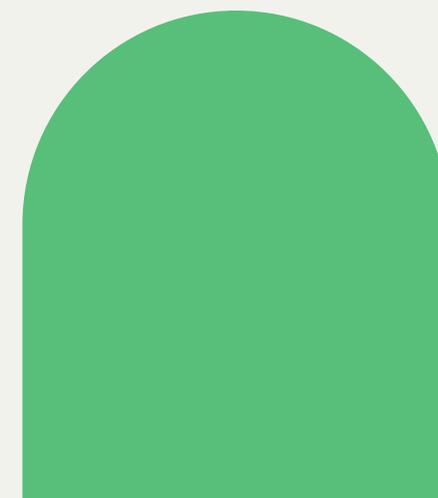
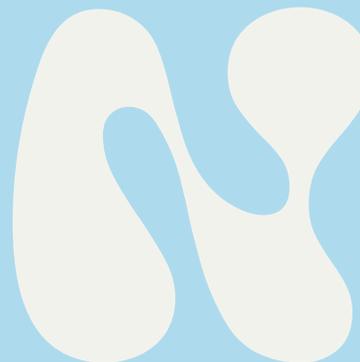
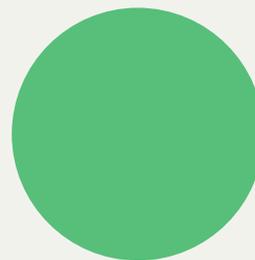


Nube en el Parque

Conocer para Cuidar: Primera
Residencia de Innovación Social



Nube en el Parque

*Conocer para Cuidar: Primera
Residencia de Innovación Social*

Agradecimientos

Nube Lab y su equipo agradece a las personas que enriquecieron este proceso, haciendolo posible con su apoyo y participación

Artistas-residentes

Miguel Maira
Antea Saavedra
Cristina Pérez
Domenica Bernetti
Melissa Ferrera

Coordinación general

María Paz López

Facilitador

Miguel Maira

Etnografía

Constanza Tobar

Investigación social :

Lucila Pakciarz

Fotografía

Camila Romero

Contenidos

Paula de Solminihac

Asistencia

Catalina Pavez
Elena Loson
Javier Otero

Diseño informe

Victoria García

Contenido informe

María Paz López
Paula de Solminihac
Consuelo Pedraza



Índice

01 **Introducción**
Conocer para cuidar
pág. 04

02 **Experiencia en el parque**
Proceso de la residencia
pág. 05

03 **Resumen de la residencia**
Conocer para cuidar
pág. 09

04 **Hoja de ruta residencia**
pág. 11

05 **Etapa 1: Diseño de la residencia**
Octubre - Noviembre
pág. 12

06 **Etapa 2: Ejecución de la residencia**
Diciembre - Enero
pág. 13

07 **Etapa 3: Elaboración de prototipos**
Enero - Actualidad
pág. 19

08 **Bitácoras de proceso**
Artistas-residentes
pág. 20

09 **Conclusiones**
pág. 36

10 **Bibliografía y anexos**
pág. 37

01. Introducción

Conocer para cuidar

El año 2022 marcó el inicio de una creciente convicción en Nube Lab: la idea de que **todos podemos ser artistas y que la práctica artística es una herramienta poderosa en la generación de soluciones para los desafíos sociales**. En esencia, el trabajo de Nube no trata de un arte por el arte, sino de un **arte que se pone al servicio de un propósito mayor**. A partir de esta declaración de intenciones, surge la figura de las Residencias de Innovación Social. Este programa busca colocar el Taller de Nube como centro de operaciones en el cual la creatividad artística se convierte en una fuerza impulsora para la innovación social y el bienestar de comunidades específicas.

Así, entre noviembre de 2022 y enero de 2023, **se realizó la Primera Residencia de Innovación Social, bajo el nombre de 'Conocer para Cuidar'** y con el respaldo de Fundación Olivo¹. **Esta iniciativa surgió de una circunstancia sencilla: la ubicación del Taller de Nube en el interior del Parque Padre Hurtado²**, el segundo parque urbano más grande de Santiago. El propósito inicial de esta residencia era establecer un primer acercamiento con las personas y trabajadores que frecuentan el Parque Padre Hurtado, con el fin de **fortalecer el vínculo entre Nube y su entorno inmediato, integrando nuestro taller a las dinámicas cotidianas del parque** y generando nexos entre las áreas verdes y su desarticulada comunidad.

Durante la residencia, nos planteamos y abordamos preguntas como: ¿Qué valor otorgan las comunidades a la práctica artística y por qué podría ser relevante para ellas? ¿Puede el arte contribuir a una política de cuidado de áreas verdes que fortalezca la relación entre trabajadores y visitantes? Estos cuestionamientos surgen de nuestra firme convicción de que **el arte y la cultura son herramientas sociales que fomentan el diálogo, crean un sentido de pertenencia y estimulan la capacidad de imaginar un mundo mejor**.

¹<http://olivo.org>

²Ubicado en el sector oriente de la ciudad, el ex Parque Intercomunal de La Reina ocupa la categoría del segundo parque urbano más extenso de Santiago -luego del Parque Metropolitano- contando con una superficie total de aproximadamente 500.000 metros cuadrados.



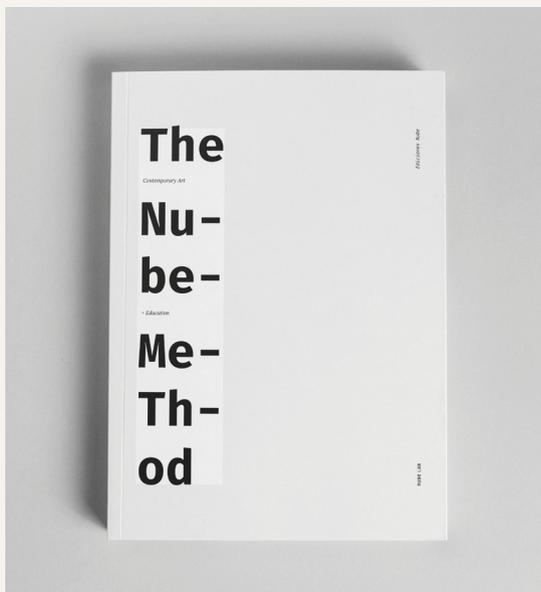
Residencia Conocer para Cuidar
Dinámica grupal de artistas-residentes

En estas intersecciones, Nube buscó entrelazar su práctica y desafiar la noción de que el arte debe ser inaccesible, **promoviendo dinámicas de trabajo colaborativo y horizontal entre los diferentes actores**. Para lograr esto, Nube siguió un proceso de tres etapas que incluyó: **[1] Diseño de la residencia, [2] Diagnóstico: trabajo en el taller y con la comunidad, y [3] Desarrollo de prototipos basados en los hallazgos**. Este proceso fue liderado por un equipo transdisciplinario compuesto por artistas, profesionales de las ciencias sociales y miembros de la comunidad del parque. El trabajo involucró actividades de campo, la generación de conceptos a partir de encuestas y procesos creativos en el Taller de Nube, lo que resultó en prototipos de soluciones artísticas y prácticas que

podrían implementarse en el parque para mejorar las áreas identificadas en el diagnóstico realizado.

Conocer para Cuidar es el inicio de un largo camino de diálogo con nuestro entorno y de nuevas posibilidades creativas desde el arte contemporáneo. Este primer acercamiento no solo nos ha permitido explorar formas innovadoras de colaboración con las comunidades cercanas a nuestro taller, sino también comprender a fondo nuestro entorno y las necesidades yacen en él. Este proceso nos ha impulsado a proponer e imaginar estrategias más efectivas para **incorporar el arte en contextos sociales, involucrando a la comunidad en iniciativas que promuevan la sostenibilidad de las áreas verdes**.

02. Experiencia en el parque: Proceso de la residencia



Libro "El Método Nube"
Primera edición: diciembre, 2018.



Página libro "El Método Nube"
Primera edición: diciembre, 2018.

³El concepto de sustentabilidad como principio organizador del planeta es fomentar una alineación caracterizada por un buen funcionamiento entre los individuos, la sociedad, la economía y la capacidad regenerativa de los ecosistemas que sustentan la vida del planeta.

Nube Lab es una fundación sin fines de lucro que ha estado dedicada a la promoción de procesos creativos por más de 10 años. A través de su sistema de aprendizaje, conocido como 'El Método Nube', la fundación ha estimulado la curiosidad, fomentado habilidades socioemocionales y potenciado la creatividad en comunidades educativas. En la actualidad, Nube Lab se encuentra en un proceso de expansión y rediseño, ampliando su alcance y el impacto de su metodología más allá de las comunidades educativas. En este espíritu, nace **'Conocer para Cuidar: Primera Residencia de Innovación Social'**.

⁴La Junta de Alcaldes de Providencia, Las Condes y La Reina es una entidad jurídica de derecho público creada por la ley N. 16.627, cuyo directorio está compuesto por los tres Alcaldes en ejercicio de las respectivas comunas

El hilo conductor de esta residencia es la sustentabilidad entendida desde la perspectiva de Michael Ben-Eli³ como 'el cuidado'. Me quiero detener brevemente en este concepto con el cual decidimos nombrar nuestra Primera Residencia de Innovación Social. El cuidado, en primer lugar, **es un ethos, un modo de ser o una ética que guía nuestra existencia.** Sin embargo, es también un **telos, un camino a seguir que nos conduce hacia una práctica de largo aliento, que contribuye al desarrollo humano sostenible.** Esta ética y práctica del cuidado nos invita a adoptar actitudes y acciones como una mirada atenta, la calma, la perseverancia, la paciencia, la responsabilidad, el compromiso, el acompañamiento, el cariño y, por sobre todo, la empatía. **Este enfoque del cuidado se traduce en un compromiso por el bienestar sostenible de las comunidades y el entorno que nos rodea.** Por ello, en Nube, queremos que el pensamiento artístico contribuya al cuidado del lugar donde llevamos insertos siete años.

El **Parque Padre Hurtado**, anteriormente conocido como el 'Parque Intercomunal de La Reina', fue inaugurado en 1981 y es administrado por la Junta de Alcaldes⁴. **Este parque abarca una extensión de 500,000 metros cuadrados y está delimitado por la Avenida Francisco**

Bilbao y las calles Padre Hurtado Sur, Valenzuela Puelma y Vicente Pérez Rosales. Su vasta superficie lo convierte en la segunda área verde más grande de Santiago. A pesar de ser visitado diariamente por trabajadores y usuarios de diversas comunas dentro de la Región Metropolitana, desde nuestro Taller, **hemos observado la falta de vínculos sociales entre las personas y cómo esto se refleja en su relación con el parque y sus actividades.** Estas observaciones se pueden clasificar en dos categorías principales:

- 01 Falta de cohesión y desconocimiento a nivel social.
- 02 Desconexión de los usuarios con el lugar, su uso y el valor que las áreas verdes aportan a las zonas urbanas.

Paralelamente, hemos observado ejemplos en diversas ciudades del mundo donde la noción de parque y áreas verdes está evolucionando hacia la creación de espacios que fomentan vivencias comunitarias enriquecedoras, brindando experiencias gozosas, educativas, ecológicas, eficientes en su mantenimiento, y por sobre todo, promoviendo una ética y práctica del cuidado.



Pocket Parks
Community Garden Movement

Community Garden Movement

Un ejemplo icónico de iniciativa ciudadana en la **promoción de áreas verdes en espacios urbanos densamente poblados** son el **Community Garden Movement**⁵ del **Lower East Side de Manhattan en la ciudad de Nueva York**, los cuales dieron paso a los conocidos **Pocket parks** o “Parques de Bolsillo”. Iniciativa que nace debido la crisis económica de los años 70 en Estados Unidos y liderada en un inicio por las Green Guerrillas⁶ (guerrillas verdes), **buscaba ocupar espacios abandonados e inseguros del barrio para convertirlos en jardines con el objetivo de transformarlos y devolverlos a la comunidad**, embellecer el entorno urbano, incentivar su cuidado, y a la vez, convertirlos en lugares de promoción cultural para dichas comunidades. Los Pocket parks o jardines comunitarios, siguen funcionando hasta el día de hoy y cuentan con más de 100 hectáreas en el espacio público de la ciudad (NYC Parks)⁷.

⁵ Movimiento de jardines comunitarios.

⁶ <https://www.greenquerillas.org/>

⁷ <https://www.nycgovparks.org/about/history/community-gardens/movement>

⁸ [Three City Parks that Encourage Inclusion in Their Communities](#)



Union Point Park
Vistas generales del parque



Union Point Park
Estructuras de juego para niños

Departamento de Parques y Recreación

Otro caso ilustrativo de integración participativa se ha manifestado en la ciudad de **San Francisco, California**, según lo abordado por Burrowes en 2020⁸. La iniciativa, liderada por el **Departamento de Parques y Recreación de San Francisco**, se centra en **promover un acceso equitativo a una variedad de programas, que incluyen deportes, escuelas de verano, festivales y más**. A través de un sistema que prioriza el acceso de comunidades vulnerables, mediante su inclusión en el diseño de programas y estableciendo un sistema de becas que puede cubrir desde el 50% hasta el 100% del costo de acceso a sus actividades. **De esta manera, se fomenta la inclusión y la diversidad en las dinámicas del parque, logrando a su vez, un piso mínimo: accesibilidad para todos.**

Union Point Park

Finalmente tenemos a **Union Point Park** ubicado en el **distrito de Fruitvale de la ciudad de Oakland, California**. Inaugurado el 2005, y con 9 hectáreas ubicadas en la línea costera de la ciudad, este parque nació de una visión conjunta de 50 organizaciones comunitarias, fundaciones sin fines de lucro, agencias gubernamentales e instituciones de educación superior locales. **Su objetivo era diseñar un parque que satisficiera las necesidades de las comunidades colindantes, que tenían acceso limitado a áreas verdes y una alta población infantil**. El proyecto se llevó a cabo en un terreno industrial en desuso y se transformó en un paseo marítimo peatonal y de arte público. Este espacio tiene como **propósito servir a las comunidades locales y también actuar como un lugar de educación** para los visitantes, ofreciendo información sobre la comunidad circundante y su historia (City Parks Forum Briefing Papers, 2002).



