpretación e interacción con temas propuestos para el debate o discusión. Los espacios en que estas estrategias de mediación se han desarrollado han sido centros culturales, tanto en talleres, como a través de intervenciones espontáneas.

Son tres los formatos hasta ahora experimentados:

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

### El binarismo y pensamiento crítico:

en el año 2016 se desarrolló el "Taller de crítica gráfica" como parte de las actividades de mediación de la muestra "Repente conmigo. Didácticas del olvido". El objetivo

principal del taller fue producir un fanzine colectivo que posteriormente se denominó: “El pensamiento dicotómico ilustrado”.

El proyecto “Repite conmigo. Didácticas del olvido”, fue complejo, de diversos elementos y recursos que se utilizaron para problematizar el lugar simbólico de las manifestaciones culturales originarias frente a las occidentales (Carrasco, 2020). Se propuso el término dicotomía como un mecanismo revestido de formas de nombrar a la cultura local, que le den una posición subalterna frente de las manifestaciones culturales de origen europeo. Bajo este análisis se logró establecer pares dicotómicos, que vendrían a conformarse por conceptos opuestos entre sí, pero que tienen como origen un tipo de práctica cultural que se torna positiva en cuanto se acerque a ser europea y de menor importancia si su origen es local. De este modo se obtuvieron las siguientes dicotomías:

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

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

Los conceptos de narración gráfica contaron con el aporte de Miguel Det y Juan Carlos Yáñez. Fue fundamental el aporte de Miguel Det, historietista que ha investigado y reinterpretado gráficamente las *quilcas* de Guamán Poma de Ayala, al proponer esta estructura narrativa que tiene componentes narrativos y estructurales andinos, como alternativa para la creación de historietas gráficas. Guaman Poma de Ayala elaboró el manuscrito “Nueva Crónica y Buen Gobierno”, con 400 ilustraciones, en el Siglo XVII dirigido al rey Felipe III de España, para narrar sobre el panorama de la conquista en Perú, la mala o dispar administración del poder extranjero ante la población local y la cultura andina y sus semejanzas con el pensamiento cristiano, entre otros temas.

La estructura narrativa presente en las *quilcas* de Guaman Poma de Ayala divide un plano en cuatro espacios demarcados por dos diagonales que recaen en el centro, creando un quinto espacio, el central (Adorno, 1984). Es a partir de la figura central que una historia se desarrolla, sin uso de “perspectiva”, pero sí desde una secuencia de planos narrativos, que siguen jerarquías que guardan similitudes con el mundo cósmico andino, en donde la imagen derecha en relación al centro es la de mayor importancia, y le sucede en respuesta el lado izquierdo. Así también la parte superior, que muestra textos que presentan y a la vez desarrollan el tema, encuentra una respuesta en la zona inferior. Una trama, e incluso una secuencia de acciones se desarrollan en una sola imagen, lo cual constituye una expresión del pensamiento andino y práctica narrativa no hegemónica (Adorno, 1984).

Para el desarrollo del taller de Crítica Gráfica, se consideró que el primer elemento narrativo de importancia fuera el título, el cual presentaría una situación; le seguiría el desarrollo de una situación –en este caso, de conflicto– en imagen central y textos en subíndice que den algunos detalles de lo narrado. Las imágenes que completan la imagen responderían a un ciclo narrativo que indiquen causa, consecuencia y conflicto a resolver o a ser discutido.

El material de apoyo utilizado para que el público pueda resolver este taller, fue un cuaderno de trabajo, en el que se crearon secciones con los pares dicotómicos presentados, teniendo en cada sección espacio en blanco para dibujo e imágenes extraídas de diarios, que graficaban la dicotomía propuesta. Por ejemplo, en la sección culto-inculto, las imágenes que ejemplificaban la situación antagónica eran la de Martha Hildebrandt, lingüista peruana y nativos amazónicos no contactados (Carrasco, 2020). Tanto las imágenes, como el formato y los pares dicotómicos, cumplieron la función de provocar una respuesta propia en cada participante. El binarismo mostró la posibilidad de provocar una respuesta ante vocablos que encubren descalificaciones categóricas y validaciones hegemónicas, que percibimos como normales y estandarizadas, como la marcada diferencia entre “ciudadano” y “poblador” y, ante ello, formar un juicio crítico a través de la respuesta gráfica.

