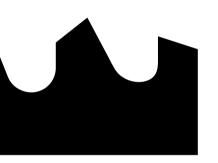
FESTIVAL ESCULTURAL-JUEGOS POR NUBE LAB





DE UN ARTE PARA MIRAR A UN ARTE PARA JUGAR

1, 2 Y 3 DE NOVIEMBRE AÑO 2023







FESTIVAL ESCULTURAS-JUEGOS 2023 POR NUBE LAB





/CRÉDITOS PUBLICACIÓN:

De un arte para mirar a un arte para jugar: El Festival de Esculturas Juegos de Nube Lab. Santiago, Chile

Investigadora responsable:

Consuelo Pedraza

Equipo de investigación:

Paula de Solminihac Francisco Gallego María Luz Gallego Consuelo Pedraza Consuelo Robledo

Textos:

Paula de Solminihac Consuelo Pedraza

Diseño y diagramación:

Camila Romero

Ilustraciones:

Florencia de la Maza Colomba Reyes Matías Yunge

Fotografías:

Allison Conley Angelina Dotes

Revisión de estilo:

Elena Loson

1ra edición: Noviembre, 2024. Ediciones Nube Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de Nube Lab. La infracción de dichos derechos constituye un delito contra la propiedad intelectual.

Edición impresa en Santiago de Chile por Grafimpres.

Se intentó llevar al mínimo el uso de recursos: papel imprenta y cartulina sólida nacionales, tinta negra y tipografías de libre acceso.

www.nubelab.cl hola@nubelab.cl

Proyecto acogido a la Ley de Donaciones Culturales – Chile.



Este festival fue posible gracias a:



Con el apovo de:





FESTIVAL ESCULTURAS-JUEGOS 2023 POR NUBE LAB / INDEX:

i di to i	mirar a un arte para jugar: El Festival de Esculturas Juegos de Nube Lab.	12	Festivales: alegrías temporales
		24	De un arte para ver, a un arte para jugar
		38	Construyendo con las ruinas
Parte II	Lo que efectivamente pasó.	48	Lo que efectivamente pasó
		58	Zona A
		80	Esculturas-juegos
		120	Zona B
Parte III	¿Qué dice el arte para el desarrollo sustentable?	138	¿Qué dice el arte?
		140	Transparencia material
		146	El lugar de emplazamiento
		152	Estrategias de mediación
		160	Juegos de valor
		164	Cierre: Compostando porvenires
Parte IV	Anexos	174	Bibliografía
		176	Biografías
		182	Créditos festival

6

De un arte para

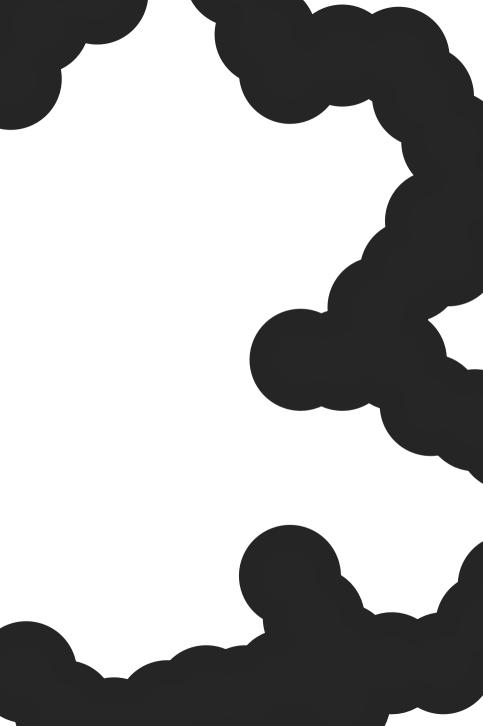
Parte I

Prólogo

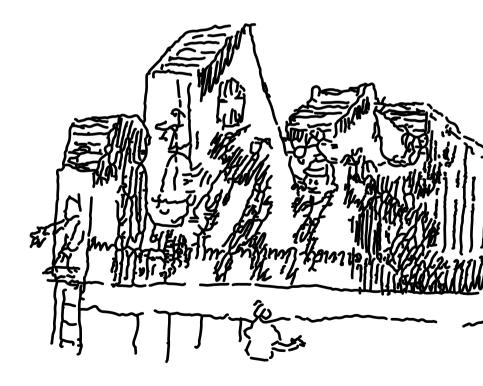


Parte I





Prólogo:



Como colectivo abierto de artistas y como trabajadores de una organización con una década de experiencia investigando y promoviendo el poder transformador del arte en el ámbito público, estamos convencidos de que las capacidades creativas, sensibles y cognitivas utilizadas en el oficio artístico, y difundidas masivamente a través de la educación, permiten construir comunidades con mayores grados de autonomía, libertad, imaginación y colaboración. Estas comunidades, que valoran las cualidades de los procesos y encuentran nuevos sentidos en la vida cotidiana, priorizan estos aspectos por sobre el mero cumplimiento de metas de productividad y gestión de resultados. Creemos que, al adoptar estilos de vida que fomentan el bienestar y la creatividad, estas comunidades estarán mejor preparadas para enfrentar las múltiples crisis medioambientales del mundo actual de una manera más amable, profunda y en armonía ecológica.

Guiados por esta convicción, el viernes 1, sábado 2 v domingo 3 de diciembre del 2023 llevamos a cabo el 1º Festival de Esculturas-Juegos, organizado por Nube Lab y auspiciado por la Municipalidad de Las Condes, en el Parque Padre Hurtado ubicado en la comuna de La Reina, Santiago. Este evento fue posible gracias al compromiso de la Junta de Alcaldes de Providencia, Las Condes y La Reina y su búsqueda por promover al parque como un espacio de bienestar para la comunidad. Desde hace 11 años, en colaboración con la Municipalidad de Las Condes, hemos utilizado este parque como sede para nuestros talleres de educación artística destinados a colegios municipales. Y en 2023, la Junta de Alcaldes y la Dirección de Sustentabilidad de la Municipalidad de Las Condes se unieron a nuestro esfuerzo para, a través del festival, acercar el arte y la cultura, haciendo del parque un espacio accesible para todos los vecinos de la Región Metropolitana y reafirmando su compromiso con el desarrollo y el bienestar de la comunidad.

El festival buscó fusionar arte, juego y sustentabilidad, con el objetivo de transformar temporalmente un espacio público en un lugar de creatividad y desarrollo comunitario. Nuestra intención fue ofrecer

/Prólogo 7

una experiencia artística accesible, sencilla, sensible y lúdica, que conectara el espacio público con la comunidad, acercando el arte a todos los participantes. Para lograrlo, instalamos esculturas que también funcionaban como juegos, organizamos talleres artísticos y creativos, realizamos conversatorios sobre arte, juego y sustentabilidad, y dispusimos áreas de encuentro, música en vivo, food trucks, puntos de reciclaje y más.