⁹ Planificación del paisaje urbano que implica una gran inversión de capital y que no contempla una buena planificación de esos espacios, administración o de disponibilidad de recursos para su mantención a largo plazo.

¹⁰ No se trata sólo del espacio físico, su diseño y mantención, sino que también comprende las interrelaciones y dimensiones no físicas de asociaciones, gobernanzas, financiación, políticas y evaluación, reconociendo así, la importante contribución que estos espacios tienen a la salud, bienestar, biodiversidad y su valor económico.

El conocimiento de proyectos que están poniendo en valor los **cruces entre arte y parque, con el propósito de mejorar la calidad de vida de las comunidades, nos invita a reflexionar en las siguientes preguntas:** ¿Cómo puede nuestra metodología contribuir a fortalecer la cohesión en las dinámicas cotidianas del parque? ¿Qué herramientas nos proporciona el arte para incentivar un mejor uso de las áreas verdes y su cuidado para futuras generaciones? **Estas cuestiones nos conducen a los conceptos de Place-making⁹ y Place-keeping¹⁰,** propuestos por Dempsey & Burton en 2011. Pla-

ce-making describe un espacio que carece de identidad y que es diseñado para albergar a grandes cantidades de usuarios, a menudo desconectados del espacio físico. En contraposición, Place-keeping es la asimilación de un espacio físico por una comunidad o comunidades, quienes lo transforman en verdaderos contenedores de cultura producto de la identificación y el sentido de pertenencia. Esto se traduce en dinámicas de mantenimiento y cuidado del espacio por parte de las personas ya involucradas.



Dinámica grupal residencial
Actividad en base a la pregunta ¿Dónde veo el arte en la vida cotidiana?

Figura 1
El valor de los cruces entre el arte y el parque

Estos conceptos nos permiten analizar la actual disyuntiva entre Nube, el Parque y sus Usuarios y nos posibilitan la oportunidad de vincular las desarticulaciones, o lo que podríamos llamar el 'Place-making', aprovechando el potencial de transformar un lugar de mero 'uso' en un espacio de 'cuidado'. Es por esta razón que, en una primera etapa, **concebimos la residencia como una forma de arte socialmente comprometido, también conocido como socially engaged art**¹¹, tal como lo describe Tom Finkelpearl (2012)¹², donde **las interacciones sociales se convierten, en cierto sentido, en una forma de arte en sí mismas**. Sin embargo, dado el tiempo limitado que teníamos a nuestra disposición y la comprensión de que trabajar efectivamente con comunidades es un proceso de largo aliento, decidimos **adoptar elementos de esta práctica como el trabajo colaborativo entre comunidades y artistas** que fomentan algún tipo de transformación social, **y lo mezclamos con el lenguaje de las residencias artísticas**, las cuales son exploraciones profundas e inmersivas de las artes. Esta intersección nos llevó a enfocarnos en el proceso más que en el resultado final, y nos motivó a crear dinámicas que fomentaran conversaciones fuera del taller. **Esto nos permitiría comprender las necesidades de los trabajadores y visitantes, así como la importancia de nuestra presencia en la vida diaria del parque**. Por lo tanto, en esta primera versión de la residencia, nos propusimos realizar un diagnóstico que nos ayudara a comprender las necesidades de este espacio.

Nuestro objetivo era identificar:

- 01 Estado actual de la comunidad en el parque.
- 02 Instancias artístico culturales de interés de la comunidad que potencien las experiencias dentro del parque.
- 03 Buscar vinculaciones entre los hallazgos y generar primeros acercamientos de prototipado que apunten al cuidado del parque y de la vida en comunidad.

Para iniciar este trabajo establecimos que **el equipo base estuviera conformado por artistas, trabajadores de las ciencias sociales, y los trabajadores y visitantes del parque los cuales participarían en todas las etapas del programa desde el diálogo inicial, el proceso creativo, así como en el desarrollo de prototipos que cubrieran necesidades expresadas por ellos mismos**. Para esto, y considerando las dificultades de tiempo que tienen las personas externas al taller para comprometerse a participar de todas las instancias, desarrollamos un acercamiento más flexible en la planificación de la residencia, buscando acomodarnos a la disponibilidad de los participantes, y realizando cambios sesión a sesión cuando fuera necesario adaptar el diseño original de la residencia con la información que iba apareciendo.

¹¹ Arte socialmente comprometido

¹² What We Made: Conversations on Art and Social Cooperation



03. Resumen de la residencia

Conocer para cuidar



Trabajadores
Parque Padre Hurtado



Equipo
Nube Lab

La residencia 'Conocer para Cuidar' se desarrolló en el período comprendido entre octubre de 2022 y enero de 2023, abarcando un total de 4 meses dedicados a su diseño, implementación, desarrollo y cierre. Los dos primeros meses, que corresponden a octubre y parte de noviembre, se destinaron al diseño y la planificación, incluyendo la redacción de las bases y la formación del equipo base de Nube.

Luego se sumaron trabajadores y visitantes del parque lo que llevó a que la residencia contará con un total de 57 participantes directa e indirectamente. 13 participantes del equipo de Nube Lab, compuesto por el equipo base de la residencia más la asistencia de Catalina Pavez, Elena Loson y Javier Otero, integrantes del equipo de Nube Lab, 7 trabajadores del Parque Padre Hurtado y 37 visitantes.

Equipo base Nube Lab

María Paz López

Coordinación general

Coordinadora de
Proyectos y Gestión
Comercial Nube Lab

Camila Romero

Fotografía

Diseño y
Comunicaciones
Nube Lab

Miguel Maira

Artista-residente y facilitador

Artista Profesor
Nube Lab

Paula de Solminihac

Contenidos

Directora Ejecutiva
Nube Lab

Lucila Pakciarz

Investigación social

Psicóloga
Independiente

Cristina Pérez

Artista-residente

Artista Profesora
Nube Lab

Antea Saavedra

Artista-residente

Artista Profesora
Nube Lab

Domenica Bernetti

Artista-residente

Artista Profesor a
Nube Lab

Constanza Tobar

Etnografía

Investigación
Nube Lab

Asistencia equipo Nube Lab

Catalina Pavez

Asistencia

Coordinadora
educativa
Nube Lab

Elena Loson

Asistencia

Dirección de
contenidos
Nube Lab

Javier Otero

Asistencia

Gestión y
Producción
Nube Lab



Parque Padre Hurtado
Vista aérea del parque

En cuanto a la metodología de trabajo, la relación entre el equipo Nube y los usuarios del parque se llevó a cabo a partir de encuestas aplicadas presencialmente en el parque y a través de redes sociales. La sistematización de la información recopilada nos permitió crear un diagnóstico que reflejaba la percepción de los usuarios en relación al parque, así como sus conexiones con la cultura, el arte y la sustentabilidad. A partir de este diagnóstico, generamos un 'Glosario del

Arte en lo Cotidiano'. Posteriormente, durante las sesiones de taller de co-creación, trabajamos en la creación de un Papelógrafo de Prototipado que incluyó seis propuestas que activaron estrategias artísticas para abordar situaciones específicas dentro del parque.

(Podrás encontrar el proceso de cada artista al final de este documento).

El proceso estuvo guiado por tres objetivos, cada uno de los cuales dio lugar a una de las tres etapas de la residencia "Conocer para cuidar":

01 Objetivo - Etapa 1

Usar los espacios del taller y el parque como receptores y contenedores de intercambios activos de prácticas y conocimientos, entre el mundo del arte y otras áreas del conocimiento, para facilitar el levantamiento de nuevas ideas a partir del trabajo colaborativo.

02 Objetivo - Etapa 2

Elaborar conceptualizaciones colectivas que estresen y cuestionen el concepto del arte en un contexto de cuidado comunitario, para iniciar un camino de expansión de sus posibilidades lejos de las prácticas convencionales.

03 Objetivo - Etapa 3

Reimaginar espacios culturales como nuestro taller de manera colectiva y enfocarlo como punto de encuentro abierto a la comunidad, tanto para los trabajadores como para los visitantes.

[Haz click aquí para revisar el Glosario de Arte en lo Cotidiano](#)

04. Hoja de ruta Residencia

Conocer para cuidar



4.1 Diseño de la Residencia

Octubre - Noviembre

- Investigación y elaboración de bases
- Convocatoria
- Introducción
- Encuesta

4.2 Ejecución de la Residencia

Diciembre - Enero

- Sesión 1: Trabajo en terreno
- Sesión 2: Análisis de resultados
- Sesión 3: Apertura de la residencia análisis de
- Sesión 4: Trabajo en terreno

4.3 Elaboración de prototipos

Enero - Actualidad

- Sesión 5: Elaboración de propuestas de prototipos
- Sesión 6: Exposición de resultados

Etapa 2: Ejecución de la Residencia

Diciembre - Enero



Entrevista trabajadores
Miguel Maira entrevista
a trabajador del parque

Esta segunda etapa constó de 4 sesiones que fueron distribuidas de la siguiente manera:

Sesión 1: Trabajo en terreno

Duración de 15 días

Objetivo: Entrevistar y convocar a la mayor cantidad de trabajadores y visitantes.

I. **Realización de encuestas en el parque** por parte de los artistas-residentes y otros miembros de Nube Lab.

II. **Procesamiento de la información.**

Sesión 2: Análisis de resultados

Duración de 2 hrs. y 30 min.

Objetivo: Compartir experiencias de las conversaciones por parte de los artistas-residentes e idear prototipos a partir de los primeros acercamientos.

I. Activación de dinámicas grupales mediante la socialización de experiencias de los artistas-residentes y primer análisis de resultados de la encuesta de la sección de conocimiento de Nube. De aquí se desprendieron tres propuestas de prototipos que nacieron del trabajo grupal y de la recopilación de las experiencias de los encuestantes.

II. En cuanto al proceso de encuesta detectamos:

Encuesta trabajadores (Sesión 2)

50%

Lleva **trabajando** en el parque **entre 6 meses y 1 año.**

50%

Ha escuchado hablar de **Escuela Nube**

100%

Conoce **nuestro logo y lugar de trabajo.**

50%

Piensa que el parque **invita a cuidar las áreas verdes.**

100%

Cree que el **arte puede potenciar las dinámicas de convivencia y de cuidado.**

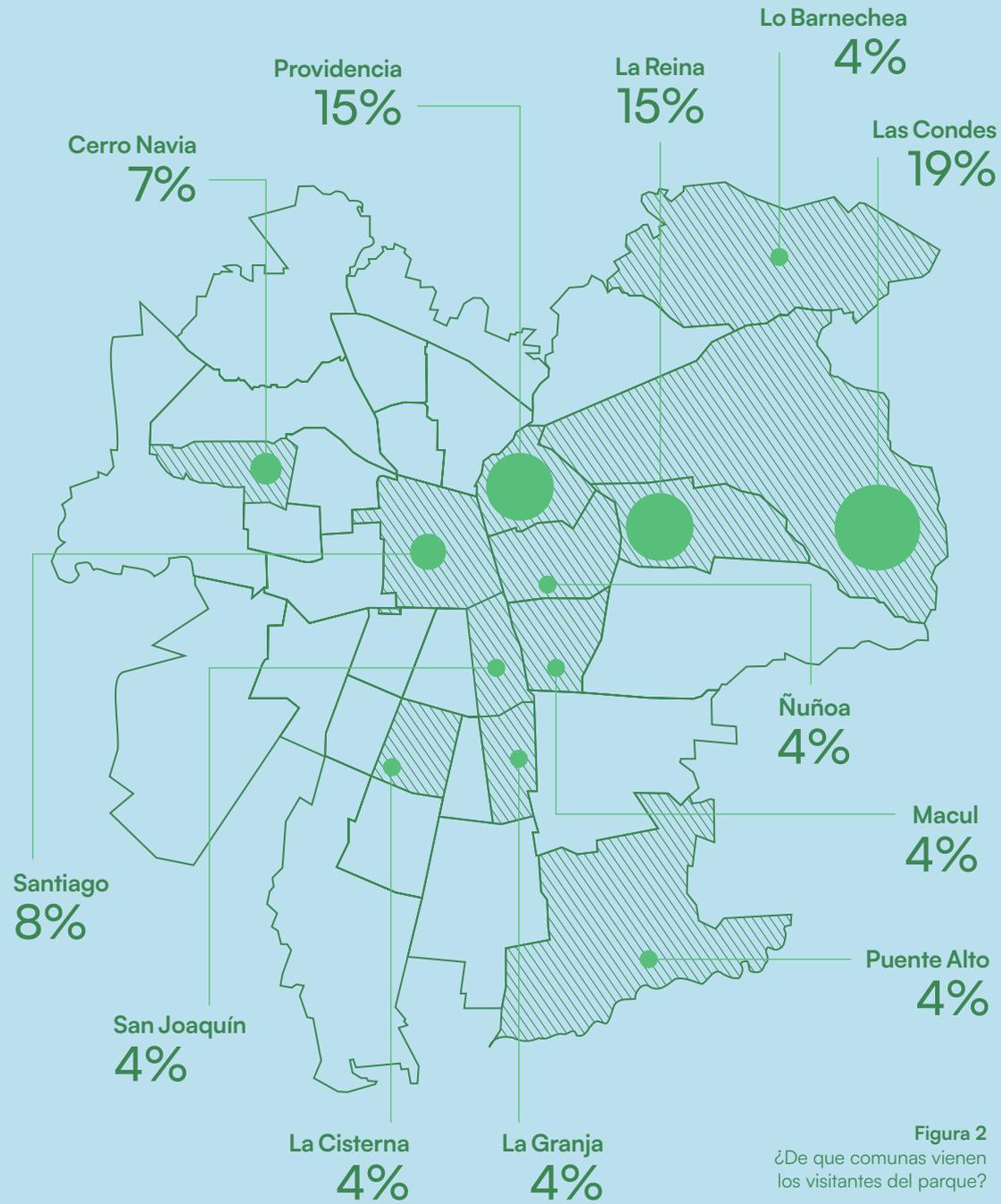


Figura 2
¿De que comunas vienen los visitantes del parque?