El binarismo, entonces, en la dinámica de contraposiciones, fue usado para exigir una respuesta, y conllevar, en el más ideal de los casos, a que no se vuelvan a tomar estos términos sin un necesario filtro de crítica y reflexión.

### La tripartición en el proyecto “Alasitas de lo cotidiano”

“Alasitas de lo cotidiano” fue un proyecto narrativo y dialógico de interacción abierta y con menos mediación previa que el proyecto anterior. En este caso, el diseño de interacción estaba contenido en el mismo diseño y distribución de espacios en maquetas de cartón, dispuestas ante el público el día de inauguración de la exposición artística que llevó el mismo nombre. A través de estas maquetas se puso a prueba la posible familiaridad en el público con lógicas narrativas no lineales y estructuras espaciales inspiradas en tradiciones rituales locales.

El formato utilizado en el proyecto “Alasitas de lo Cotidiano” toma como fuente de inspiración lógicas andinas presentes en el cajón de San Marcos, artefacto cultural del surandino de Perú que puede haber tenido antecedentes en las *huacas* (Del Solar, 1992), es decir, en elementos de gran valor ritual (Rivas Plata, 1992) y en las illas puneñas usadas en las *Missas Andinas* (Del Solar, 1992), que consiste en una serie de objetos tallados en piedra con los que se realizan rituales propiciatorios para augurar una buena producción o cosecha y condiciones afines. Tanto en los Cajones de San Marcos, que consiste en una suerte de retablo similar al de las iglesias, pero en miniatura, existe una disposición en tres niveles, de abajo hacia arriba. En la *Missa Andina* los objetos están dispuestos sobre una superficie cuadrangular, en donde la espacialidad muestra una división tripartita de los

objetos, los que a su vez cumplen funciones simbólicas distintas dentro del ritual (Jiménez, 1992). Haciendo analogías entre Cajón de San Marcos y la Misa Andina, el primer nivel de importancia representa al “mundo de arriba”, en donde se ubica al santo o ser mediador. En la zona inferior, está representada la tierra, el hacendado y/o sus bienes; en medio están los demás elementos que son parte de la comunidad (Del Solar, 1992). A través de estos referentes se creó el diseño de una pequeña maqueta plegable, de cartón, tripartita, que el público tomó para personalizar con amplia libertad. Tras breves explicaciones, se sugirió que las intervenciones abarquen tres niveles de narración en función a un objetivo o deseo personal, representado a través de palabras o dibujos. El que la maqueta sea tripartita, respondió a la siguiente división:

- El centro de la maqueta. Planteado como un centro de poder. Consta de una pestaña que, a través del plegado, genera un nivel flotante entre los niveles 1 y 2 de la maqueta, dispuestos perpendicularmente entre sí. El centro destaca en un ángulo de 90 grados en el que se coloca la figura de un símbolo de poder personal, inspirado en imágenes precolombinas y/o procedentes de la naturaleza, pero que tengan relación con una virtud o capacidad con la que el participante se identifique.
- El nivel 1 de la maqueta. Es el nivel celeste o nivel de los deseos. En él se escribe o gráfica un propósito personal que el participante desee alcanzar.
- En el nivel 2 de la maqueta se hace referencia a la tierra o espacio terrenal, en el que la realidad se construye a partir de acciones. En este espacio el participante relata o gráfica cómo es que va a conseguir aquello que desea.

