



2^o CONGRESO LATINOAMERICANO DE GESTIÓN CULTURAL

Pensamiento y acción cultural para la paz
y la participación ciudadana

18, 19 Y 20 DE OCTUBRE DE 2017
C A L I , C O L O M B I A

EL JUEGO Y SUS RAÍCES: Un acercamiento simbólico a la identidad cultural de un pueblo. México

Ponencia presentada en el 2do. Congreso Latinoamericano de Gestión Cultural | Cali Colombia
18, 19 y 20 de octubre de 2017

Carmen Zapata Flores
krmenzap@hotmail.com

Resumen

Los estilos de comunicación humana y mejoras de una sociedad, se encuentran indudablemente en el rescate interactivo de la cultura comunitaria. Para este efecto el proyecto “El juego y sus raíces” se enfocó al estudio y experiencia intercultural funcional, cuyo propósito básico estriba en una convivencia real entre culturas diferentes (estudiantes del Estado de México y niños de diversas comunidades) y realizar un material *ludo-gráfico* en donde se involucre la cultura comunitaria y la disciplina del diseño y la comunicación visual.

Aunado a esto se presenta un segundo propósito consiste en reavivar algunas costumbres de la comunidad, por ejemplo su iconografía cotidiana ligada a sus maneras ancestrales lingüísticas y de comunicación, así como la producción de nuevos significados aplicados a sus manifestaciones y valores culturales. La creación del material didáctico consistente en una “lotería cultural” enfocada principalmente para uso de la población infantil, pretendido generar un beneficio en ellos, ya que en esta etapa humana se cimienta la cultura e idiosincrasia de los individuos. Entonces, si desde pequeños se fortalece el conocimiento y el amor a sus raíces, será cada vez menor el peligro de perderla.

Con este material se trata de mostrar una imagen elaborada en función de producir ciertos significados culturales, pues “en este sentido, los códigos visuales garantizan en parte la cohesión de una comunidad y regulan la vida social”. (D. Palací, 2009, pág. 22) además de producir este material en apoyo a la economía de su museo comunitario. Crear un juego didáctico suscita un impacto y eleva la calidad, y forma en la que los niños de ésta y otras comunidades ocupan su intelecto y su tiempo. Además este material se realizó mediante procesos participativos por estudiantes que aplicaron conceptos sobre la imagen: icónico-simbólica.

Para ello se implementaron talleres de iniciación plástica, con el fin de permear la forma en la que los niños de esta comunidad representan su contexto. Al mismo tiempo y como motivo más importante, se busca la construcción de la idea-simbolismo así como reavivar la lengua indígena mixteca de este lugar, pues en este sentido, “compartir un lenguaje permite dialogar fluidamente y alcanzar un nivel

de comprensión; aunque no se eliminen los equívocos, si se reducen” (López, 2009 pág.54).

Crear un bien cultural bajo un proyecto multidisciplinario potencializa los valores culturales de ésta y cualquier otra comunidad. El trabajo se reforzó realizando visitas al lugar para retomar el contexto cultural en su hábitat natural, estrechando lazos con miembros de la comunidad quienes participaron activamente en la elaboración del material y adaptando las premisas de la metodología del pensamiento de diseño.

Esto permite seguir construyendo desde la visión del trabajo comunitario un país con identidad y dignidad, tejer redes interculturales que fomenten la recuperación de valores y generar el crecimiento de la dimensión social de la cultura, el proyecto tiene muy marcada una consigna: “volver a las raíces de jugar”.

Palabras clave

Cultura, identidad, imagen simbólica, valores culturales, participación, experiencia, función social, patrimonio intangible, diseño y comunicación visual.