Encuesta visitantes (Sesión 2)





Dinámica grupal Sesión 2
Artistas-residentes
compartiendo experiencias



Dinámica grupal guiada
María Paz guiando dinámica
grupal con artistas-residentes

Sesión 2: Análisis de resultados

III. En esta sesión rescatamos **siete experiencias y testimonios** de los artistas-residentes:

(Revisar las experiencias y testimonios de los artistas-residentes en la tabla a continuación).

VI. **Delineación de rutas de trabajo** por parte del equipo de Nube Lab.

V. Inicio de proceso de **convocatoria a interesados en participar de la residencia** (comunidad del parque).

Experiencias y testimonios

01 Reflexiones Personales

“La gente no conoce un montón de zonas que tiene el parque.”

“Nube es una isla dentro de las múltiples islas que existen en el parque.”

02 Reflexiones frente a respuestas de los entrevistados

“Nube más abierto al público, planteaban algunos entrevistados.”

“Varios entrevistados plantean que no les gustan los eventos masivos. Problemas con gente alcoholizada y deterioro de los espacios.”

03 ¿Cómo te sentiste realizando la encuesta?

“Mucho nerviosismo antes de realizar la encuesta (compartido por la mayoría).”

“Cuestionar cómo me acerco como artista a la gente. La encuesta me incomodó y me hizo hacerme preguntas.”

04 ¿Alguna(s) experiencia(s) que te haya(n) llamado la atención y/o asombrado?

“Permitió aterrizar y entender mucho más la realidad de los trabajadores.”

Sesión 3: Apertura de la residencia y análisis de resultados

Duración de 2 hrs. y 30 min.

Objetivo: Idear conceptos a partir del acercamiento sensible de los participantes al arte y reimaginarnos en el cotidiano.

I. **Invitación abierta a colaborar en base a los resultados de las encuestas** (parte 2). De aquí se **desprendieron citas de los encuestados y las problemáticas** detectadas dentro del parque que serían abordadas durante la residencia.

Problemáticas

- 01 Ausencia de espacios para la creación artística.
- 02 Falta de identidad del territorio.
- 03 Poco cuidado con el entorno.
- 04 Falta de vínculos comunitarios.
- 05 Falta de accesibilidad
- 06 Recursos naturales
- 07 Ubicación

II. **Creación de conceptos in situ a partir de un set de imágenes y frases:** Mediante esta actividad se buscó responder la pregunta **¿Dónde veo el arte en la vida cotidiana?** Para lograr esto, se expusieron 100 imágenes que mezclaban el arte con la naturaleza y citas sobre el arte, buscando con ello elaborar puntos de conexión entre imágenes-citas/mundo-externo/mundo-interno, conexiones que permitieron elaborar conceptos de carácter personal. Posteriormente cada artista-residente expuso sus hallazgos con el resto del equipo.

III. En esta sesión, y a pesar que se inscribieron tanto trabajadores como visitantes, **no tuvimos la convocatoria esperada, por lo que el trabajo se tuvo que redirigir al equipo base.**



Creación de conceptos - Sesión 3
¿Dónde veo el arte en la vida cotidiana?

I Citas destacadas Encuesta y sesión:

“Hace falta informar más a la gente sobre cómo cuidar el parque y eso muchas veces perjudica el trabajo.”

“El trato con la gente, la gente no tiene tolerancia”

“Faltan más árboles y sombra”

“No hay ningún cartel que diga ‘cuida el parque’ o ‘bota tu basura aquí’, no hay una forma educativa para invitar a la gente a hacer las cosas.”

“Venir al parque para estar solo”

II Citas destacadas ¿Dónde veo el arte en la vida cotidiana?

“El arte te conecta con momentos históricos.”

“En las plantas veo mucho arte. La naturaleza tiene un sistema tan inteligente. Ver todos los procesos y ciclos de las plantas, de la vida.”

“Asocio mucho el arte con la calle. Las calles están llenas de mensajes y contenido.”

“El artista como un generador de puentes.”

“El viaje en el bus me hace conectar con los distintos espacios. El arte de observar, mirar lo que pasa es muy artístico.”



Resultados Sesión 3
puntos de conexión entre imágenes-
citas/mundo-externo/mundo-interno

Sesión 4: Trabajo en terreno

Duración de 2 hrs. y 30 min.

Objetivo: Trabajo en terreno con la comunidad del parque en torno a las problemáticas ya planteadas para dar inicio al desarrollo de prototipos bajo la idea de “artistas reparadores.”

I. El trabajo fue guiado por la premisa de el artista como agente y reparador social **¿Cómo el arte puede ser un posible solucionador? Para desarrollar esto, se creó un papelógrafo que incluía una serie de preguntas** que debían ser realizadas a los encuestados, ejercicio que finalizaba en el taller mediante un dibujo que visualizara la conversación con los encuestados más las experiencias de las sesiones anteriores.

Para enmarcar estas preguntas, **a cada artista-residente se le asignó una problemática que delimitaría el contexto de cada interacción** para evitar que los mismos temas se repitieran. El objetivo de esta encuesta era preguntar **cómo el arte podría contribuir a un mejor cuidado de las áreas verdes y sobre actividades que integrarán a la comunidad en el parque.**

Estas preguntas funcionaban tanto en el contexto del parque como en otros contextos de áreas verdes en caso de que los visitantes no estuvieran familiarizados con ese espacio (hubieron muchos turistas que fueron encuestados).

De esta actividad se desprendieron un total de 6 papelógrafos que responden a propuestas diseñadas por cada artista-residente en relación a sus conversaciones en el parque.

Las preguntas y reflexiones que se hicieron en terreno son las siguientes:

- 01 Nombrar la problemática
- 02 ¿Cómo veo este problema en mi entorno cotidiano?
- 03 ¿Por qué crees que pasa eso?
- 04 ¿Cuáles son las consecuencias de esta problemática?
- 05 Nos gusta la idea del arte como una herramienta para:
- 06 Reparar - Regenerar - Reciclar - Recuperar - Ratificar
- 07 Invitación a idear una propuesta in situ



Exposición de Papelógrafos
Lucila Pakciarz muestra su papelógrafo frente a artistas-residentes

II. Inicialmente, esta sesión fue concebida en el Taller para activar dinámicas de trabajo colaborativo entre los artistas-residentes y la comunidad, pero dada la baja asistencia, **un grupo se quedó trabajando en el taller con miembros de la comunidad y el resto salió a trabajar en terreno.**

III. Paralelamente, y rescatando el trabajo realizado en la sesión 3, **se comenzó a elaborar un Glosario** por parte del área de investigación

social, que agruparía los conceptos levantados junto con citas de los encuestados y de los artistas-residentes, para crear definiciones que encapsularan estos cruces de información. **El objetivo de este Glosario es capturar las percepciones del arte en lo cotidiano mediante la pregunta ¿Dónde veo el arte en lo cotidiano?** Este trabajo tenía como fecha de término el cierre de la residencia.

Etapa 3: Elaboración de prototipos

Enero - actualidad

Las siguientes sesiones tenían como objetivo **bajar todas las propuestas que nacieron dentro de las primeras 4 sesiones.**

Sesión 5: Elaboración de propuestas de prototipos

Duración de 2 hrs. y 30 min.

Objetivo 1: Presentación de prototipos los cuales debían integrar el trabajo en terreno realizado en la sesión 4 más los prototipos ideados en la sesión 2.

Objetivo 2: Trabajo paralelo de elaboración del Glosario.

I. **Exposición de propuestas individuales basadas en los hallazgos de la sesión 4** por parte de los artistas-residentes. Estos fueron discutidos y posteriormente se dieron indicaciones las cuales debían ser asimiladas para la última sesión.

Sesión 6: Exposición de resultados

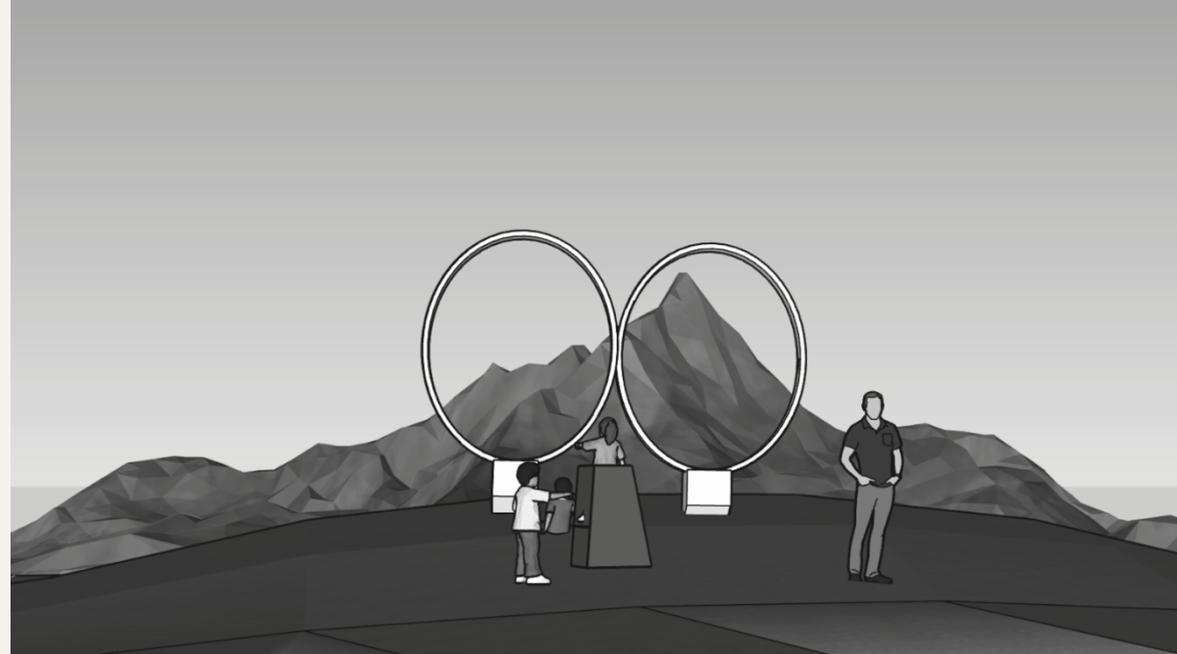
Duración de 2 hrs. y 30 min.

Objetivo 1: Pulir prototipos en un papelógrafo digital para publicar los resultados.

Objetivo 2: Finalización de Glosario.

I. **Exposición de prototipo final** por parte de los artistas-residentes, los cuales asimilaron las indicaciones de la sesión 5 y volvieron a presentar sus propuestas. Este trabajo derivó en 5 propuestas.

II. Elaboración de papelógrafo digital que contiene todas las propuestas de prototipo diseñadas de las cuales algunas se encuentran en etapa de evaluación y otras en desarrollo.



Rituales en el Cotidiano
Melissa Ferreira, artista-residente

III. **El Glosario engloba 56 conceptos, 17 citas y 16 definiciones.** Este documento busca vincular los conceptos de la sesión 3 con citas relacionadas a dichos conceptos, para luego crear definiciones a partir del trabajo colaborativo entre artistas-residentes y la comunidad del parque.