Además, el festival incluyó una serie de dinámicas diseñadas no solo para enriquecer la experiencia de los asistentes, sino también para facilitar la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos. Estas dinámicas fueron posibles gracias al apoyo del Fondo Semilla del Instituto para el Desarrollo Sustentable de la Universidad Católica (IDS), otorgado a nuestra directora ejecutiva, Paula de Solminihac, y a Francisco Gallego, ambos profesores del IDS. El fondo buscaba encontrar vínculos clave entre arte y sustentabilidad, para lo cual desarrollamos estrategias lúdicas y armoniosas que nos permitieron observar la participación, impacto y efectos del festival. Así, estas dinámicas ofrecieron tanto momentos de juego como valiosas pistas metodológicas.

Gracias a los datos recopilados a través de estas estrategias, hemos podido crear esta publicación, que tiene como objetivo documentar y compartir la experiencia del festival. Queremos mostrar cómo el arte puede percibir, transformar, interpretar y enriquecer nuestro mundo. A través de estas páginas, ofrecemos una guía detallada del proceso de creación de la primera edición del festival, con la esperanza de inspirar a otros a imaginar y realizar nuevas ediciones en distintas localidades, ya sea en Chile o en cualquier otro lugar del mundo.

El primer capítulo de esta publicación, titulado "Festival, alegrías temporales," traza el camino recorrido por Nube Lab hasta la realización del festival, desde la concepción de la idea hasta los pasos necesarios para llevarla a cabo. En el segundo capítulo, "Lo que efectivamente pasó," hacemos un recorrido detallado por cada parte del festival.

Describimos cada sector y presentamos información cuantitativa y cualitativa recopilada durante el evento, reflejando cómo los participantes vivieron el festival. Incluimos sus opiniones, retroalimentaciones y observaciones de comportamiento, proporcionando una visión completa de la experiencia, destacando cómo los objetivos del Fondo Semilla influyeron en nuestra planificación e implementación. El tercer capítulo, "¿Qué dice el arte para el desarrollo sustentable?". explora las pistas metodológicas que el festival nos dejó. Analizamos cómo las intuiciones y la elaboración de instrumentos de evaluación nos ofrecen elementos replicables, socializables y compartibles. Finalmente, en el capítulo "Compostando porvenires," reflexionamos sobre las implicaciones más amplias del festival. Consideramos cómo la regeneración ecosocial comienza con la valoración de nuestro entorno inmediato y cómo el festival, como acto creativo, ha cambiado la percepción del lugar tanto para los artistas como para los casi 1,000 asistentes. Concluimos con la esperanza de que estas experiencias artísticas puedan transformar el espacio público en un espacio de bienestar social y de que el potencial de replicabilidad del festival inspire futuros provectos sostenibles.

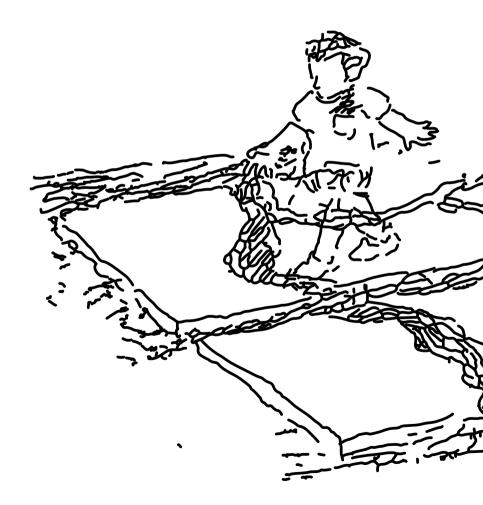
Esta publicación no solo documenta un evento, sino que también ofrece una reflexión profunda sobre cómo el arte, el juego y la sustentabilidad pueden converger para crear un impacto significativo y duradero en nuestra sociedad.

/Prólogo 9





Festivales: Alegrías temporales



Los primeros días de diciembre de 2023, en el mismo Parque Padre Hurtado donde Nube Lab ha tenido su taller durante una década, celebramos el 1º Festival de Esculturas-Juegos. Este festival nació de nuestra convicción movilizadora: hacer del arte una experiencia cercana y accesible en la vida de todas las personas. La idea del festival de Esculturas-Juegos se originó con el objetivo de transformar la forma en que nos relacionamos con el arte, pasando de la mera observación a una participación activa a través de la experiencia del juego. Para materializar esta visión, diseñamos la edición 2023 de nuestro programa de Residencias de Innovación Social, titulado «De un arte para mirar, a un arte para jugar», donde invitamos a jóvenes artistas a crear esculturas lúdicas para el espacio público que pudieran ser tocadas, transitadas, pisadas, escuchadas o manipuladas de múltiples maneras.

Hasta ese momento, en todas nuestras experiencias de arte y educación, nunca habíamos utilizado la palabra "festival". En el mundo del arte, predominan los museos y galerías, y eventos como bienales y ferias, que suelen estar revestidos de una atmósfera seria y silenciosa, fomentando la introspección y la reflexión. Sin embargo, a principios de 2023, la palabra "festival" llegó a nosotros de manera espontánea, y todo cambió.

Paula de Solminihac, nuestra directora ejecutiva, había regresado de Miami, donde tuvo la oportunidad de instalar una obra de gran escala en la playa durante la Miami Art Week, conocida como la "gran fiesta del arte". Esta instalación, llamada "Morning Glory", consistía en un deck de madera con forma de flor enterrado en la arena, y se convirtió en un espacio versátil donde se organizaron actividades diarias como ejercicios de respiración, sesiones de jazz improvisado, talleres, y más. Estas experiencias, junto con otras que surgieron espontáneamente, como desfiles de moda, celebraciones de bodas, almuerzos entre amigos, o la transformación temporal en un skatepark, hicieron que Paula regresara con una convicción renovada que rápidamente comenzó a contagiar a todo el equipo¹.

Se comenzó a consolidar la idea de que el arte a gran escala, situado en la ciudad o en el espacio público y diseñado para ser usado, tiene un enorme potencial para conectar contextos específicos con diversas formas de interacción. El resultado de esta fórmula es el florecimiento de formas incipientes de creatividad social, manifestada en nuevas lecturas del espacio, la visibilización de elementos marginados, la exploración de usos alternativos de lo cotidiano y una mayor cercanía al arte.

Esta visión no es tan lejana a lo que hacemos en Nube; a lo largo de los años, hemos ido ampliando nuestro trabajo hacia comunidades más allá de los estudiantes y de la sala de clases. Esta apertura se debe a varios hitos importantes. La primera estuvo marcada por los "Vengan a ver", exposiciones de fin de año donde las familias venían a nuestro taller a ver y apreciar las creaciones que sus hijas e hijos realizaron durante nuestro programa curricular. Este primer acercamiento a las familias nos motivó a crear los "Viernes de parque" en 2020, donde nuestro taller se abría al público los viernes por la tarde, permitiendo que personas de todas las edades participaran en nuestras actividades.

Dos años después, esta experiencia nos llevó a crear los "Talleres Abiertos", instancias gratuitas que se realizaban algunos sábados por la mañana y que invitaban a la comunidad a explorar la relación entre arte y juego a través de temáticas festivas. Estas instancias fueron convocando gradualmente a más personas, llegando en su punto cúlmine a 184 participantes y convirtiendo nuestro taller en un verdadero punto de encuentro.