1.- Introducción

Partiendo de la premisa de que el ser humano es un ser cultural y que los símbolos y signos están siempre presentes en su contexto es posible decir que las comunidades indígenas no son la excepción pues estas mantienen un orden visual entre su entorno, su sistema ritual y su forma de pensamiento, permitiéndoles sobrevivir hasta este momento. Sin embargo, debido al avance tecnológico y los fenómenos socioculturales que ello ha traído, muchos jóvenes y niños de las comunidades, han empezado a voltear a las ciudades olvidando sus raíces y perdiendo sus costumbres y valores (entre ellos su iconografía y lenguaje). Por otro lado, resultado de la manipulación obsesiva de la tecnología y la facilidad con la que se encuentran los recursos en la red, los jóvenes universitarios han dejado de lado la investigación formal, frecuentan cada vez menos los lugares de consulta y carecen de fuentes fidedignas sin cuestionarse el origen de la información que comparten, esto ha dado como resultado un abuso para la resolución de problemas de índole visual, concediendo el paso al plagio y la reinterpretación incorrecta de las representaciones y símbolos, con ello una descontextualización sin sentido de la materia prima de la comunicación visual: la imagen.

La principal finalidad de “El juego y sus raíces” es acercarse a la fuente real para que por medio de la convivencia, el trabajo de campo y un acercamiento etnológico se enriquezca el proceso didáctico, simbólico y cultural de ambas identidades. La creación de este espacio simbólico de la representación supone la reconstrucción del espacio vivido mediante recursos gráficos seleccionados, según criterios culturalmente establecidos. (D. Palací, 2009)

Los niños de las comunidades sufren una constante desigualdad y discriminación. Fomentar las actividades colectivas y el juego bajo el reconocimiento de su propio contexto no fue fácil, sin embargo se encontró que pese a las carencias que se tienen en las comunidades rurales, el niño está mucho mejor conectado con su entorno natural y por ello desarrolla en gran parte su percepción visual.

En esta ocasión el proyecto se centró en la comunidad de Tututepec de Melchor Ocampo, cabecera municipal ubicada en la costa de Oaxaca, México comunidad que representa un lugar multicultural, conformado por mixtecos, chatinos; una población afromexicana y mestiza, la población indígena ha sido aculturizada por lo que a la fecha sólo queda el 30% de la población originaria, en su mayoría gente mayor. Tututepec se define como uno de los pueblos más antiguos de México, así lo indica el código Nuttall que cuenta la leyenda del Señor “Ocho venado” uno de los documentos mexicanos más simbólicos. En su contexto cotidiano sus principales actividades son: la pesca, ganadería y cosecha de limón, la gastronomía, artesanía, la danza y las fiestas patronales, características de su patrimonio cultural, que junto con la flora, fauna y bienes naturales mantienen la diversidad de su entorno.

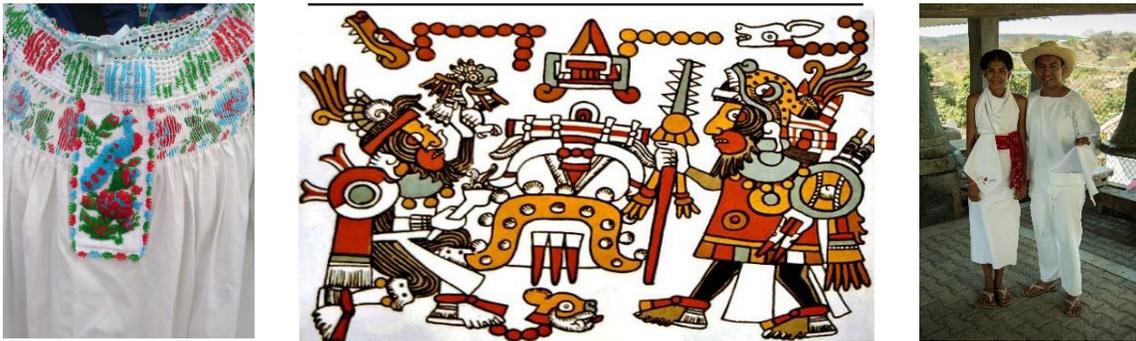


Imagen 1.- El bordado, el código Nutall y el fandango de Varita manifestaciones culturales de Villa de Tututepec de Melchor Ocampo

El colectivo “El juego y sus raíces” impartió una serie de talleres de iniciación pictórica en cuatro comunidades, para recabar la forma en la que los niños representan su entorno, se encontró en sus dibujos una carga simbólica importante que se conceptualizó en los iconos de la lotería cultural, además se logró una fructífera convivencia con los miembros de la comunidad, y la participación de niños, padres de familia, maestros, la secretaría de cultura y la secretaría de educación de Villa de Tututepec, así como la participación de maestros y alumnos de la carrera de diseño y comunicación visual. Este trabajo colaborativo se enfocó en la recopilación de los conceptos simbólicos, en donde se hicieron jornadas para decidir cómo elaborar el tipo de material ludo gráfico.