Este levantamiento en torno a experiencias del arte en el cotidiano **busca visibilizar el proceso creativo de la residencia, explorando sensibilidades hacia la naturaleza y el impacto del arte en la vida diaria.**

[Haz click aquí para revisar el Glosario](#)

Actualmente nos encontramos en la etapa de diseño final de las propuestas para poder presentar a la administración del Parque Padre Hurtado y evaluar la posible implementación de alguno de estos prototipos, los cuales, y siguiendo con el espíritu de la residencia, esperamos someter nuevamente a encuestas para verificar cual de ellas es más afín con las necesidades de dicho lugar, etapa que **esperamos continuar desarrollando durante el 2023-2024.**

08. Bitácoras de proceso *artistas-residentes*

Estas propuestas tienen como finalidad **fomentar un sentido de pertenencia y cuidado hacia la naturaleza** dentro del Parque Padre Hurtado. Las ideas surgen como resultado de un trabajo de encuesta en terreno, orientado a contribuir a la mitigación del uso inadecuado y deterioro de los espacios verdes. **Entendemos que la implementación de estas propuestas es un proceso que requerirá tiempo y dedicación.** Pero,

asimismo, **constituyen recursos disponibles para su ejecución cuando las circunstancias lo requieran.** Por ejemplo, uno de los prototipos diseñados por Cristina Pérez fue incorporado con éxito durante el 1er. Festival Esculturas Juegos en 2023. Esperamos que las propuestas desarrolladas durante esta residencia sigan cobrando vida gradualmente.

Artistas-residentes

Cristina Pérez

Artista-residente

Artista Profesora
Nube Lab

Lucila Pakciarz

*Artista-residente e
Investigación social*

Psicóloga
Independiente

Miguel Maira

*Artista-residente
y facilitador*

Artista Profesor
Nube Lab

Domenica Bernetti

Artista-residente

Artista Profesora
Nube Lab

Constanza Tobar

Etnografía

Investigación
Nube Lab

Antea Saavedra

Artista-residente

Artista Profesora
Nube Lab

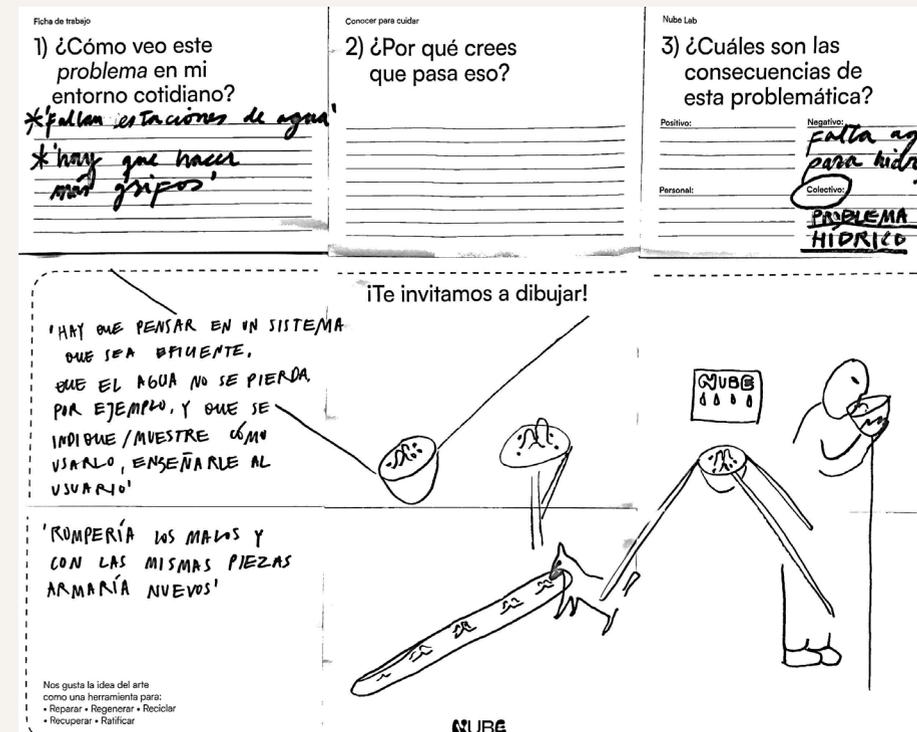
Doménica y Cristina,
artistas-residentes



Propuesta inicial

Actualmente, **muchos de los bebederos del parque están fuera de servicio, lo que representa un problema tanto para los visitantes como para el personal del parque.** En respuesta a esta situación, un visitante expresó: “Hay que poner más grifos, rompería los que hay y haría unos nuevos con las mismas piezas”. Ante esta sugerencia, **Cristina ideó una instalación de estructuras de metal distribuidas estratégicamente por todo el parque, formando una red de bebederos de**

agua potable accesibles para tanto los visitantes como los funcionarios. **La propuesta inicial contempla la reutilización de las piezas en buen estado de los bebederos que están fuera de uso.** Además, se planea incluir señalización o textos relacionados con el entorno del parque, invitando a los visitantes a observar el espacio y reflexionar sobre su experiencia de estar y habitar en el parque.



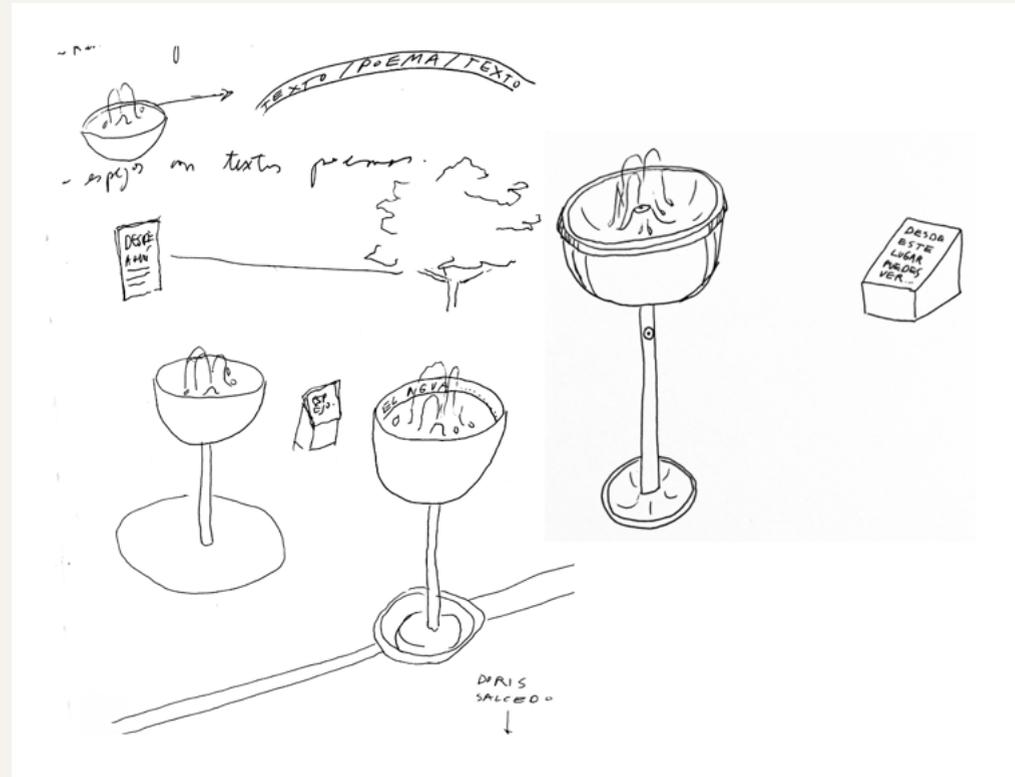
Papelógrafo 1
Cristina Pérez

Bitácora I.

Red de bebederos de agua
x Cristina Pérez

Propuesta intermedia

Si bien la idea inicial de reutilizar los bebederos en desuso era parte del plan, se reconoció que no resultaba tan práctico ni sencillo como se esperaba. **Se volvió sobre la idea de los bebederos, esta vez pensando en visualizar el flujo del consumo del agua, utilizando un bidón transparente conectado a mangueras también transparentes para ver el recorrido del agua.** Se incorporaría una infografía que resalte la importancia del cuidado del agua y sus diversos usos, desde el consumo humano hasta el riego de plantas. Además, se incluiría un sistema de piedras de limpieza para el agua destinada a mascotas, actuando como un filtro natural. **Esta escultura no solo serviría como un bebedero práctico, sino también como una herramienta educativa para concienciar sobre la importancia de utilizar el agua de manera responsable y sostenible en todas sus etapas.**



Boceto bebederos
Propuesta intermedia

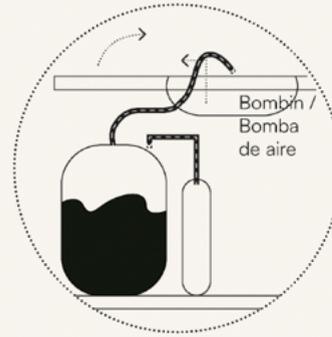
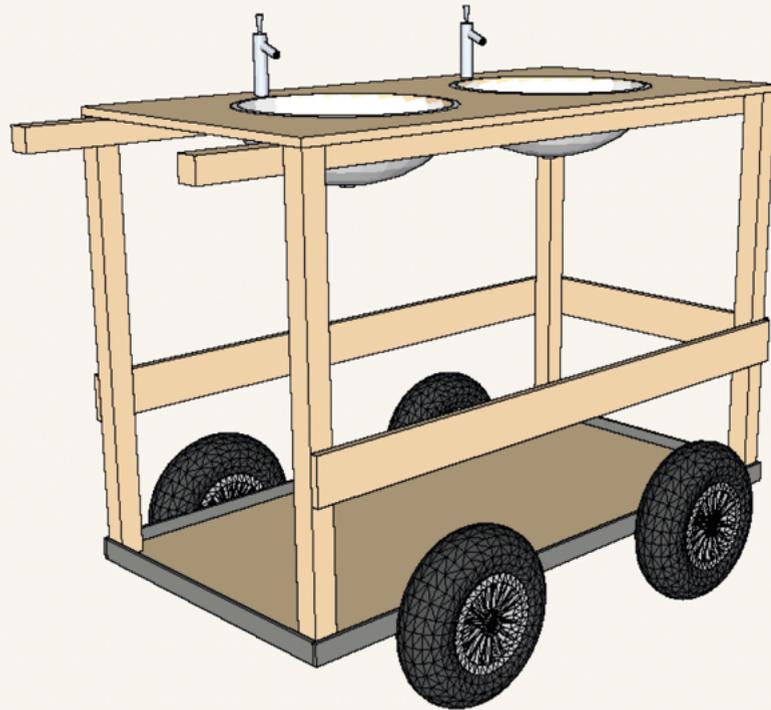
Propuesta actual

Inspirado en The BioFilter Lab, **se volvió a diseñar el bebedero, esta vez con una estructura móvil y práctica, utilizando fierro y madera.** Este diseño cuenta con ruedas para facilitar su movilidad, así como con bidones y llaves para garantizar un acceso sencillo al agua. **Esta propuesta se materializó durante el 1er. Festival Esculturas Juegos 2023,** donde se implementaron dos lavaderos inspirados en este prototipo.



Diana Memorial Fountain,
Kathryn Gustafson, 2004.
Referente

El uso de los lavatorios es mediado, ya que la bomba que proporciona la presión debe ser accionada para dejar caer el agua por las mangueras y por último la apertura de las llaves de paso.

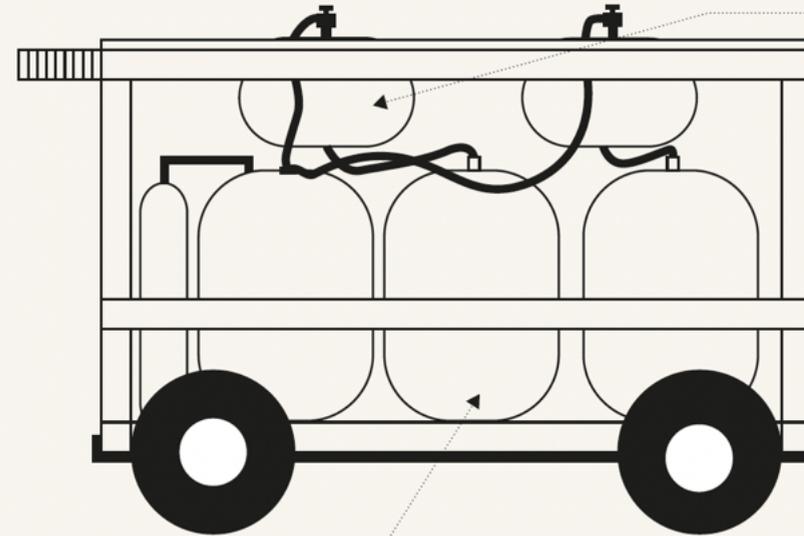


Flujo de agua

Por medio de la bomba de presión de aire el agua sube por las mangueras hacia las llaves de paso.

Lavatorios

El tablero superior alberga dos lavatorios plásticos que conectan a los recipientes de depósito.