Esta maqueta constituye una caja de deseos. El conjunto de maquetas dispuestas al público, formaban parte, a la vez, de un “altar de deseos”, de modo que cada vez que una persona tomaba una maqueta y la personalizaba con sus propios deseos y representaciones, le buscaba un lugar dentro del altar. El mediar una experiencia ritual con el público, desde un objeto lúdico, permitió generar una apertura al diálogo sobre los rituales andinos como saberes, y formas de concebir el mundo, antes que simples creencias. El diálogo permitió también reemplazar o desmitificar la condición de “amuleto” de los objetos propiciatorios que son parte de los rituales en la cultura del ande, y entender que tienen un sentido muy concreto en la cultura andina, en donde la creación es un espacio de participación continua entre el cosmos y los habitantes. La experimentación personal desde una acción ritual, conlleva a generar una subjetividad mediada frente a las costumbres andinas cuyas lógicas relacionales entre trabajo, propósito y sentido de estar en el mundo, conforma un *imago mundi* que supone acciones y modos de vida que son lejanos o ajenos a la atención de los habitantes de las metrópolis, especialmente si los modos de vínculo entre las personas y sus trabajos y propósitos, en los contextos ciudadanos, tienen otras estructuras.

Las exploraciones realizadas a través de las maquetas mencionadas, permitieron crear canales, desde las experiencias personales de los participantes, con las culturas originarias. El dialogar sobre ello nos invitó

a observar nuestra propia memoria de lo ritual que, aunque generalmente no es ejercitada, está presente y suele activarse ante estímulos, especialmente cuando deseamos anticiparnos hacia el futuro. Estas conjeturas han continuado encontrando corroboraciones en las continuas ejercitaciones que fueron posibles para este proyecto, como ferias culturales y talleres pedagógicos.

### La cuatripartición en el diseño a partir de patrones andinos

El diseño de patrones compositivos a partir de la tripartición y cuatripartición han tenido la finalidad de brindar vías de exploración de lenguajes formales, así como posibilidades de reflexión frente a las lógicas compositivas de los diseños prehispánicos a partir de experimentaciones. La tripartición en el diseño, la podremos visualizar, primero, con el uso del triángulo escalonado y el sistema de coordenadas. El escalón en tres niveles es un elemento presente en la cosmovisión andina. Se le atribuye referencia al rayo y también a la cruz andina (Ruiz Durand, 2002). La rotación de este elemento, a partir del giro en ángulo sobre un eje que puede ser, incluso, el eje central de la misma figura, genera una amplia posibilidad de resultados. En las diferentes experiencias que corresponden a este proyecto, dirigido a artistas y diseñadores, se ha facilitado materiales sencillos como papel sometido a una secuencia de dobleces. Sobre él, atendiendo a movimientos angulares, el triángulo escalonado crea formas. Una vez recortado, según las formas creadas y desplegado el papel, quedan expuestos los resultados gráficos de las rotaciones del módulo inicial.

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

### Conclusiones

Los diferentes formatos que han sido presentados, se sociabilizan con la finalidad de explicar diversas posibilidades de éstos y que puedan además, servir de iniciales inquietudes que deriven en propuestas complejas. El diseño de formatos puede inducir caminos en cierta medida inmediatos, para dar respuestas concretas y despertar curiosidad hacia el tema. Sin embargo, lo que es valorable es, en la ejercitación, la cantidad de preguntas que un resultado puede generar, cosa que no siempre es posible cuando los procesos son demasiado abstractos. A pesar de las limitaciones propias de un formato de características limitadas, como corresponde a los diferentes proyectos mencionados, cabe resaltar que ninguno de los resultados ha sido repetido de una persona a otra. Por eso me animo a proponer que el establecimiento de pautas claves puede ayudar a centrar la atención en puntos esenciales de un proyecto y contribuir a procesos de pensamiento para la producción prolífica de ideas, criterios propios y procesos creativos. Por tanto, el diseño de formatos puede constituir una posibilidad pedagógica, que actúe

de disparador de respuestas, tal vez sólo aplicable a un momento inicial de la presentación de un tema, pero con muchas posibilidades de contribuir a complejizar el procesamiento de ideas.