Por otro lado, desde 2018, adoptamos la premisa de que si alguien no puede llegar a nuestro taller, Nube irá hacia ellos. Así nació "Nube Va", un programa itinerante que convierte espacios cotidianos en entornos festivos de experimentación, arte y juego. Este programa no se limita a la infancia y ha llegado a empresas, instituciones y eventos como Lollapalooza en 2019. Ese mismo año llegó a la de la Sala de Arte CCU en Santiago en un formato expositivo, que

La capacidad de adaptación y flexibilidad de nuestras propuestas, sumado a la percepción de que estas no infantilizan a los niños, sino que despiertan su curiosidad y autonomía, las convierten en experiencias aptas para públicos diversos, integrando diferentes rangos etarios.

incluyó una gran cancha de esculturas-juegos en la sala principal y una exhibición de obras en la sala educativa. Hasta la fecha, hemos realizado 66 ediciones de "Nube Va".

Otro antecedente fue el "Nube Plaza" en 2017, un proyecto en el que niños, artistas y arquitectos colaboraron en el diseño de una escultura lúdica para el espacio público. Proyectado como una obra permanente, fue instalada en la plazuela Veracruz en el barrio Lastarria (2020) y finalmente trasladada al jardín que rodea el taller de Nube. Este proyecto buscaba potenciar los vínculos entre juego, arte y espacio público a través de esculturas para sitios específicos.

A partir de las experiencias y comentarios del público, comprendimos que nuestras experiencias artísticas no se limitan solo a la infancia. La capacidad de adaptación y flexibilidad de nuestras propuestas, sumado a la percepción de que estas no infantilizan a los niños, sino que despiertan su curiosidad y autonomía, las convierten en experiencias aptas para públicos diversos, integrando diferentes rangos etarios.

Las experiencias diseñadas en Nube son para todos y convocan a personas de todas las edades, sectores sociales y culturas. Aunque incluyen elementos lúdicos, no se trata solo de una metodología para niños. El Método Nube se basa en activar la creatividad y la sensibilidad inherentes a todos, aprovechando los recursos disponibles en cada contexto. Esta visión desafía los formatos tradicionales de "exposición de arte", impulsando la creación de experiencias vinculantes, accesibles, inspiradoras y transformadoras.

La sumatoria de todas estas experiencias, hizo que la palabra "festival" comenzara a resonar con fuerza, encapsulando nuestro deseo de llevar el arte más allá de los confines tradicionales. Así, nos preguntamos: ¿Qué son los festivales? ¿Qué los caracteriza? ¿Cómo pueden transformar nuestra manera de interactuar con el arte y con los demás?



Según la antropóloga Carla Pinochet en su artículo "La construcción de lo público en ferias y festivales culturales: Apuntes etnográficos sobre consumo cultural y ciudad" (2016), estos eventos representan una forma de consumo cultural marcada por la festividad y lo extraordinario. Durante estos momentos excepcionales, los asistentes dejan de ser simplemente una multitud en el espacio público y comienzan a tejer tanto identidades individuales como colectivas. Los productos culturales, combinados con la experiencia del lugar, permiten pensar el "nosotros", ese anhelado 'estar-en-común'. Además, en este tiempo fuera de lo común, los participantes no solo se disponen a la interacción social y heterogénea, sino que también exploran nuevas formas de utilizar los espacios urbanos, ampliando y enriqueciendo los repertorios de la ciudad. En definitiva, "este tipo de eventos devuelven a la vida urbana -aún de forma provisoria- una experiencia de ciudad" (p.35).

Asimismo, según lo investigado por Roberta Comunian (2016) en su estudio sobre el festival callejero "Fuse Festival" realizado en Medway, Reino Unido, el papel que los festivales juegan respecto



al intercambio de conocimientos y colaboración entre creativos resulta sumamente relevante. Específicamente, esta instancia corresponde a una plataforma para que los y las artistas conecten entre sí y establezcan relaciones profesionales, fomentando un entorno colaborativo. Por otro lado, al analizar los impactos que este festival tiene en la comunidad dónde se ubica, el autor concluye que este influye enormemente en la identidad cultural y el orgullo de la comunidad, pasando a ser percibida por las personas que la componen como un patrimonio de esta. Otra arista importante corresponde a que los festivales aportan en la regeneración y revitalización de las áreas urbanas en las que se sitúa, promoviendo mejoras de infraestructura, revitalizando las áreas públicas y enriqueciendo el capital cultural de una comunidad.

Entonces, un festival es una festividad excepcional que ofrece una experiencia colectiva única, enriqueciendo la vida urbana y promoviendo la colaboración artística, contribuyendo así a la identidad cultural, la revitalización de los espacios y el capital cultural.

Al explorar el panorama local de festivales y eventos afines, nos encontramos con instancias que rompen los límites tradicionales en donde se desenvuelven las disciplinas, buscando conectar con el público en diferentes contextos. Por ejemplo, en el ámbito de la divulgación de ideas en Chile, destacan el Festival Puerto Ideas y el Congreso Futuro, ambos compartiendo un amplio repertorio de experiencias que van desde lo académico hasta lo festivo y gozoso. El Festival Puerto Ideas busca democratizar y descentralizar el conocimiento de excelencia en el país, mediante conferencias y conversaciones en diferentes regiones de Chile, con la participación de pensadores y artistas de diversas disciplinas. Por su parte, el Congreso Futuro que se realiza en Santiago todos los veranos y tiene como objetivo difundir gratuitamente el conocimiento científico, tecnológico y artístico a través de charlas, conferencias y paneles con expertos y líderes de opinión.

/Festivales: Alegrías temporales 19

Estos eventos representan una forma de consumo cultural marcada por la festividad y lo extraordinario. Durante estos momentos excepcionales, los asistentes dejan de ser simplemente una multitud en el espacio público y comienzan a tejer tanto identidades individuales como colectivas.

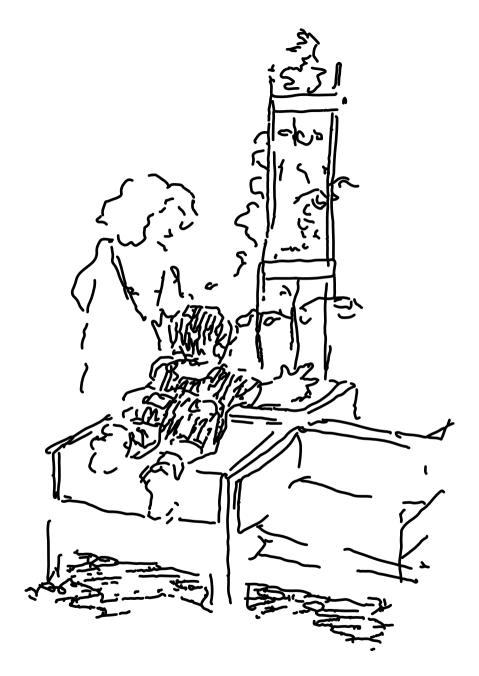


En el ámbito de las artes escénicas, Santiago a Mil se destaca como un referente. Desde 1994, este festival transforma la ciudad y democratiza el teatro mediante una programación diversa y accesible, convocando a audiencias masivas y generando un impacto significativo en el panorama cultural chileno.