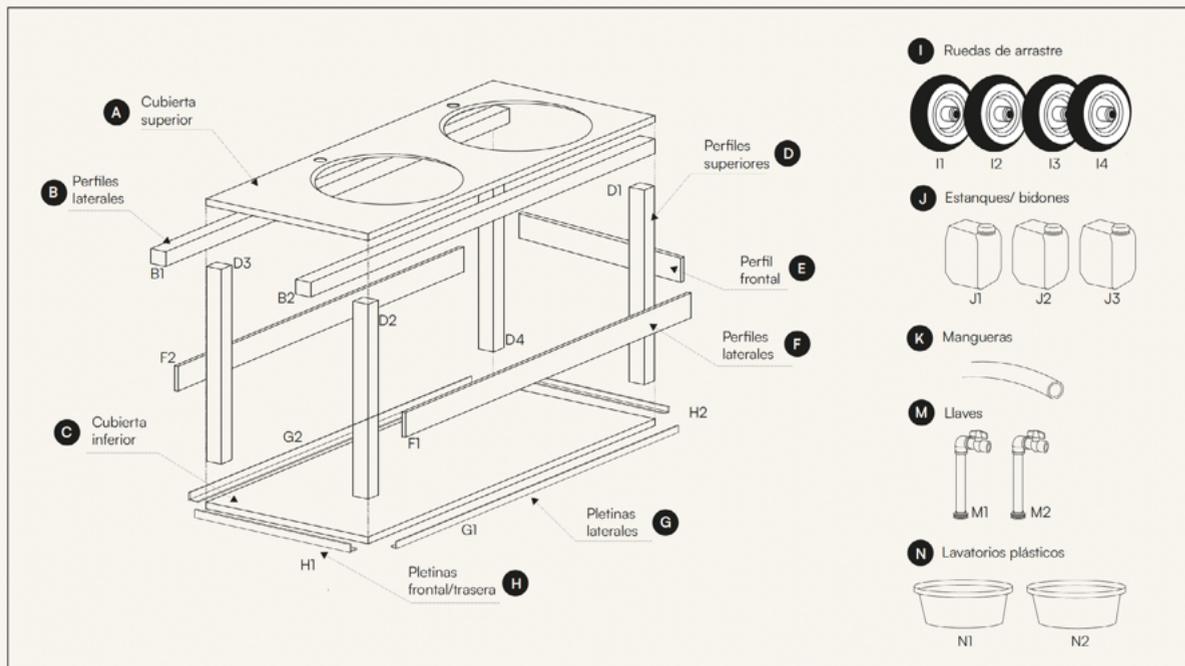
Estanques

Estanques autónomos para suministrar y retener agua.

02

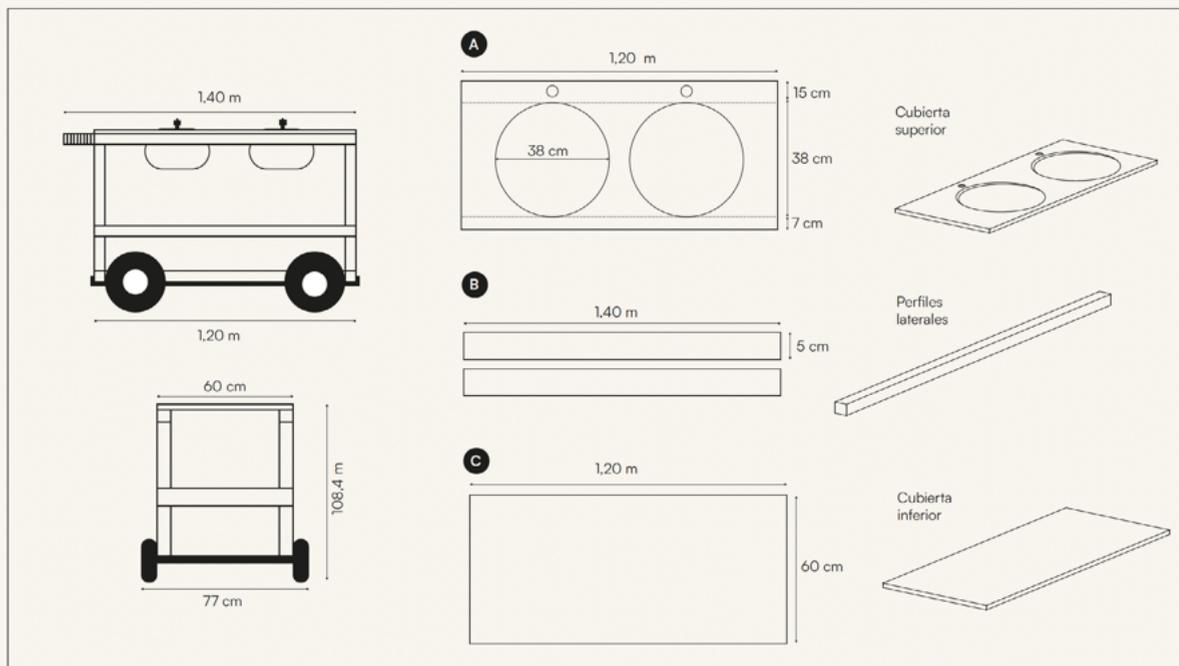
Lavatorio interactivo

El carro toma como referencia la construcción del carro kiosco nube, con características que facilitan el transporte y lo modular de sus partes y piezas, permitiendo cambiar los estanques sin gran dificultad en la parte inferior del carro. La altura se considera una medida estándar para el uso adecuado de diferentes usuarios (niños y adultos).



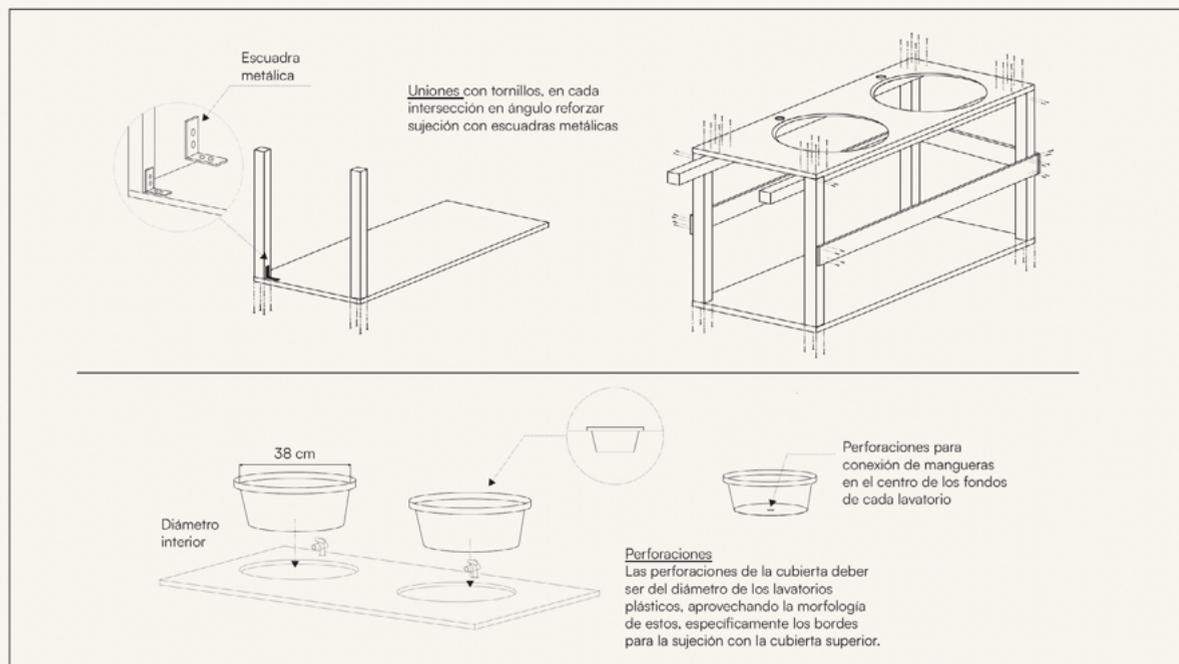
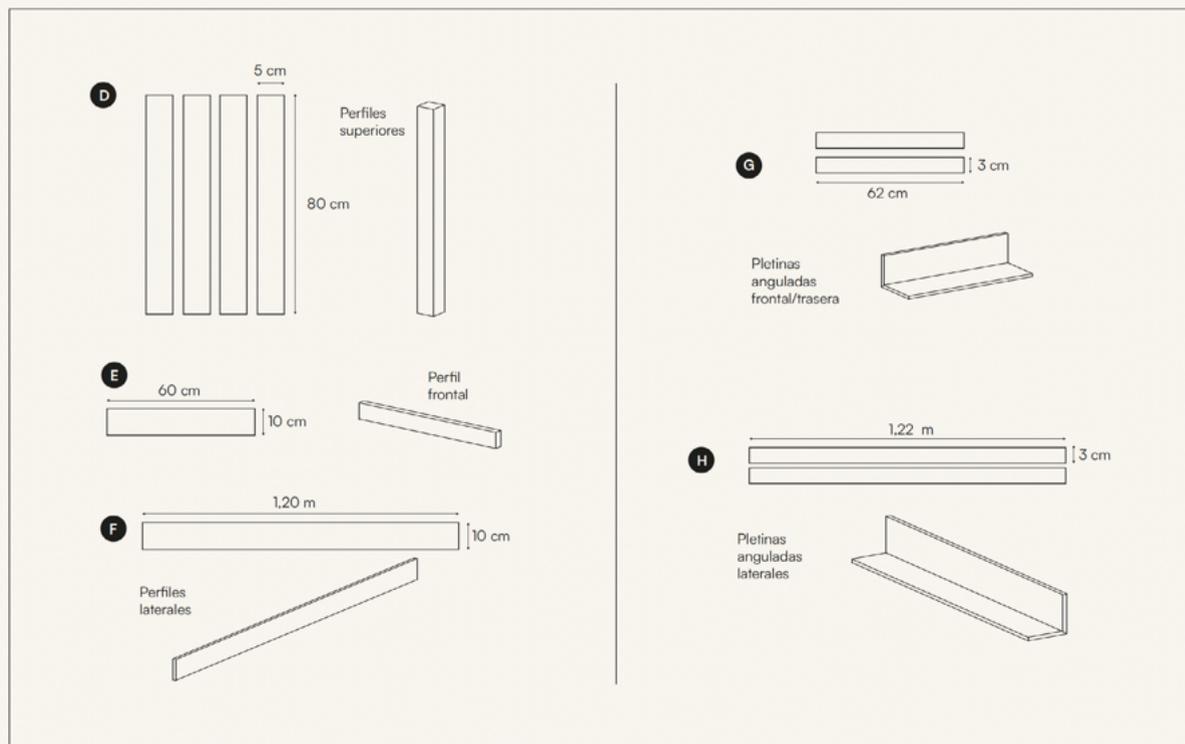
02 Partes y piezas

El carro toma como referencia la construcción del carro kiosco nube, con características que facilitan el transporte y lo modular de sus partes y piezas, permitiendo cambiar los estanques sin gran dificultad en la parte inferior del carro. La altura se considera una medida estándar para el uso adecuado de diferentes usuarios (niños y adultos).



03 Planimetrías

Las medidas de la estructura principal consideran el uso de las dimensiones estándar de los formatos convencionales de materiales, es importante considerar los márgenes de corte y uniones de cada pieza, incluyendo las piezas de metal.



04 Sistema constructivo

El carro cuenta con estanques automáticos que se unen a los lavatorios a partir de piezas de tuberías que permiten el flujo de agua. Las uniones de los perfiles de madera permiten generar la estructura, reforzada por escuadras en sus intersecciones. Los ejes de cada rueda tienen sujeciones simples, específicamente de los encajes de cada pieza las cuales permiten el transporte del carro.

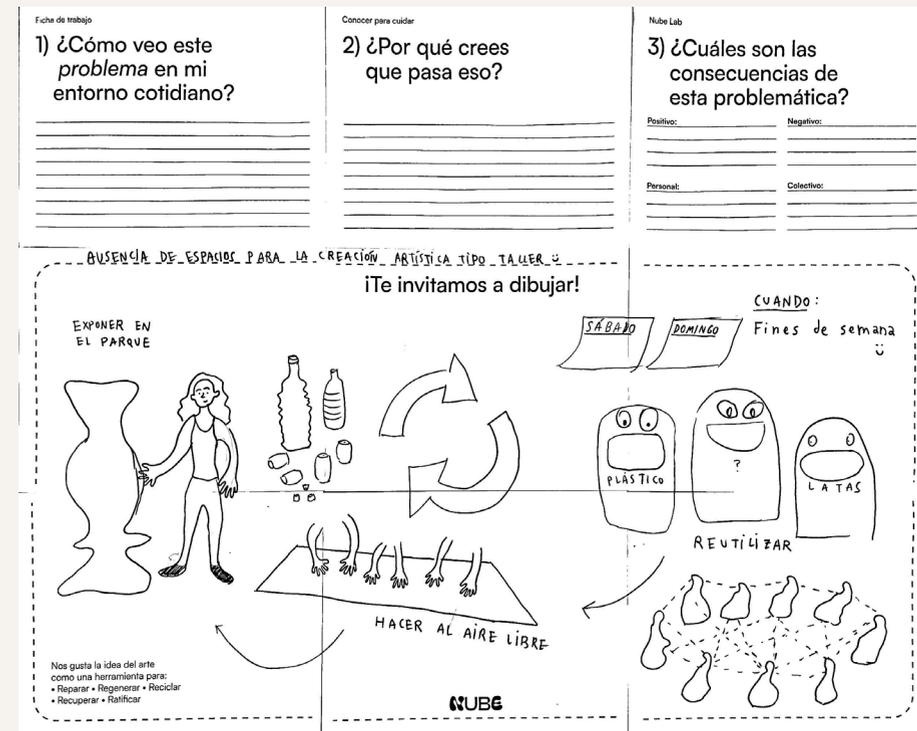


Lavadero móvil implementado
en el 1er. Festival Esculturas
Juegos 2023

Propuesta inicial

Durante las sesiones en terreno, surgió la preocupación por la **falta de espacios destinados a la creación artística dentro del parque, así como por el escaso cuidado del entorno**. Uno de los visitantes entrevistados incluso sugirió la idea de “utilizar el parque como un espacio expositivo”. Ante esta propuesta, Miguel Maira propuso la realización de un **Taller Abierto en el parque, utilizando botellas plásticas como materia prima** para la creación artística, de esta

manera, reutilizando los propios desechos generados en el parque. Los talleres abiertos son instancias en donde toda la comunidad puede participar de experiencias artísticas gozosas y entretenidas. Es por eso que la propuesta consiste en crear un **Laboratorio de Plástico, un espacio familiar al aire libre dedicado a descubrir las potencialidades de las botellas plásticas**.