#### Referencias bibliográficas:

- Adorno, R. (1984). "Paradigmas perdidos: Guamán Poma examina la sociedad española colonial". *Revista Chungará* 13, 6791. Está indicado: Volumen 13, P. 67-91. Disponible en: [http://www.chungara.cl/Vols/1984/Vol13/Paradigmas\\_perdidos.pdf](http://www.chungara.cl/Vols/1984/Vol13/Paradigmas_perdidos.pdf)
- Campana, C. (2016). "Los mariscadores y los orígenes de la iconografía andina". *Quingnam*, 2 (enero-diciembre), 85124. Está indicado: Volumen 2, periodo de enero a diciembre, p. 85-124. Disponible en: <http://journal.upao.edu.pe/Quingnam/article/view/572/534>
- Carrasco Quintana, A. (2020). "Una vía decolonial para el pensamiento dicotómico en las concepciones de cultura". *Designio. Investigación En Diseño Gráfico Y Estudios De La Imagen*, 1(2), 17-39. Disponible en: <http://cipres.sanmateo.edu.co/index.php/designio/article/view/271>
- Del Solar, M. (1992) Cajón Sanmarcos. En IPE (ed.) *El retablo ayacuchano. Un Arte en los Andes (1926)*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. Disponible en: <https://repositorio.iep.org.pe/bitstream/IEP/651/2/elretabloayacuchano.pdf>
- Durand, J. (2002). "Introducción a la iconografía andina. Muestrario de iconografía andina referida a los departamentos Ayacucho Cusco y Puno". Lima: IDESI. Disponible en: <http://artesaniatextil.com/wp-content/uploads/2017/06/Introduccion-a-la-iconografia-andina-parte-1.pdf>
- Jiménez, E. (1992). Santeros, "missas" y *herranza* en el campo ayacuchano. En IPE (ed.) *El retablo ayacuchano. Un Arte en los Andes (2947)*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. Disponible en: <https://repositorio.iep.org.pe/bitstream/IEP/651/2/elretabloayacuchano.pdf>
- Rivas Plata, I. (1992). De la capilla de antero al cajón de San Marcos. En IPE (ed.) *El retablo ayacuchano. Un Arte en los Andes (1316)*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. Disponible en: <https://repositorio.iep.org.pe/bitstream/IEP/651/2/elretabloayacuchano.pdf>

**Abstract:** Education and design are two fields approached in this proposal, from parameters that take as reference cultural traditions and acquired social practices and that, in some cases, are used in

an unconscious way, but that are part of our relationship codes and representation forms, such as binarisms. The tripartite and quadripartite approach is generally approached from the narrative division of time and space observable in the work of Guamán Poma de Ayala and in the pre-Columbian design. The graphic and discursive field in which these parameters are implemented, responds to the research of the exhibitor and the design of pedagogical strategies for its socialization.

The use of these parameters is intended to dialogue with contemporary graphic, symbolic and spatial structures and to respond to the needs of representation that are of interest to the participants.

**Keywords:** pedagogical design - binarism - bipartition - tripartition - quadripartition - Andean design - Andean graphic representation.

**Resumo:** Educação e design são dois campos abordados nesta proposta, a partir de parâmetros que tomam como referência tradições culturais e práticas sociais adquiridas e que, em alguns casos, são utilizados de forma inconsciente, mas que fazem parte de nossos códigos de relacionamento e formas de representação, tais como os binarismos. A abordagem tripartite e quadripartite é geralmente abordada a partir da divisão narrativa de tempo e espaço observável no trabalho de Guamán Poma de Ayala e no projeto pré-colombiano. O campo gráfico e discursivo no qual estes parâmetros são implementados é o resultado da pesquisa do expositor e do desenho de estratégias pedagógicas para sua socialização.

Preende-se que o uso desses parâmetros dialogue com as estruturas gráficas, simbólicas e espaciais contemporâneas e responda às necessidades de representação que são de interesse dos participantes.

**Palavras chave:** desenho pedagógico - binarismo - bipartição - tripartição - quadripartição - desenho andino - representação gráfica andina.

(\* **Ana Cecilia Carrasco** es bachiller en artes plásticas y visuales por la Escuela Nacional de Bellas Artes del Perú (2006-2012). Estudió la maestría de religiones y culturas andinas (UNSMA, 2014-2015) y la Licenciatura en Educación para el desarrollo (PUCP, 2017-2018). Se ha desempeñado como artista y docente, tanto en instituciones de arte y cultura como de forma independiente. Investiga temas de arte, interculturalidad y diseño a través de su propia obra y práctica educativa con comunidades indígenas, de artistas y educadores, en diversos lugares y contextos.