Surge entonces la interrogante sobre la existencia de festivales en el campo de las artes visuales. Aquí encontramos ejemplos como las ferias de arte, que emergen anualmente u ocasionalmente, ocupando ubicaciones específicas en la ciudad y saliendo de los límites de galerías y museos. Sin embargo, un destacado ejemplo de un evento de arte masivo, accesible y vinculante fue Luna Luna, un museo al aire libre y parque de atracciones artístico e itinerante que tuvo lugar en Hamburgo, Alemania, en 1987. Ideado por el artista austriaco André Heller, quien buscaba crear un espacio móvil dedicado al arte moderno, este proyecto se encuentra a medio camino entre una instalación de arte contemporáneo —representando prácticamente todos los principales movimientos artísticos occidentales del siglo XX— y el sueño infantil de un parque de diversiones.

Para lograr esta visión, Heller encargó el diseño de atracciones, juegos, actuaciones y otras diversiones inesperadas a renombrados artistas, incluyendo a figuras como Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Roy Lichtenstein y Salvador Dalí, entre otros. Este año, 2024, tras 37 años de su creación, Luna Luna será restaurado y montado nuevamente en Los Ángeles, con la promesa de itinerar por distintas ciudades, llevando su combinación de arte y juego a nuevas audiencias.

Así es como Luna Luna se convirtió en nuestra principal referencia, no solo por su espectacularidad estética, sino por transformar la manera en que el público interactúa con el arte instalándose en el espacio público y convocando a artistas a crear las distintas atracciones.



De un arte para ver, a un arte para jugar



En mayo del 2023, dimos inicio a nuestra segunda Residencia de Innovación Social con la participación de seis artistas recién egresados de la Escuela de Arte de la Universidad Católica. Anteriormente, en 2022, llevamos a cabo nuestra primera edición, que titulamos "Conocer para Cuidar" inspirados en una frase que nos compartió el artista chileno Samy Benmayor durante la grabación de nuestro programa de televisión "Oye, ¿Vamos al Taller?"². Durante su visita, el artista nos dijo "no se cuida lo que no se conoce", refiriéndose a la importancia de la educación y la comprensión como base para cuidar, proteger o valorar algo.

Con esta premisa en mente, delineamos el propósito de esta primera residencia: conocer el Parque Padre Hurtado, donde se encuentra nuestro taller desde hace ya diez años. Para ello, decidimos iniciar un primer acercamiento con las personas y los funcionarios que frecuentan este espacio. Nuestro objetivo era fortalecer el vínculo entre el Taller de Nube y su entorno inmediato, integrando nuestra labor a las dinámicas cotidianas del parque y generando conexiones entre las áreas verdes y la comunidad local. Invitamos a los artistas-profesores³ de Nube a entablar conversaciones con los usuarios del parque, como trabajadores, deportistas, familias en picnics y paseadores de mascotas, con el fin de colaborar en la identificación de problemas y en el diseño conjunto de posibles soluciones. Durante esta residencia, tuvimos la oportunidad de dialogar con diversas personas, conocer sus preocupaciones respecto al parque y trabajar juntos en la creación y maquetación de posibles soluciones desde el arte4.

A partir de esta experiencia, en 2023 diseñamos nuestra segunda Residencia de Innovación Social, titulada "De un arte para mirar a un arte para jugar". Este nombre, como sugiere, buscaba cuestionar la dinámica tradicional que separa los productos culturales del público, proponiendo en su lugar la creación de 'objetos relacionales' inspirados en la visión de Lygia Clark. En lugar de centrarse en el objeto artístico en sí, buscamos enfatizar las relaciones que estos objetos pueden mediar, transformando al espectador en

participante e incluso en artista. Para lograrlo, invitamos a jóvenes artistas a desarrollar proyectos para el espacio público y basados en el juego, con un enfoque en comunidades que generalmente no están involucradas en el mundo del arte. Los artistas residentes de esta edición fueron Javiera Álvarez, Ana Castillo, Felipe Pineda, Mariana Robert, Diego Silva y Florencia Varela.

La residencia se desarrolló a lo largo de siete meses, divididos en tres etapas. La primera tenía por finalidad establecer un marco conceptual común. Esta etapa incluyó charlas y conversaciones con expertos, siendo la primera dirigida por el arquitecto chileno Nicolás Stutzin, conocido por sus investigaciones sobre las plazas de juego del arquitecto neerlandés de posguerra Aldo van Eyck. Stutzin realizó un recorrido histórico por la relación entre infancia, juego y espacio público, y a través de la figura de van Eyck, descubrimos espacios de juegos situados en la ciudad que no desvinculan su funcionalidad de su estética. Estos lugares no reducen la infancia, sino que, mediante plazas y elementos de juego simples y abiertos, invitan a los niños a explorar libremente en entornos que estimulan la creatividad infantil y fomentan la autonomía.

En la segunda charla, exploramos la dimensión de los objetos cotidianos junto al antropólogo y sociólogo Ricardo Greene. Bajo la pregunta: ¿Qué responsabilidad tiene quien consume con el destino de los objetos?, indagamos en la potencialidad de estos objetos y en cómo los afectos hacia ellos pueden determinar su valor y su vida útil. Durante el encuentro, Ricardo Greene nos condujo a través de varios de sus proyectos e investigaciones, que ha realizado por su cuenta o junto con su colectivo "Cosas Maravillosas" destacando entre ellos; "Albúm de chispezas" (2018), "¡Larga vida a los objetos! Prácticas para sortear la obsolescencia" (2019-2020), "Descartar o acumular: he ahí el dilema" (2020), "Uso diario" (2021), "Open and Closed Homes: Sustainability and the Aesthetic Ecologies of Things" (2022), entre otros. En este contexto, se resaltó la creatividad popular detrás de la transformación de objetos domésticos,

abordando prácticas sustentables que revalorizan los objetos como el cuidado, mantenimiento, reparación, almacenamiento y reutilización.

La segunda etapa de la residencia se enfocó en el análisis y el diálogo a través de dinámicas de juego, donde cada artista-residente aportó referencias del arte contemporáneo que exploran la intersección entre arte, espacio público, comunidad y disciplinas como el paisaiismo. urbanismo, políticas públicas y activismo. En total, se presentaron 25 proyectos interdisciplinares⁵ los cuales fueron analizados mediante fichas con criterios específicos. Estos incluían la relación del proyecto con su emplazamiento: cómo se vinculaba con el entorno, qué comunicaba sobre el lugar y cuál era el impacto generado en ese espacio. Además, indagamos en la relación del provecto con las personas, considerando aspectos como la interacción de la propuesta, sus reglas, duración, elementos estéticos y la impresión que causaban en los potenciales participantes, entre otros aspectos. Como resultado de este ejercicio de análisis, nos planteamos la pregunta: ¿Qué factores o cualidades permiten interpretar estos proyectos como obras de arte? Este proceso fue significativo ya que nos proporcionó los elementos clave para definir y caracterizar qué es y qué constituye una Escultura-juego6.