Bitácora II.

Laboratorio de plástico x Miguel Maira

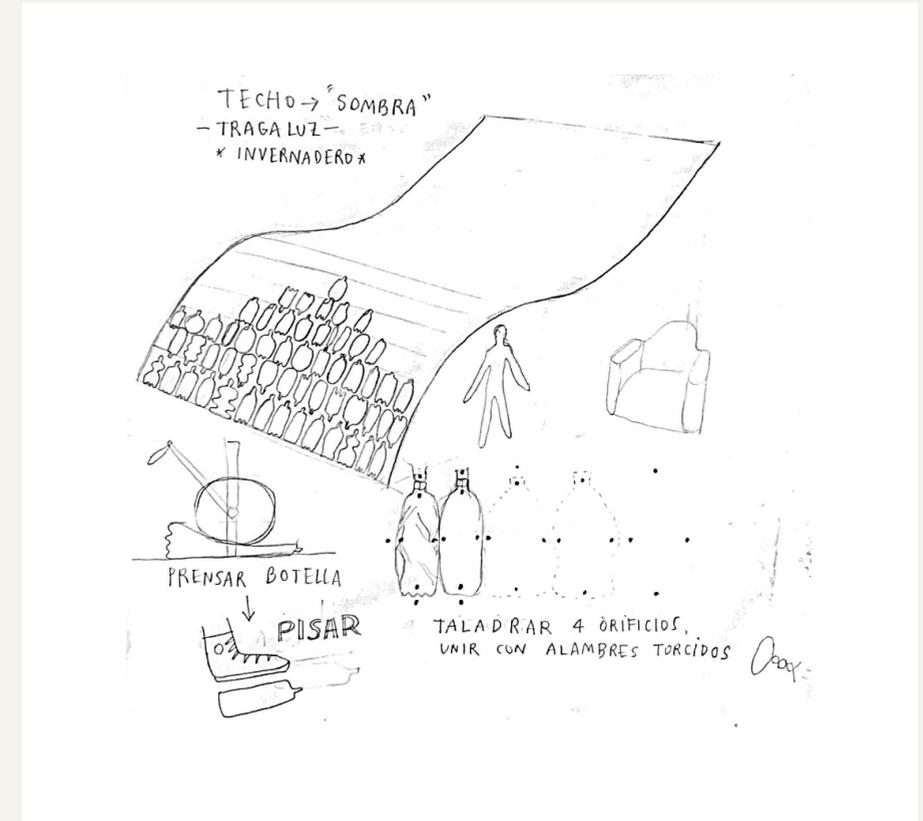
Papelógrafo 1 Miguel Maira

Propuesta intermedia

La propuesta evolucionó hasta contemplar la construcción de un techo o carpa que contuviera la acción comunitaria, y al mismo tiempo, sirviera de ella. Se ideó un sistema constructivo que implicaba el aplastado y ensamblado de botellas plásticas, inspirado en las técnicas textiles de El Anatsui, para dar forma a esta estructura. Debajo de esta carpa, se llevaría a cabo un nuevo taller de carpintería de plástico, centrado en los procesos de transformación del plástico como materia prima.

Propuesta actual

Aunque estas ideas no llegaron a materializarse, sí lograron reconsiderar el papel del Taller Abierto Nube como un espacio de creación comunitaria. Actualmente, nos encontramos en un proceso de transformación del Taller Abierto, con el objetivo de convertirlo en un espacio permanente, donde las personas puedan venir a crear, aprender de otros y colaborar con otros en un ambiente abierto y acogedor.

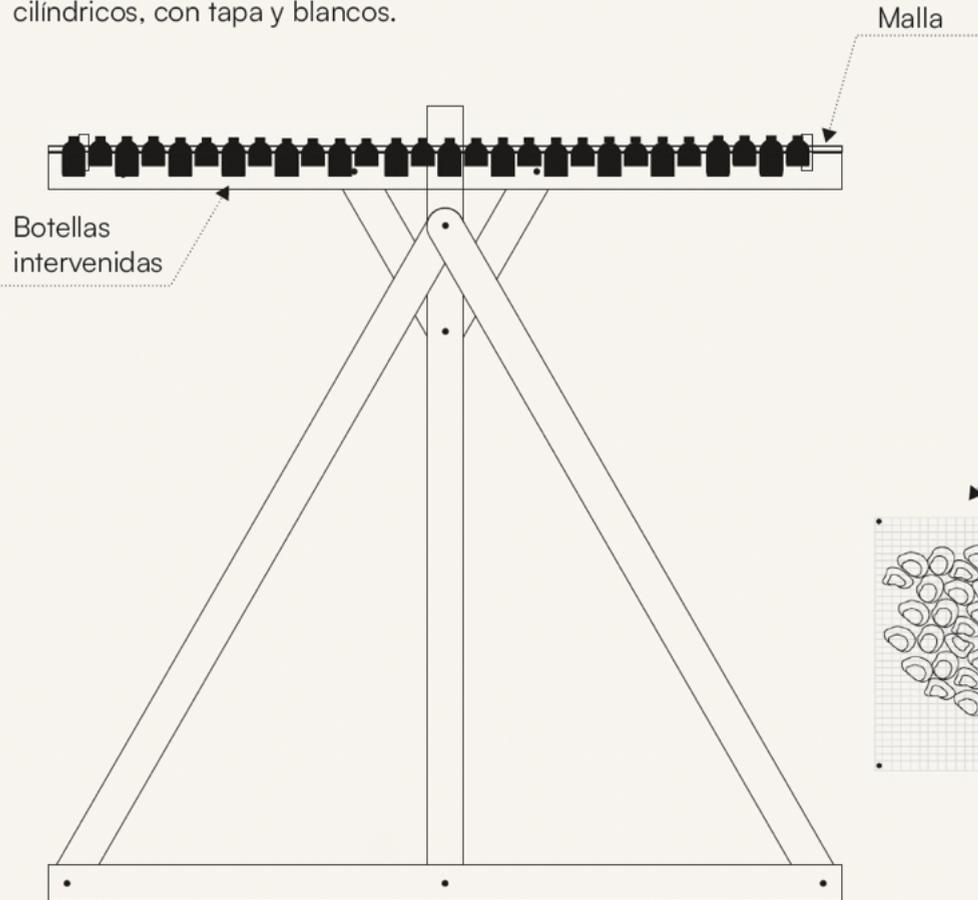


Boceto techo botellas
Propuesta intermedia

Upcycled Coca Cola
Plastic Bottle Pavilion

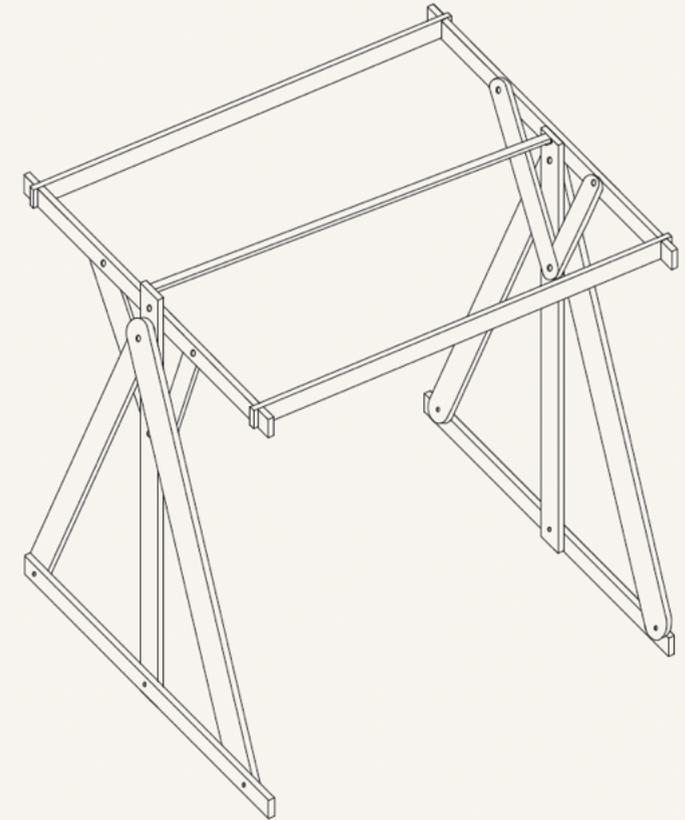
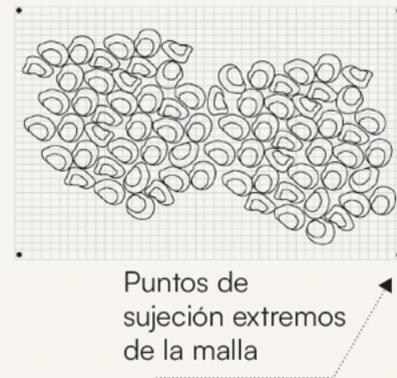
Uso de envases

Pensado en el uso de plásticos HDPE N°2, específicamente todos aquellos que sean cilíndricos, con tapa y blancos.



Techo/ carpa

Los recipientes plásticos cortados en diferentes alturas forman una especie de colmena, adherida a la malla por medio de la tapa de cada envase.

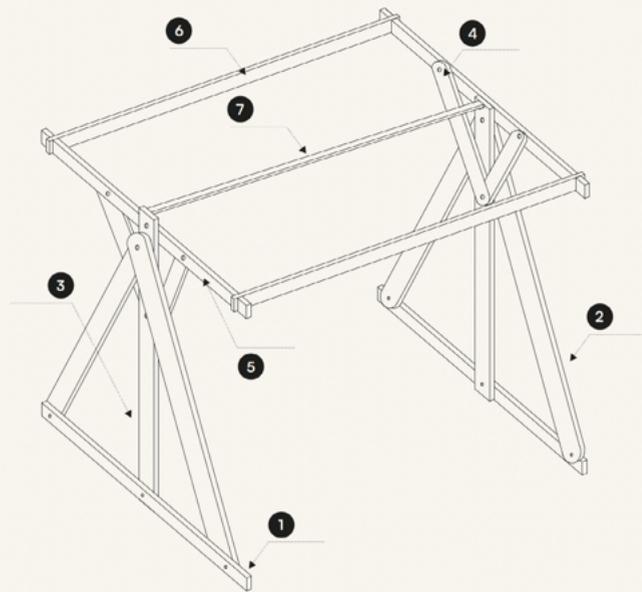


Estructura

Estructura autoportante con uniones simples y vigas encastradas para soportar la malla con los envases intervenidos.

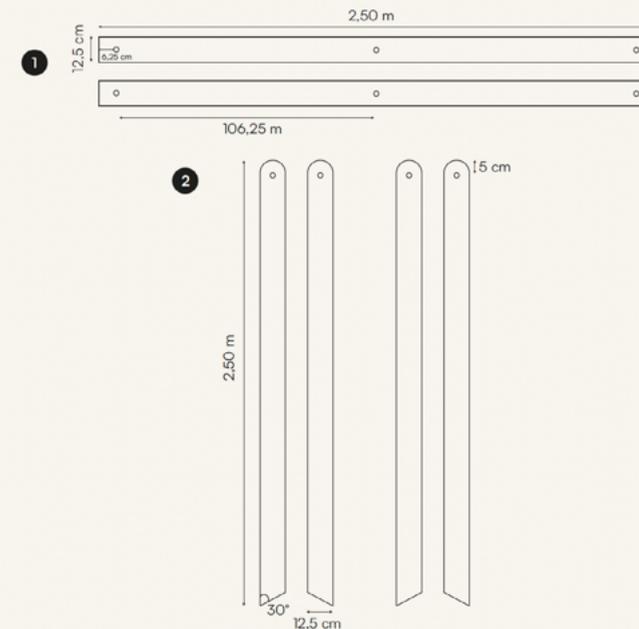
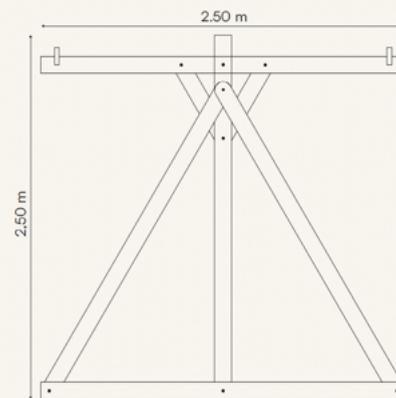
01 Laboratorio de plástico

Carpa con estructura base, pensada para facilitar el traslado, el armado, y el bodegaje o guardado. El techo se configura de una composición de plásticos HDPE, específicamente envases cilíndricos cortados, adheridos a una malla mediante la rosca y la sujeción de la tapa. La sujeción de la malla a la estructura base es mediante los puntos de sujeción y tensión en cada esquina de la malla.