Imagen 2.-Talleres de apreciación plástica, impartidos a la comunidad Mixteca, Villa de Tututepec, Oaxaca. Abril de 2017

Como uno de los propósitos específicos de la “Lotería Cultural” en esta comunidad se encuentra en la preservación y reavivación de la lengua, se construyó usando los nombres de cada una de las cartas en español y en mixteco, la traducción mixteca, corrió a cargo de las hermanas Estela López Pérez y Petra López Pérez, así como de la señora María Hernández (únicas personas que aún conocen el mixteco a profundidad en esta comunidad), algunos otros miembros adultos aportaron sus experiencias y vivencias y se contó con la orientación del artista plástico Eleazar Sánchez cronista de Tututepec y Claudio Pérez, cuidador del museo comunitario, al cual se donará la lotería cultural para fortalecer la acción comunitaria en pro de su economía creativa.



Imagen 3.- Doña Estela Sánchez, Doña Mary Hernández y Don “Pilicusa” miembros hablantes de mixteco de la comunidad de Tututepec, 2017

Surgen entonces preguntas relevantes dentro de este proyecto:

- 1) ¿Qué importancia tiene el juego y cuál es el principal aspecto que incide en las dinámicas de creación de valor de éste en la cultura?
- 2) ¿Quién incide en la percepción social del sentido de la imagen, el icono, el símbolo, y de qué manera se genera la riqueza cultural a través de ésta?
- 3) ¿De qué manera se organizan los signos simbólicos dentro de la gestión cultural comunitaria? y finalmente
- 4) ¿Quiénes son los actores dentro de la gestión cultural comunitaria y cuáles son los valores que fortalece este proyecto?

2.- El juego como una herramienta intercultural

De acuerdo a ciertos estudios de educación visual, el instinto del juego despierta la curiosidad, retiene la atención y reta las capacidades creadoras del ser humano; los griegos practicaban el juego en la enseñanza y en el Renacimiento el aprendizaje de las ciencias exactas era transmitido por medio de naipes o juegos sencillos que pusieran en práctica los factores psíquicos e intelectuales del aprendiz.

Jugar alimenta entre otros factores: la motivación, la destreza, la observación, el análisis, la paciencia, el descubrimiento y la recompensa (Rand, 1968, pág.68) sólo si es que se involucran reglas dentro del juego. Crear un juego y jugar con un juego es una buena estrategia complementaria no sólo en la educación sino en la reavivación de la identidad y la cultura. Con el juego se aprende a conceptualizar y hacer analogías, estos conceptos aunados al estudio de la forma, la imagen, la aplicación del color, las técnicas, materiales y elementos propios del diseño, pueden dar paso a crear un sistema para jugar.

Tal como lo afirma Vilchis (Vilchis, 2010), en México los juegos se introdujeron bajo representaciones gráficas y esquemas cromáticos que han perdurado hasta nuestros días los juegos tradicionales se popularizaron en el siglo XIX, e incluían: laberintos, memoramas, serpientes y escaleras, el juego de la oca, muñecas de

papel recortables, la baraja y la famosa lotería, todos estos involucran en su representación el uso de iconos y símbolos. Para la década de los sesenta la lotería mexicana ganó gran reconocimiento, fue impresa por la compañía americana Clemente Jaques, que fundó la empresa “Pasatiempos Gallo” y aun incluye muchos iconos de la cultura popular mexicana, entre ellos personajes cotidianos, elementos naturales y objetos culturales entre otros iconos representativos, que son aplicables a cada contexto. La iconografía de la lotería es un arquetipo reconocido en todo el mundo, existen diversas versiones, las cuales son un ejemplo que permite analizar la identidad de un tema por supuesto aplicado a la cultura.