La fase final de la residencia marcó el momento en el que los seis artistas-residentes, equipados con todos los insumos recabados, comenzaron a modelar y prototipar sus ideas. Durante las sesiones de taller, se unió a nosotros la arquitecta Francisca Cortínez, cuya orientación fue fundamental para dar forma, dimensiones, materialidades y peso a las propuestas, convirtiéndolas así en seis Esculturas-juegos que ofrecían diversas posibilidades de interacción.

Por ejemplo, "La pajarona" de Florencia Varela invitaba a los visitantes a sumergirse en una experiencia contemplativa al sentarse bajo una pérgola con siluetas de pájaros caladas sobre micas coloreadas. Muy diferente a la interacción propuesta por Felipe Pineda en "Hielo a la Deriva" que, mediante una plataforma de madera similar a un





rompecabezas a escala humana, desafiaba el equilibrio de quienes lo atravesaban, ofreciendo una sensación de aventura y superación. Por su parte, "Co-nexo-nidos" de Diego Silva generaba risas y complicidad entre los participantes gracias a los sonidos producidos al sentarse en sillas de madera. Ana Castillo, por otro lado, buscó invitar a la introspección y el descanso a través de un laberinto a gran escala entre los árboles que llamó "Vaivén". Javiera Álvarez quiso educar sobre los ciclos del agua con una instalación interactiva que permitía controlar el flujo del agua a lo largo de un recorrido de mangueras y que llamó "Sistemas confluidos". Y finalmente, Mariana Robert diseñó una gran estructura de madera con forma de casa con el objetivo de promover el encuentro y la socialización, llamada "La casa es el cuerpo".

Cada escultura-juego era una pieza única que invitaba a una interacción específica, diferenciándose entre sí pero compartiendo ciertos principios fundamentales como: austeridad formal, lenguajes simples y diversidad de usos. Estos elementos constituyen la base de la metodología pedagógica de Nube. Sin embargo, estos principios no eran solo convicciones: soñábamos con organizar un festival al aire libre pero los recursos económicos eran escasos. La única manera de acercar nuestro sueño a la realidad era trabaiar para que lo mínimo rindiera exponencialmente lo máximo. El sábado 9 de septiembre, durante la 5° Edición de nuestro Taller Abierto⁷, esa realidad cambió. Parte del equipo de Sostenibilidad de la Municipalidad de Las Condes, junto al gerente general del Parque Padre Hurtado, Rafael Ortiz, se hicieron presentes. Sorprendidos por la convocatoria del evento -cerca de 128 personas-, iniciamos una conversación sobre la relevancia de estas instancias para la comunidad. Una cosa llevó a la otra y pronto comenzamos a barajar la posibilidad de realizar un festival abierto a la comunidad en el mismo parque. Dos meses después, gracias al financiamiento de la Municipalidad de Las Condes y la Junta de Alcaldes del parque, se llevó a cabo el primer Festival Esculturas Juegos de Nube Lab.

En esos meses previos al festival, nuestro taller se transformó en un espacio colaborativo de alto tránsito, donde la producción de las Esculturas-juegos y los elementos del festival se convirtieron en una obra coral. A la arquitecta se le sumó un equipo de construcción liderado por el constructor Oscar Soto, quienes trabajaron a la par de los artistas y se encargaron de dirigir las labores de construcción. En paralelo, el equipo Nube se desplegaba en diversas funciones, brindando apoyo a los artistas y a la organización del evento. A este dinámico grupo se unieron voluntarios entusiastas, quienes llegaron al taller con la disposición de colaborar en lo que fuese necesario y a aprender de la experiencia.

El proceso de esta residencia demostró ser altamente significativo, pues no solo nos permitió materializar un festival gratuito, acercando así el arte a la comunidad y avanzando en nuestros objetivos, sino que también nos brindó la oportunidad de reconocer y valorar nuestro taller como un espacio de colaboración y creación artística colectiva. En este espacio convergen una multiplicidad de habilidades, saberes y sensibilidades que se complementan y entrelazan, enriqueciendo mutuamente el proceso creativo. Esta reflexión se ve reforzada por los testimonios de las y los artistas-residentes quienes evidencian el valor intrínseco del taller y del proceso de residencia como un espacio de aprendizaje y crecimiento mutuo:

"Aprendí a llevar un proceso creativo más colaborativo, a poder poner sobre la mesa mis dudas e inquietudes y poder resolverlas en conjunto"

Florencia Varela Artista-residente





"[...] mi reflexión principal de este proceso es la colaboración, pero no una colaboración que sólo se trate de trabajar en conjunto con otrxs, sino una unión y un proceso apoyado, entre risas, elogios, tristezas y cariños. No solo acompañarse en el trabajo si no estar ahí para otrx, formando comunidad. Más que cualquier otra cosa me quedo con esto: quiero seguir trabajando, mezclando saberes, profundizando conexiones y teniendo experiencias con mis amigxs"

Diego Silva Artista-residente

"creo que se armó un grupo muy lindo entre los artistas residentes y el equipo de Nube, y también los voluntarios. Realmente creo que pude hacer amistades con el equipo que nos estaba apoyando en la construcción y gestión"

Felipe Pineda Artista-residente



/PARTE I

Construyendo con las ruinas



En 2012, inauguramos la primera sede del Taller Nube en el Parque Padre Hurtado, ubicado en una construcción conocida como "La Lechería", con techo de paja, suelo de maicillo y situada en el extremo este del parque, cerca de la laguna y una medialuna. Allí, recibíamos a niñas y niños de colegios municipales vecinos que asistían de manera extracurricular. A medida que nuestras actividades demostraban su potencial, en 2015, gracias al apoyo municipal, se construyeron las actuales instalaciones, permitiéndonos expandir nuestras actividades y formalizar nuestra presencia en el currículo escolar. Estas nuevas instalaciones, ubicadas en el extremo opuesto y cerca del sector de juegos infantiles, destacan por su cálida construcción de madera y se han convertido en nuestro hogar.

Elegimos el Parque Padre Hurtado como sede del festival no solo porque es nuestro hogar, sino también para generar una apertura de nuestro taller hacia el parque y su comunidad que nos ha albergado durante tantos años. El Parque Padre Hurtado, considerado el segundo parque urbano más grande de Santiago, abarca 46 hectáreas de terreno. Dentro de sus instalaciones se incluyen diversas áreas como zonas de picnic, quinchos para asados, juegos infantiles, ciclovías, un minigolf y un trencito que atraviesa parte del parque. También cuenta con una una pista de patinaje, una cafetería, una zona de acondicionamiento físico, un anfiteatro con capacidad para 10,000 personas y una laguna artificial de 7,000 m2°. De todas estas áreas, para la realización del festival, elegimos el mismo lugar donde se encuentran otras 11 esculturas creadas en 1992, en el marco del Primer Simposio de Escultura Iberoamericana y del Caribe.