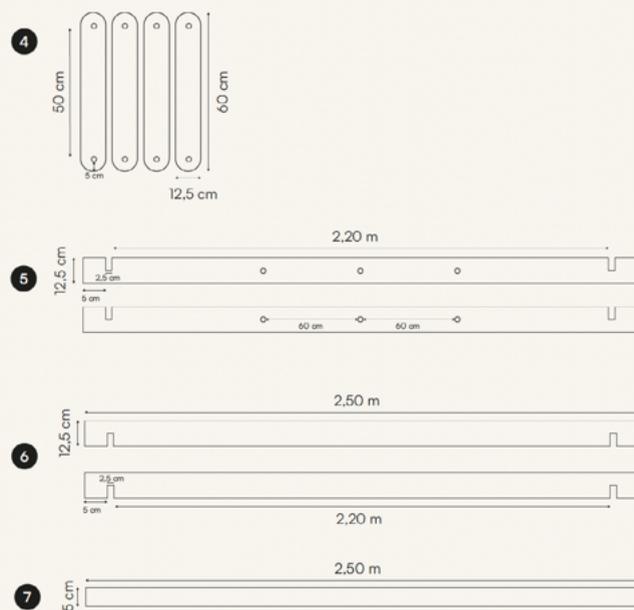
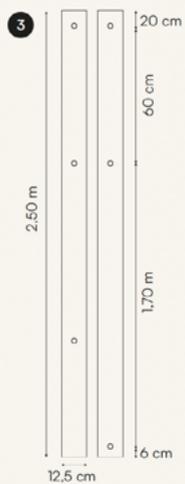
02 Partes y piezas

Las uniones de los perfiles permiten que la estructura se pliegue dependiendo de la inclinación que se quiera.



03 Planimetrías

Para la estructura que soporta la malla, es importante considerar los márgenes de corte y uniones de cada pieza.



Soporte fijado a la viga vertical, permitiendo soportar a la viga central, estabilizando la estructura.

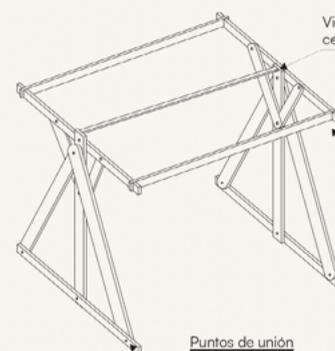


Viga central

Perfiles superiores encastrados permiten sujetar la estructura base



Perfiles superiores por encastre



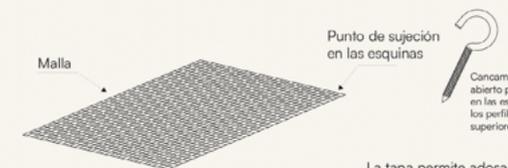
Puntos de unión por medio de pernos que atraviesan los pilares plegables



Perforaciones



Malla
Recipientes y envases de plásticos



Malla
Punto de sujeción en las esquinas



Cancamo abierto perforado en las esquinas de los perfiles superiores

Envases intervenidos



La tapa permite adosar los recipientes plásticos a la malla sin agregar otro elemento de sujeción



Referencia adhesión recipientes plásticos

04 Sistema constructivo

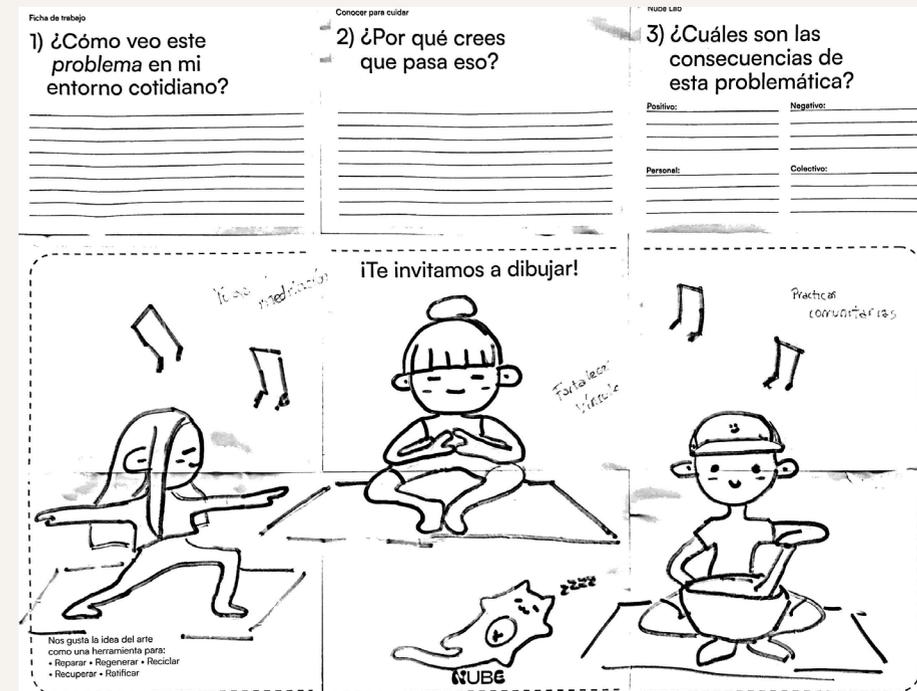
La malla se ajusta a la estructura base, es importante considerar la disposición adecuada de los recipientes de plástico para no entorpecer o dificultar el desarme del techo.

Propuesta inicial

A pesar de que los visitantes del parque disfrutan de las áreas verdes y la tranquilidad que estas ofrecen, todavía existe una sensación de distancia o desconexión con el entorno.

Con el fin de fomentar una exploración sensible del territorio, Antea Saavedra propuso la creación de un mapeo sonoro del parque que permita la contemplación y el reconocimiento del territorio. Este

proyecto busca grabar narrativas tanto humanas como no humanas, con el objetivo de dar a conocer los diversos ecosistemas presentes en el parque y enriquecer la experiencia de quienes lo visitan. La propuesta inicial consta de una **instalación sonora a gran escala con tubos pvc que hicieran de la experiencia de la escucha algo íntimo.**



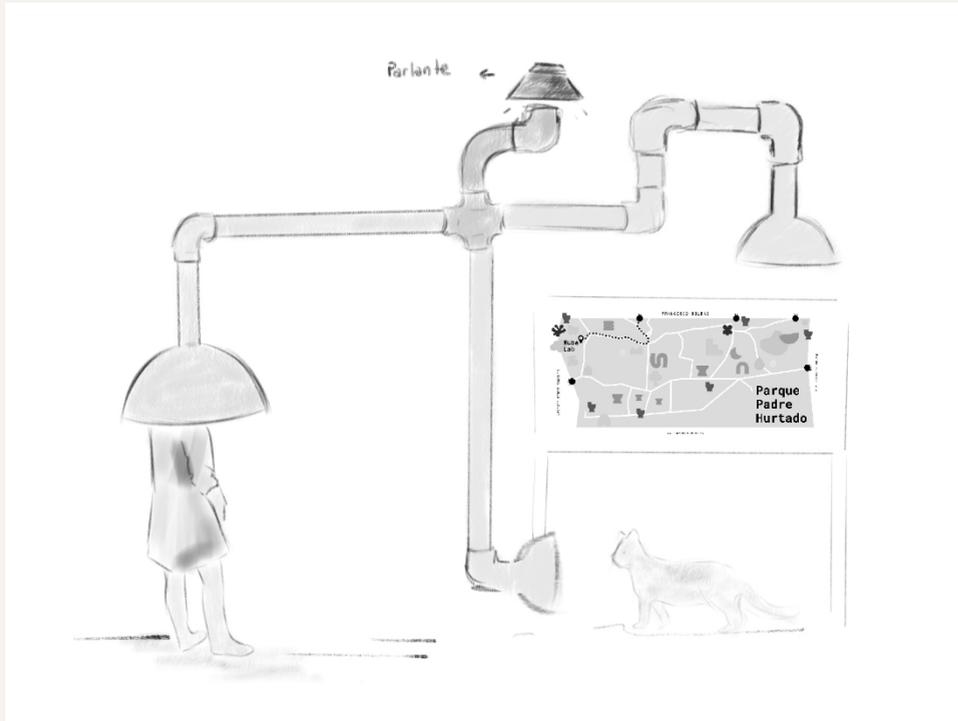
Bitácora III.

Cuencos de sonido
x Antea Saavedra

Papelógrafo 1
Antea Saavedra

Propuesta intermedia

Aunque la propuesta inicial implicaba varios pasos y era algo compleja, en una **segunda etapa se sugirió simplificar y crear una playlist llamada “Sonidos del Parque”**. Esta playlist se compone de sonidos grabados en el parque, editados y luego subidos a una plataforma de fácil acceso. **El propósito de esta playlist es enriquecer la experiencia de los visitantes mientras se encuentran en el parque**, proporcionándoles una ambientación sonora que realce su conexión con el entorno natural, así como poder reproducirla cuando y donde quieran.

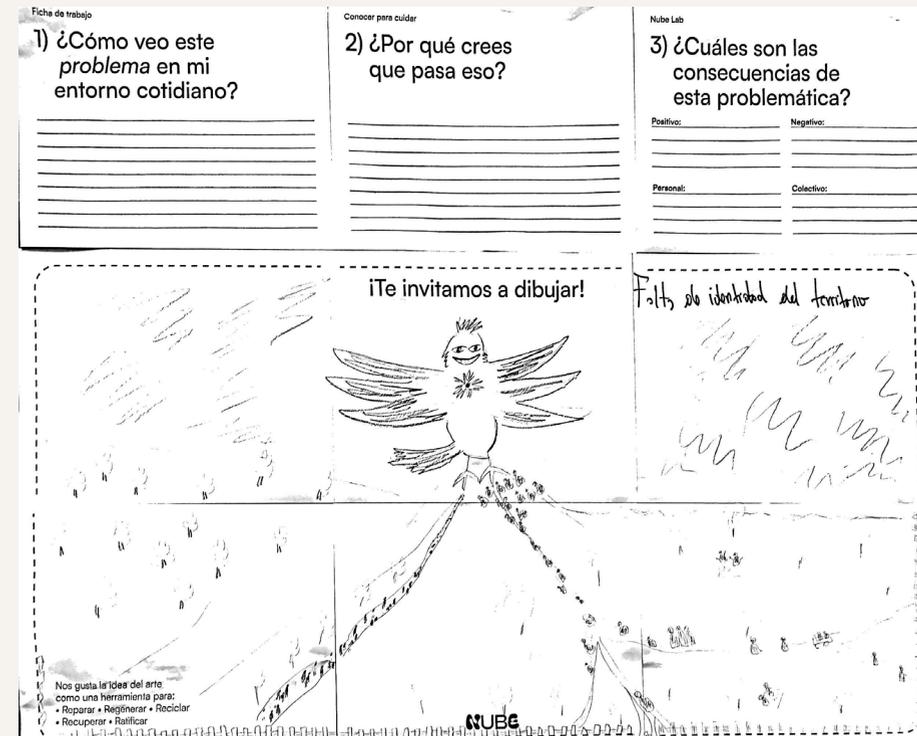


Boceto cuencos de sonido
Propuesta intermedia

Propuesta inicial

La artista-profesora Melissa Ferreira ha identificado una problemática relacionada con la **falta de identidad territorial en el parque, lo cual se ve acentuado por la escasez de puntos de observación, como miradores, y de referencias guiadas.** En respuesta a esto, Melissa propone la creación de un dispositivo que medie la experiencia con el entorno, enriqueciendo así el momento de interacción con un lugar que no solo cuenta con amplias áreas verdes y biodiversidad, sino

también con vistas panorámicas hacia un paisaje de gran valor simbólico y ecológico. Su propuesta consiste en la **creación de binoculares o visores de gran formato dispuestos en una explanada del parque,** los cuales permitirán observar las cumbres más cercanas al parque. Similar a la actividad “Encuadre” de Nube, estos dispositivos permitirán a los visitantes calcar y dibujar mientras reciben información en forma de infografía sobre los cerros que se avistan.



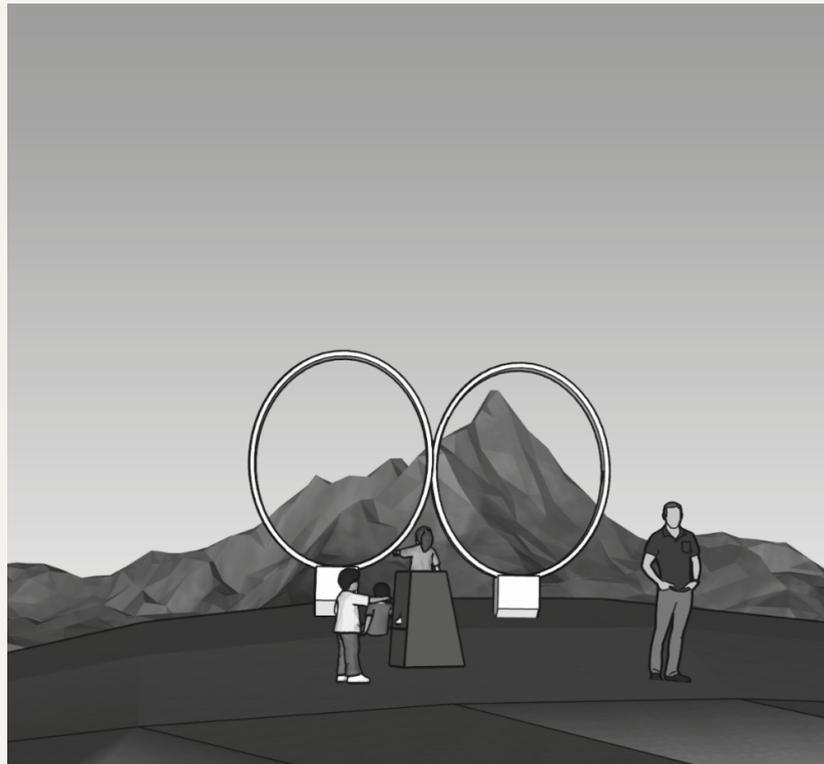
Papelógrafo 1
Melissa Ferreira

Bitácora VI.