Imagen 4.- Transición en las Loterías Mexicanas: Pasatiempos “El Gallo”, “El Comal”, “Montecarlo”

Retomar la lotería y adaptarla a un contexto no es una cuestión nueva, sin embargo en el caso de la lotería cultural de la Mixteca en Tututepec, se realizó bajo una investigación profusa del sentido de la imagen, estudios sobre representación, definiendo experiencias bajo el trabajo comunitario.

3.- El sentido de la imagen en la cultura

La importancia del estudio de la imagen implica la necesidad de un acercamiento socio-histórico además de su contexto. Es a través del estudio de las formas y los objetos tradicionales que se logra entender la identidad y el discurso simbólico de una comunidad. En la actualidad la producción visual de lo mexicano, se manifiesta

en un fenómeno vivencial llamado *Mexicanidad*¹ que busca una experiencia colectiva. Por ello es importante que el acercamiento a la producción de una imagen cultural se realice bajo los parámetros de las industrias creativas dentro de las que se encuentra implícito el arte y el diseño como actividad funcional.

Las comunidades tienen su propio sistema de imágenes en manifestaciones tangibles como la producción artesanal, ligada a la realidad de sus costumbres. Hay otras manifestaciones cotidianas que marcan la forma de ver el mundo de un pueblo originario como: la danza, el parentesco, la comida, el bordado etc. Las actividades comunes, como la flora, la fauna, las historias y los mitos pertenecen a las manifestaciones intangibles, pues toda manifestación está determinada por el sistema de representación prevaleciente en una cultura (González Ochoa, 1997) por ello los dibujos y acuarelas que surgieron de los talleres de iniciación con los niños fueron fundamentales para la producción de los símbolos de la lotería cultural. Estos junto con el trabajo de conceptualización e ilustración del estudiante de diseño, dieron sentido a la forma y coherencia de los iconos para diseñar la lotería dedicada al pueblo de Tututepec.

La forma entonces es un concepto clave pues alude al contenido y a lo que significa, es una forma de la expresión que privilegia a lo visual y a todas sus partes, la forma imaginaria y la forma material (Tatarkiewicks, 2001 pág.) En este caso se analizó la relación de las formas, significados y sentidos concretos en un trabajo colaborativo entre los alumnos y los niños, lo cual hace referencia a lo importante que es la imagen simbólica para la cultura, sin hombres no hay cultura por cierto, pero igualmente y esto es más significativo sin cultura no hay hombres. (Clifford, 2003) Ya que la cultura es un conjunto de signos y significados simbólicos, la imagen es el medio sustancial para preservarla.

¹ (Mexicanidad palabra abstracta de Mexicayotl, vocablo de raíz de sentimiento nacionalista que se involucra íntimamente con la identidad y su modo de construcción, de amplia relación con el documento escrito por Hernando de Alvarado Tezozómoc: Crónica Mexicayotl, escrito en 1598 y que narra la historia del pueblo Mexica)

Para la búsqueda y producción se adaptaron cuatro parámetros sobre la representación de la imagen, dando sentido a la búsqueda de lo icónico simbólico que fueron propuestos por Zamora (Zamora, 2007) y se refieren a: la representación imaginaria (I), temporal (T), material (M) y espacial (E). Con estos conceptos se estableció el panorama general sobre las manifestaciones culturales de la Mixteca y se agruparon en diversos momentos: flora y fauna (E), lugares sagrados, costumbres y tradiciones (I), formas, figuras aprendidas y lugares concretos (I) y objetos (M) como se aprecia en el siguiente diagrama:

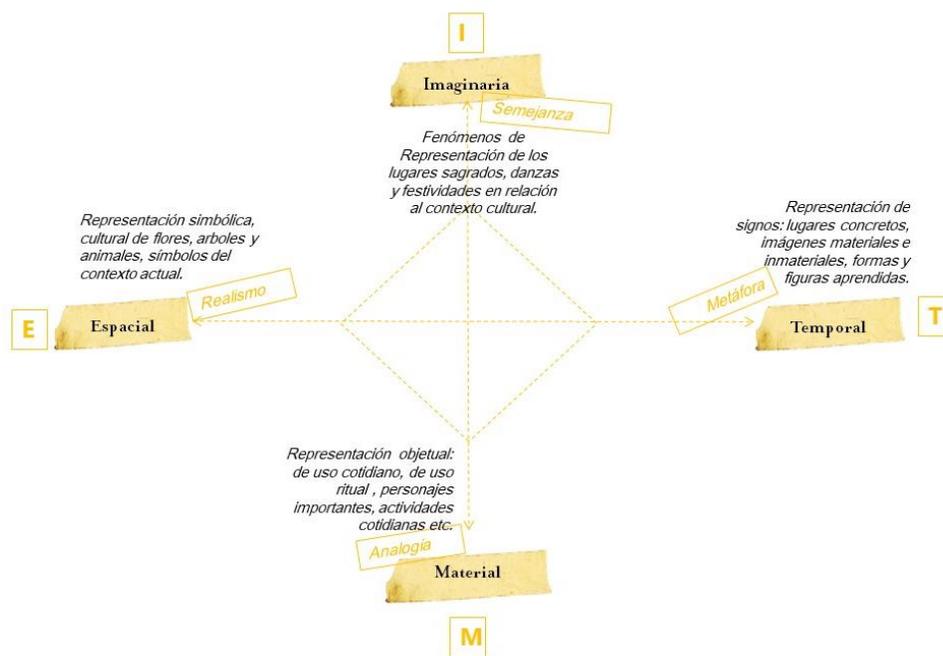


Grafico1.- Organización de la representación para la producción de iconos y símbolos, esquema basado en Fernando Zamora en su libro filosofía de la imagen.

Esta forma de ver la representación permite que el estudiante que ilustra los iconos, realice analogías, metáforas, se apegue al realismo o utilice la semejanza, por otro lado añadido a la imagen y siguiendo con la línea metafórico-simbólica, existe otro signo que dirige a la cultura, dentro de la producción de imaginarios y universos conceptuales: el lingüístico. Las imágenes que son nombradas refuerzan el sentido cultural, reavivar por medio de ellas el lenguaje es un factor importante de este material ludo gráfico: la revaloración de la lengua mixteca casi perdida.

4.-Signos simbólicos como puente para fortalecer la cultura

De esta manera la hipótesis central del interés de este proyecto es entonces el signo en sus modalidades: icónica, simbólica y lingüística. Los signos de construcción cultural y la representación, son fundamentales para la producción de identidad.

Establecer de manera clara como la imagen genera un trabajo arduo en la construcción de los discursos y sentidos de la vida cotidiana o ritual y entender este contexto implica hacer un análisis hacia la cultura que se construye. En ese sentido el símbolo es el mejor camino para universalizar, es lo que nos permite conjuntar el sentido literal con el sentido alegórico de las cosas. (Mota, 2013) Por ello la investigación no solo se aplica en el proyecto “Lotería Cultural Mixteca Tututepec”, sino en la producción de diversos materiales ludo gráficos elaborados con la premisa del trabajo colectivo, objetivos claros en la imagen, pero sobre todo en la importancia de la gestión cultural comunitaria.

Para lograr lo anteriormente descrito, se adaptó la metodología del pensamiento de diseño (*design thinking*) que contiene entre sus postulados: generar empatía, trabajar en equipo para crear prototipos, realizar entrevistas, así como elaborar un banco de imágenes para conceptualizar, sin embargo la técnica más útil fue la llamada AEIOU que se refiere a identificar actividades, lugares, interacciones, objetos y usuarios para profundizar en el contexto, con esta metodología finalmente se encontró la relación para la representación de la imagen y además fue fundamental para la comprensión dentro del trabajo comunitario.