La iniciativa, impulsada por los artistas chilenos Nemesio Antúnez (1918-1993) y Francisco Gazitúa (1944), y organizada por el Museo Nacional de Bellas Artes, convocó a destacados artistas tanto nacionales como internacionales. Entre los participantes se encontraban nombres como Félix Maruenda, Osvaldo Peña, Gaspar Galaz, Jaime Antúnez, Ximena Rodríguez, Francisco Gazitúa, Marcela Correa y Pablo Rivera a nivel nacional, y Hernán Dompé, Ireneu García, José Villa-Soberón, Carlos Lizarriturri, Carlos Mendoza, Sebastián (Enri-





que Carbajal) y Kostas Koulentianos a nivel internacional. El simposio se desarrolló en la Escuela Taller de Santiago, también conocida como "La Perrera". El desafío para los participantes era crear obras escultóricas utilizando piedra pelequén, granito y acero, con la única condición de que guardaran relación con el entorno escogido para su emplazamiento, el actual Parque Los Reyes, instalación que nunca sucedió⁹. Aunque este evento representó un hito significativo en la historia del arte del país, lamentablemente ha sido en gran medida olvidado, y existe escasa información sobre cómo o por qué estas esculturas llegaron al Parque Padre Hurtado.

A diario, el trayecto hacia el taller de Nube nos conduce por este incipiente v olvidado sendero de las esculturas, como lo hemos denominado. Durante una década, hemos sido testigos de cómo estas obras, desprovistas de protección, se han erosionado y fundido con la vegetación y la vida diaria del entorno. Algunas han sido aprovechadas para canalizar el agua, servir de base para asar carne o simplemente como improvisados asientos o mesas. Decidir organizar el festival en torno a estas ruinas escultóricas fue un acto que buscaba, en primer lugar, honrar el pasado y resaltar la presencia de estos objetos que las personas utilizaban sin percibir su valor artístico o sin siguiera utilizar la palabra esculturas. Y como un gesto especulativo, en el potencial valor regenerativo que podría tener la creatividad social, en su capacidad de mirar y leer un lugar para luego renovar e reinterpretar sus sentidos. El festival no pretendía borrar o anular las huellas del pasado, sino convivir con ellas, reconocerlas y, a partir de ahí, imaginar nuevas formas de interacción y significado para el entorno compartido.

Entonces, delimitamos el perímetro y comenzamos a idear un recorrido que señalará sutilmente estas esculturas, con el objetivo de lograr una armonía entre lo antiguo y lo nuevo. Esta porción de parque se erigió siguiendo la lógica de la sedimentación, donde convergen lo dado, lo legado por otros, lo propuesto por nosotros y las futuras contribuciones e interacciones que las personas pudieran realizar.

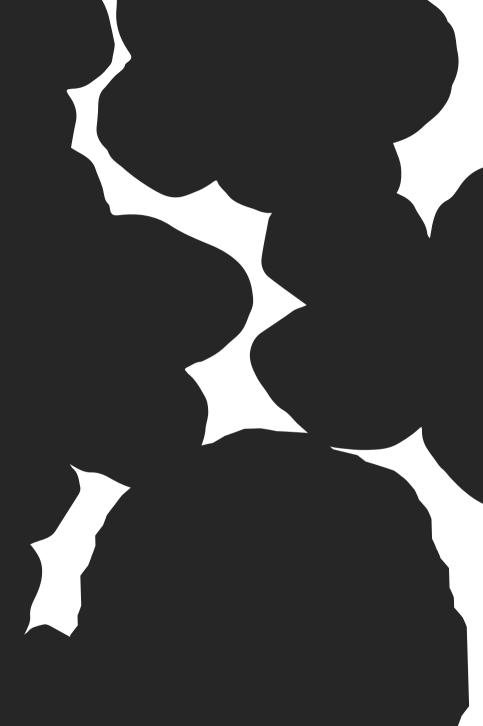
Queremos aprovechar esta oportunidad para compartir nuestras intenciones a mediano plazo. Inspirados por festivales que fomentan la regeneración y revitalización de los espacios en los que se desarrollan, planeamos crear un sendero de esculturas para estas 11 obras ubicadas en el parque. Este sendero estará debidamente señalizado y acompañado de las restauraciones necesarias para que los visitantes puedan apreciarlas y conocer su historia, integrándose así en la oferta cultural del parque. A largo plazo, nuestra visión es establecer un sector de arte y juego donde el sendero de esculturas se conecte con los juegos infantiles y nuestro taller, formando un punto de encuentro cultural y recreativo.

De todas estas áreas. para la realización del festival, elegimos el mismo lugar donde se encuentran otras 11 esculturas creadas en 1992, en el marco del Primer Simposio de Escultura Iberoamericana y del Caribe.





Parte II



/PARTE II

Lo que efectivamente pasó



Finalmente, esta primera edición del Festival Esculturas-Juegos se celebró durante el 1, 2 y 3 de diciembre de 2023 en el Parque Padre Hurtado (La Reina, Santiago, Chile). El festival tuvo dos premisas fundamentales: instalar el arte en el parque y crear obras que fueran objetos relacionales denominados "Esculturas-juegos", permitiendo a las y los asistentes explorar la intersección entre arte y juego de manera colectiva y sensible.

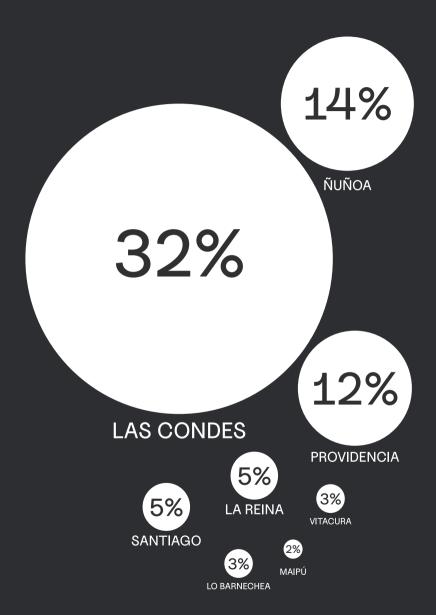
Durante los tres días del festival, asistieron un total de 1,046 personas, de las cuales la gran mayoría (91.7%) no había asistido previamente a las actividades o experiencias realizadas por Nube Lab. Este dato refleja el alcance y atractivo del festival para nuevos públicos. En relación con este grupo, podemos señalar que los asistentes provenían principalmente de la Región Metropolitana, específicamente de las comunas de Las Condes (32%), Ñuñoa (14%), Providencia (12%), La Reina (5%) y Santiago (5%), entre otras. Además, destacamos la diversidad etaria del grupo de asistentes, que abarcó desde la primera infancia (11%) hasta tercera edad (3%), siendo los adultos la gran mayoría (37%).

Aunque el evento tenía un carácter gratuito, se solicitó hacer una inscripción previa. Las personas interesadas en el festival debían llenar un formulario que incluía, entre otras cosas, una pregunta sobre sus motivaciones para asistir. A continuación, presentamos algunas de las motivaciones que resonaron entre las 723 respuestas que obtuvimos, sistematizadas en categorías de interés:



1,046 asistentes al festival





La gran mayoría no había asistido previamente a las actividades o experiencias realizadas por Nube Lab.