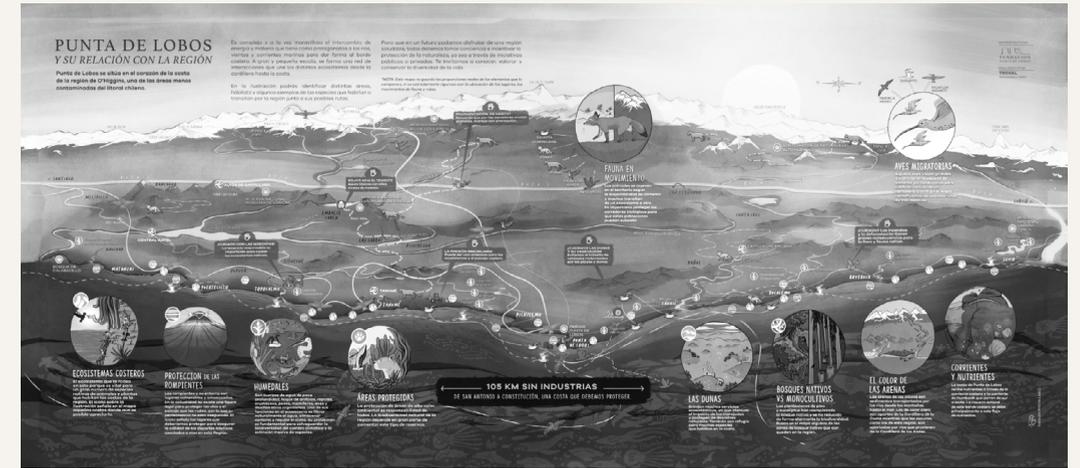
Rituales en el cotidiano
x Melissa Ferreira

Propuesta intermedia

En una **segunda aproximación** a la propuesta, se discutió la posibilidad de que **el dispositivo fuera móvil, con rieles, lo que permitiría adoptar distintas miradas del territorio.** Además, se consideró su adaptación como una actividad de Nube o su potencial uso en la sala de clases.



Rituales en el cotidiano
Propuesta intermedia

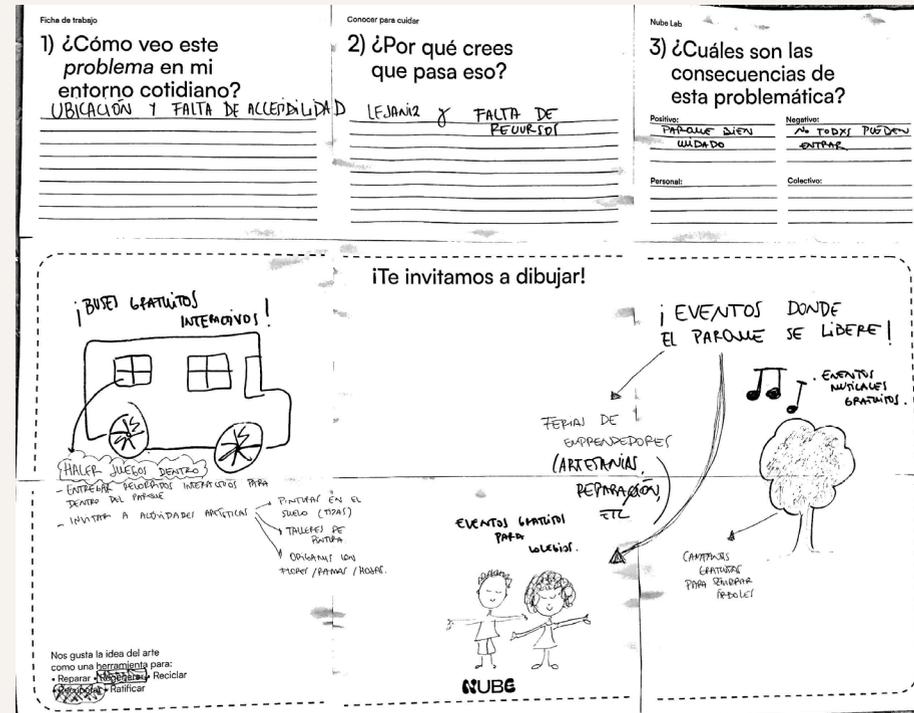


Parque Punta de Lobos
y su relación con la región
Referente

Propuesta inicial

La falta de accesibilidad al arte y la necesidad de promover la sustentabilidad dentro del parque fueron temas destacados por los visitantes. En respuesta, un visitante “Una manera de acercar a las personas de otra forma al parque es creando ferias de emprendedores”. Inspirada por esta idea, Lucila propuso la **organización de una Feria de Arte Sustentable gratuita con el objetivo de potenciar la vida cultural y el cuidado de las áreas verdes**, ofreciendo así una nueva perspectiva de acercamiento al arte y la sustentabilidad.

La propuesta incluye una convocatoria para artistas que trabajen de manera sustentable, permitiéndoles exponer sus obras y productos en Nube y los espacios circundantes. Además, se contempla la presencia de stands de comida, música en vivo, actividades, charlas y talleres enfocados en la sustentabilidad. **Esta iniciativa busca no solo enriquecer la oferta cultural del parque, sino también promover prácticas y valores sustentables entre la comunidad.**



Bitácora V.

Feria de arte sustentable x Lucila Pakciarz

Papelógrafo 1
Lucila Pakciarz

Propuesta intermedia y final

La idea de la Feria tomó impulso y evolucionó rápidamente hacia la concepción de un Festival, una fiesta al aire libre donde el arte y la sustentabilidad se fusionarían. **Esta propuesta fue retomada para la 2da. Residencia de Innovación Social del 2023, titulada “De un arte para mirar a un arte para jugar”,** la cual invitaba a artistas jóvenes a crear esculturas que no solo fueran para ser contempladas, sino también para ser jugadas en y con ellas. **El resultado de esta residencia fue el 1er. Festival Esculturas Juegos, organizado por Nube Lab, un evento gratuito y abierto que atrajo a una asistencia de más de mil personas.**



Feria de arte sustentable
Propuesta intermedia



Smorgasburg Prospect Park
Referente



Festival circular Fiis
Referente

09. Conclusiones

A pesar de que **la mayoría de los objetivos trazados al inicio de la residencia se cumplieron**, tanto en la conformación de equipo de trabajo, dinámicas de trabajo en el Taller de Nube, número de participantes, diagnóstico, búsqueda de soluciones, como en la confirmación de que el arte es percibido como un gestor de interacciones positivas entre personas y el entorno, **la piedra de tope dentro del proceso fue nuestra llegada y convocatoria hacia la comunidad del parque** de forma presencial en el Taller. **Esto lo deducimos por la siguientes razones:**

- 01 Detectamos que **en el parque no se constituyen “comunidades” que estén arraigadas en su cotidiano en cuanto a los visitantes**. Esto creemos se debe en parte a que el acceso tiene un filtro - su admisión tiene un cobro - lo cual genera dinámicas de convivencia que responden más a las de “usuarios” que a las de habitantes de un espacio, derivando en diversos **grupos de población flotante cuyas visitas son esporádicas y no constituyen una identificación más allá de un lugar de esparcimiento y de contacto con la naturaleza**, situación que dificulta la identificación de potenciales grupos de trabajo y de seguimiento con los visitantes.
- 02 **La corta duración del proceso** nos delimitó en nuestra capacidad para poder hacer un trabajo en terreno y de convocatoria más exhaustivo que nos permitiera llegar y fidelizar a individuos en su participación en la residencia.
- 03 **Los horarios y los meses del año en los cuales se desarrolló la residencia presentaron un conflicto** ya que muchos querían asistir pero no podían ya sea por trabajo o vacaciones.
- 04 **Nube tiene más llegada con las comunidades externas al parque** (comunidades educativas) que con las que lo frecuentan día a día.
- 05 Y quizás al haber sido el 2022 el año de vuelta a las rutinas **post-pandemia**, **el parque no haya retornado aún a los flujos de visitantes que tenía en el período previo**.

Si bien es cierto que esta residencia nunca se planteó como un trabajo a largo plazo sino que más bien se modeló como un primer acercamiento hacia la comunidad y a la incorporación del taller de Nube a las áreas verdes del parque, este proceso nos deja en claro que **queda un largo trabajo por recorrer en cuanto a nuestro acercamiento a trabajadores, visitantes y en la integración de las dinámicas del parque y sus necesidades dentro de nuestro taller**. Uno de los elementos claves para llegar a esta conclusión es que muchos trabajadores del parque - que son los que dirigen a colegios y otras instituciones a nuestro taller - no tenían un claro conocimiento del trabajo que se realiza dentro de Nube. En cuanto a los visitantes, detectamos que la mayoría no provienen de las comunas aledañas al parque, sino que más bien de diversas comunas de la Región Metropolitana, por lo que su desconocimiento sobre Nube era comprensible considerando que posiblemente visitan el parque esporádicamente.

Por otra parte, **las propuestas de prototipos** que tuvieron como objetivo facilitar instancias que generaran sentido de pertenencia dentro del parque y a la vez, incentivar dinámicas de cuidado con la naturaleza creemos que deben ser **revisadas por diseñadores o arquitectos para conectar la percepción de los usuarios con la creatividad artística y la factibilidad constructiva** de manera de poder testarlos y eventualmente fabricarlos

para usos en otros parques de Chile. Vale recordar que todos estos prototipos tienen como base el levantamiento de información realizado en las salidas a terreno, por lo que los encuestados incidieron directamente en ellas, participación que potencia un diálogo más amplio y armónico en torno a la naturaleza, lo comunitario y su cuidado para futuras generaciones, o Place-keeping.

Al finalizar esta primera etapa de la residencia, nos hace sentido la visión de parques de Lara Miller, ex manager de Sistema de Información Geográfica de The Trust for Public Land¹³ que dice **“Los parques promueven la salud, el bienestar, fomentan la cohesión social cuando las comunidades se juntan al aire libre y hacen a las ciudades más resilientes al cambio climático”** (Van Deusen, 2021), **visión que Nube Lab quiere impulsar** mediante el arte y educación, herramienta que facilita interacciones, actividades y proyectos que ayuden a que la comunidad del parque pase de ser “usuarios”, a desarrollar un sentido de pertenencia dentro de esta gran área verde de Región Metropolitana. Es con este optimismo es que cerramos esta primera etapa de trabajo en el Parque Padre Hurtado, lugar en el cual **esperamos seguir desplegando conexiones entre sus trabajadores, visitantes y sus áreas verdes**, o como dice Jeanne Van Heeswijk (2020)¹⁴ “una práctica que no es singular, sino que más bien una promesa colaborativa que forma compromisos duraderos.”

¹³Organización sin fines de lucro de Estados Unidos que trabaja para conectar a la gente con los beneficios del goce al aire libre.

¹⁴How we have been preparing for the not-yet (2020).

10. Bibliografía

Ben-Eli, Michael 2019. [Sustentabilidad: Definición y cinco principios fundamentales. Un nuevo marco conceptual](#). El Laboratorio de Sustentabilidad.

Burrowes, Kimberly 2020. [Three City Parks that Encourage Inclusion in Their Communities](#). Urban Institute.

City Parks Forum Briefing Papers, 2002. [How Cities Use Parks for Community Engagement](#). American Planning Association.

Dempsey & Burton 2011. Defining place-keeping: The long-term management of public spaces. Urban Forestry & Urban Greening.

Finkelpearl, Tom 2012. What We Made: Conversations on Art and Social Cooperation. Duke University Press.

Kester, Grant 2012. Conversation Pieces: The role of dialogue in Socially Engaged Art.

La Junta de Alcaldes de Providencia, Las Condes y La Reina. <http://www.juntadealcaldes.cl/>

NYC Parks. History of the Community Garden Movement. <https://www.nycgovparks.org/about/history/community-gardens/movement>

Ramos, Cynthia Mariman 2018. [Parque Padre Hurtado \(ex Intercomunal de La Reina\): el segundo parque urbano más grande de Santiago](#). Arch Daily.

The Trust for Public Land. [Trust for Public Land: Who We Are \(tpl.org\)](#)

Van Deusen, Jen 2021. [Urban Parks Play a Key Role in Curbing Inequity and Climate Impacts](#). Esri Blog. Equity and Social Justice.

Van Heeswijk, Jeanne 2020. [How we have been preparing for the not-yet \(2020\)](#). Beyond the Now.

11. Anexos

[Revisa las Bases de la Residencia aquí](#)

[Revisa el 'Glosario del Arte en lo cotidiano' aquí](#)

NUBE

www.nubelab.cl