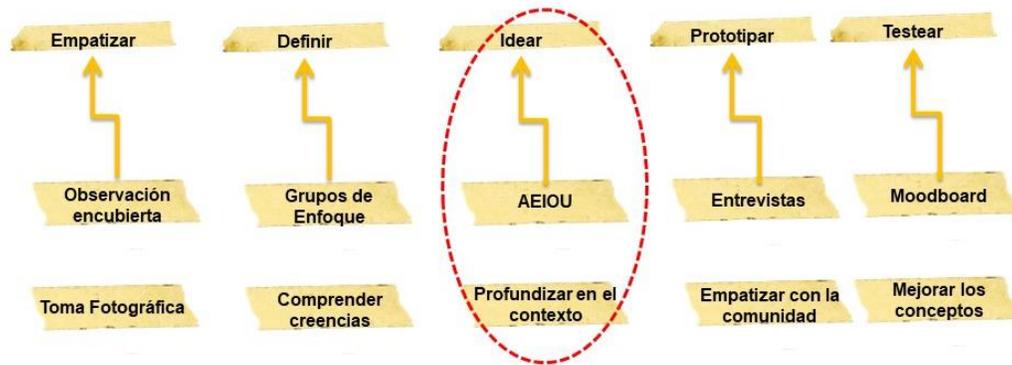


Gráfico2.- 5 pasos del pensamiento de diseño, adaptados para elaborar materiales ludográficos.

Con ello se comprueba que es dentro de las comunidades donde se encuentra la riqueza visual de la cultura, esta se construye, se transforma y va perdiendo o modificando algunos elementos, por lo que hacer cultura, es colaborar para propiciarla, se trata de participar para disfrutarla y nutrirse de ella. (Torrentera, 2017)



Imagen 5.- Toma fotográfica, entrevistas y trabajo colectivo para reforzar la investigación en Tututepec.

Gracias al portafolio de imágenes y materiales obtenidos siguiendo esta metodología la organización de estos y la búsqueda de los conceptos, se logró gestionar no solo el trabajo colaborativo, sino una visión más profunda de los miembros de su propia cultura, la ayuda que un diseñador puede aportar se conjunta con la participación activa de quien la transforma, logrando un trabajo sustancial con la comunidad.

El diseñador funge entonces como un ordenador de conceptos, gracias al manejo de la imagen, propone formas, colores, estilos, discursos y sentidos apropiados a

cada contexto y junto con la comunidad se genera el valor simbólico como se demuestra en la Lotería Cultural Tututepec mixteca baja.



Imagen 6.-Algunas cartas de la Lotería Cultural Tututepec Mixteca Baja 2017

5.-Valores de identidad y actores de “El juego y sus raíces” dentro de la gestión cultural comunitaria

Relevante en este análisis es entonces la generación de valores culturales a través del juego, ¿Es posible jugar con la cultura? Por su puesto mientras los actores estén bien definidos y la participación genere de manera correcta experiencias, bienes simbólicos y económicos.

Esto sólo es posible si se toma en cuenta que se debe generar desde adentro de la comunidad y conformar un ecosistema propio con cada pueblo originario, los proyectos de gestión comunitaria deben de encontrar reavivar diversas necesidades humanas como la libertad, la identidad, la creación y el entendimiento, en este caso se realizó a través de la transformación de actos creativos, significativos y simbólicos que recaen en la lotería cultural. Asimismo se identificaron los valores sociales, valores de identidad, no solo de la lotería sino dentro del proceso de su creación, además se encontraron estos valores agregados: el valor intelectual y estético, el valor patrimonial, el valor emocional, el valor de la experiencia y por supuesto con la venta del material ludo gráfico el valor económico. La lotería cultural se presentará en un evento para los niños de la comunidad y se donará en apoyo al museo comunitario Yucudzaa (Cerro del pájaro) en apoyo a su economía (ya que es un museo que funciona sólo del trabajo y las aportaciones de su comunidad.

Los actores fundamentales fueron la UNAM a través de su apoyo a programas institucionales, el trabajo de sus docentes y alumnos, la comunidad de Villa de Tututepec en este caso, apoyada por la Secretaria de Cultura y Educación de su comunidad, los diversos docentes y figuras administrativas, la comunidad, los niños, sus padres y el consejo, se decidió aportar el material al museo comunitario, todos fueron elementos fundamentales además claro, de las personas mayores e intelectuales de la comunidad. La ejecución del proyecto se alimentó de otras disciplinas, la visión antropológica, etnológica y el estudio de las ciencias sociales, los sistemas de impresión, etc. Dicho sea de paso, también se han realizado enlaces con otras instituciones, como la Secretaria de Cultura del Estado e Instituciones públicas y privadas, así como empresas y asociaciones con vías de patrocinio.