NO: 91,7%

SÍ: 8,3%



Motivaciones relacionadas al quehacer de las personas:

Muchos asistentes trabajan en sectores creativos como la pedagogía del arte o relacionados al ámbito cultural. Además, hay quienes ya tienen un fuerte gusto por el arte, el diseño y la cultura.

"Me gusta el arte y trabajo en pedagogía teatral."

"Acercar a mi hijo a las artes desde otra perspectiva. Soy profesora de artes visuales de formación profesional, por lo que me encanta esta iniciativa."

"Actividades gratuitas relacionadas al arte en Santiago." "Amo el arte y las esculturas."

Entretención y ocio:

Los asistentes buscaban entretenerse, divertirse y pasar un buen rato. Estaban curiosos por conocer algo nuevo y participar en actividades diferentes, especialmente aquellas que podían disfrutar en familia y al aire libre.

"Que mi hijo pase una tarde entretenida."

Caracterización del evento:

Los asistentes valoraron la oportunidad de acercar a los niños al arte mediante actividades interactivas, accesibles y lúdicas. También se destacaron aspectos como la sustentabilidad y el reciclaje en relación con el arte.

[&]quot;Panorama familiar."

[&]quot;Me gustan este tipo de actividades al aire libre para ir en familia."

[&]quot;Llevar a nuestro nieto de paseo."

[&]quot;Pasar una tarde al aire libre, que los niños puedan jugar y llevar a mi mascota."

[&]quot;Actividades entretenidas para niños y adultos."

[&]quot;Poder descubrir el arte a través del juego."

[&]quot;Parece una experiencia artística entretenida para niños."

[&]quot;Nos motivan como familias los eventos artísticos y culturales, ya que nuestros hijos son unos verdaderos artistas."

[&]quot;Mostrar a mis hijos más posibilidades, innovación y arte."

[&]quot;Me parece muy interesante, alegre y me encanta que sea interactivo."

[&]quot;Me interesa el concepto y me encantan los panoramas nuevos"

[&]quot;Nos gusta mucho el arte y la naturaleza."

Valor de Nube:

Algunos asistentes querían conocer más sobre el trabajo de Nube Lab, ya que les parece interesante y un referente específico para su propio quehacer. Otros basaron su asistencia en buenas experiencias previas o recomendaciones de personas cercanas.

"Porque ustedes son mi referente para mi proyecto de título relacionado a talleres experimentales y me gustaría aprender sobre su metodología jiji."

"Queremos experimentar Nube, ¡sabemos que lo que hace es de mucha calidad!"

"La experiencia de las actividades pasadas con Nube Lab."
"Asistí a un taller de Nube Lab y nos gustó mucho.
No entiendo bien las características del festival pero
me parece interesante al ser esculturas y se pueda
interactuar."

Relación con los artistas:

Algunos asistentes querían apoyar o acompañar a alguien cercano que estaba trabajando en el festival, mientras que otros querían conocer el trabajo de los artistas residentes.

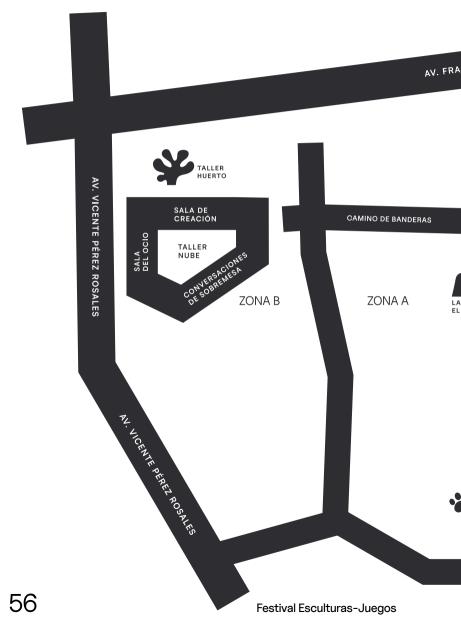
"Ver lo que hacen artistas jóvenes."

"Mis amigxs serán los artistas que expondrán."

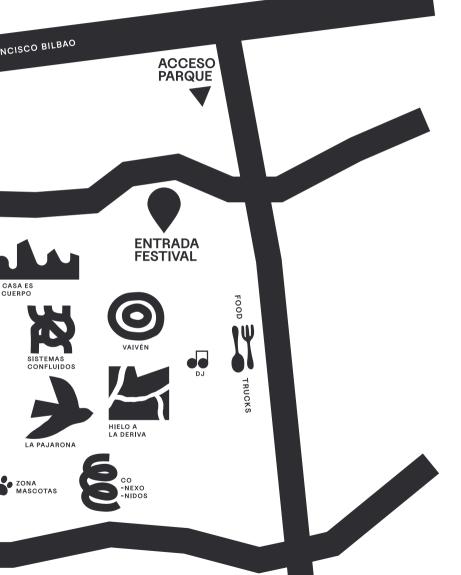
"Quiero conocer a los artistas que hacen las obras"

/PARTE II

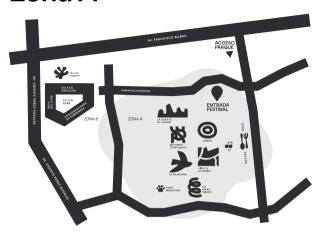
Recorrido del Festival



El festival se organizó en dos grandes sectores: Zona A, compuesta por el Sector de bienvenida, las esculturas-juegos, zona de descanso y foodtrucks; y Zona B ubicada en el Taller de Nube Lab que abarcaba la Sala del Ocio, Sala de Creación, la sala para los Cafés de Sobremesa, el Kiosco y el Taller Huerto.



Zona A





Sector de bienvenida:

Al ingresar al festival, los asistentes se encontraban con el Sector de Bienvenida. Aquí, artistas-profesores y miembros del equipo de Nube Lab recibían a los visitantes, proporcionándoles información sobre el evento, sus distintos sectores y la programación diaria. Además, había un panel informativo que incluía un recorrido sugerido, la programación, información sobre qué es Nube Lab y una pizarra con los horarios de las visitas guiadas del día.

En este sector se realizaba el primer intercambio del festival. Se estableció un sistema de ingreso basado en el intercambio no monetario, donde los asistentes utilizaron materiales reciclables o ideas como "moneda" de cambio. Al proporcionar estos materiales o contribuir con una idea, los visitantes obtenían acceso al festival y recibían un pasaporte que complementaba su recorrido y participación en las distintas actividades.

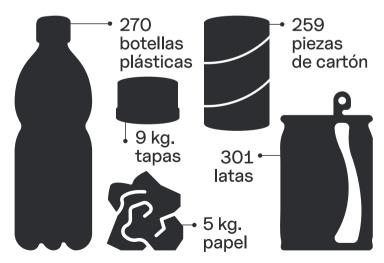
/Zona A 59





Casa de cambio:

Siguiendo la metáfora del intercambio de valores, se dispusieron tres cajas que simulaban ser cajas de un banco. En estas cajas, los participantes acreditaban su inscripción, hacían entrega del material reciclado y recibían su pasaporte. Para aquellos que no se habían inscrito previamente o se enteraban del festival disfrutando del parque, se ofrecía la opción de realizar la inscripción manual en estas cajas. En la Casa de Cambio se llegó a recolectar: 270 botellas plásticas, 9 kg. de tapas plásticas, 259 piezas de cartón, 301 latas y 5 kg. de papel.