En suma el proyecto depende específicamente de la organización y recursos que aportan los actores del ecosistema en el que se desenvuelve, en la medida en la que se armonice el trabajo comunitario de los actores involucrados dentro de la adecuada circulación del proyecto, la "Lotería Cultural" realizará su medición pertinente, la cual funciona como se aprecia en el siguiente gráfico.

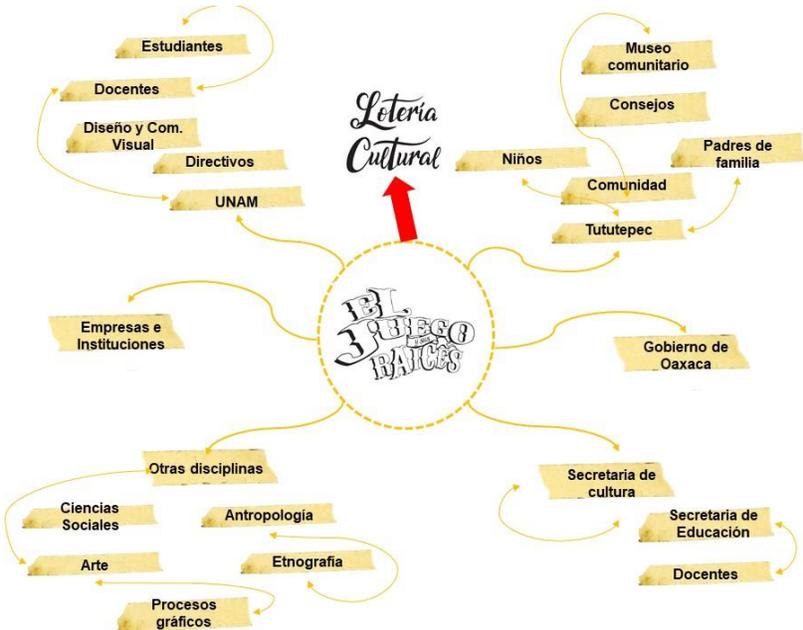


Grafico 3: Actores del proyecto el Juego y sus raíces, aplicado en la comunidad de Tututepec Oaxaca.

La aportación de este proyecto es, que tanto el ecosistema de actores, la metodología y el acercamiento a la imagen mediante la representación, sea aplicado a la gestión cultural con otras comunidades, por ejemplo ya se están realizando dos enlaces más: con un grupo de mujeres Nahuas de la Sierra Norte de Puebla que desean aplicar el proyecto en pro de nuevos iconos y símbolos para la preservación y reactivación del bordado artesanal, con el colectivo Masehual Sihamej se realizará un material ludo gráfico (material espacial ilustrado) náhuatl; y por otra parte, con la comunidad Tzotzil de los altos de Chiapas, que requieren la preservación de la técnica de teñido y pigmentos ancestrales, se aplicaran sus conocimientos a un juego de serpientes y escaleras, y con todo ello se espera demostrar que este acercamiento cultural funciona.

Bibliografía

CLIFFORD. Gertz, El impacto del concepto de la cultura en el concepto del hombre en la interpretación de las culturas, Gedisa, Barcelona 2003, 228 pp.

GONZÁLEZ Ochoa, Cesar. Apuntes acerca de la representación, IIF UNAM, México 1997, 145 pp.

KEPES Gyorgy, La educación Visual, Editorial Novaro, México 1968, 233 pp.

PALACI Esteban, en Comunicación para diseñadores, Nobuko, Buenos Aires 2009, 136 pp.

MOTA, Rodríguez Arturo, Hermenéutica analógica, identidad y pluralismo cultural., Tesis de Doctorado, IIFL UNAM, 2013, 238 pp.

TATARKIEWICKS, W. Historia de seis ideas, Tecnos, Madrid 2001, Pág. 253

VILCHIS Esquivel Luz del Carmen, Historia del diseño gráfico en México 1910-2010, México, INBA-CONACULTA, 2010 528 pp.

Cibergrafía:

La cultura es nuestra, vamos por ella (2017) recuperado en:

<http://ciudadania-express.com/2017/08/23/la-cultura-es-nuestra-vamos-por-ella/>