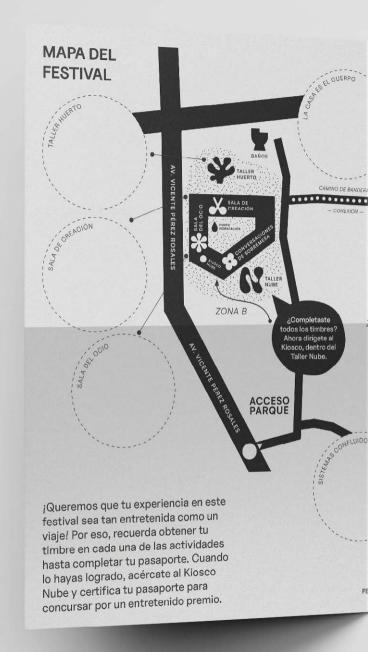


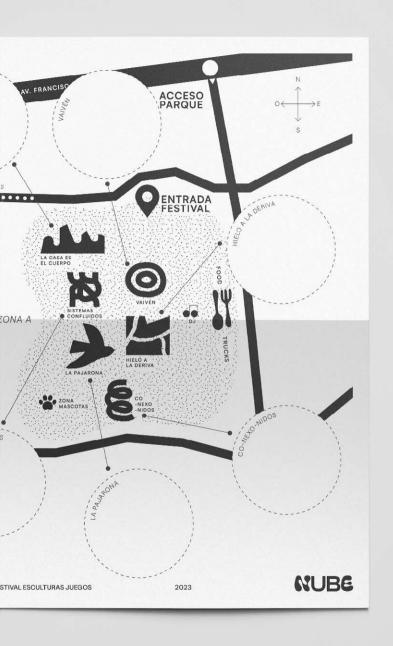
Pasaporte:

El pasaporte era una cartilla impresa, doblada en cuatro, diseñada tanto como documento de participación y como un juego en sí mismo. Incluía un mapa del festival que se iba timbrando a medida que se participaba en las distintas actividades. Cada sector tenía un timbre específico por participación. Por ejemplo, el primer timbre se obtenía en la Casa de Cambio, donde se registraba el tipo de intercambio efectuado (timbre verde para material reciclado y timbre negro por idea sugerida). Al finalizar el recorrido, los participantes que completaron todos los timbres podían participar en un concurso para ganar productos de Nube. Asimismo, el pasaporte también contenía preguntas pensadas para responder una vez finalizada la experiencia.



/Zona A 65





/Zona A 67

Almacén de ideas:

El Almacén de Ideas era un mural ubicado junto a la Casa de Cambio, destinado a aquellos que, por olvido o desconocimiento, no traían el material reciclado necesario para el intercambio. En estos casos, los asistentes recibían el pasaporte en la Casa de Cambio en condición de préstamo, y se comprometían a devolverlo con una idea creativa sobre cómo cuidar y mejorar el arte en la ciudad. Las ideas se centraban en cuatro premisas: 1) ¿Qué harías para cuidar el arte en el espacio público? 2) Me gustaría que hubiera más arte en... 3) ¿Qué otro material que no está aquí usarías para hacer arte? 4) El arte hace mejor nuestra ciudad porque...







Se recibieron alrededor de 700 ideas, algunas de ellas fueron:

¿Qué harías para cuidar el arte en el espacio público?	"Me gustaría que hubiera más arte en
Estrategias educativas para que todas y todos seamos más sensibles al arte en espacios ciudadanos	En sitios donde no hay muchos murales, como en lugares de acogida. También debería haber más arte en los colegios y jardines.
Crear más instancias como esta donde el arte se viva	Me gustaría que hubiera más arte en los malls
Educar los niños desde pequeños a reciclar y respetar el arte y que en la comuna existan muros para que los artistas urbanos, así no daña las fachadas de almacenes y edificios.	En las plazas y en los barrios de todes.
Para el cuidado en el espacio público, hacer partícipe a las personas niñ@s en actividades de construcción, sobre todo en comunes de estrato económico más bajo. Más arte en el cotidiano, espacios habituales.	En las residencias de personas mayores <3
Hacer experiencias sensoriales familiares en donde todos puedan participar.	En las escuelas rurales, de comunas que sufren problemas ambientales como sequía y falta de agua, por ejemplo.

usarías para hacer arte?	porque
Hojas de árbol, piedras o los palos del suelo	Hace que nos olvidemos de todo un rato. Sirve para liberar emociones.
Plástico	Enseña a mirar las cosas de otra manera, y reír.
Repuestos desgastados de bicis <3	Ayuda a hacer comunidad. Ayuda a expresar lo que no podemos.
Con las sobras de la construcción puedo hacer muchas cosas.	Permite generar un espacio de comunión, ampliando nuestro sentido estético.
Mural con tapas de botellas.	Nos conecta con nuestros sentimientos y nos hace consciente de los espacios mismos. Es una comunicación con artistas y con nosotros mismos.

¿Qué otro material que no está aquí El arte hace mejor nuestra ciudad

/Zona A 73

"Crear experiencias sensoriales para las familias en las que todos puedan participar."



Tras realizar todo el proceso de intercambio en la Casa de Cambio y el Almacén de Ideas, los participantes recibían su pasaporte y estaban listos para adentrarse al sector de Esculturas-Juego. Una vez allí, podían optar por participar en una visita guiada por los artistas-profesores de Nube Lab o realizar el recorrido de manera autónoma.

El paso por cada una de las Esculturas-Juego estaba sugerido de la siguiente manera:

Una introducción para empezar:

Antes de ingresar a cada escultura-juego, los y las asistentes se encontraban con un panel informativo denominado "portal de acceso" que proporcionaba información de contexto sobre la obra. Al ingresar, el artista-residente creador de la escultura-juego y los artistas-profesores recibían a los visitantes. En este punto, los asistentes obtenían el primer timbre de la escultura en su pasaporte por parte del artista-profesor a cargo.

Durante la experiencia:

Este era el momento de interacción, juego y/o contemplación con las Esculturas-Juegos. La instancia era mediada por los y las artistas-profesores, y durante el tiempo que los participantes estuvieran en cada escultura, tenían la oportunidad de conversar con el autor o autora de la misma.

Una reflexión para terminar:

Después de la interacción, el recorrido guiaba a los participantes a unas mesas donde se producía un cierre reflexivo interactivo, denominado "Tableros de juego". Aquí, los participantes debían responder cuatro preguntas reflexivas sobre su experiencia. Después de responder, recibían el segundo timbre de la Escultura y podían continuar su recorrido.

/Zona A 75



FOTO: PORTAL DE ACCESO DE ESCULTURA-JUEGO

Antes de entrar en cada escultura-juego, los asistentes se encontraban con un panel informativo denominado "portal de acceso", que proporcionaba información contextual sobre la obra de arte.

Tras la interacción. la visita guiada condujo a los participantes a mesas en las que participaron en una actividad de reflexión interactiva denominada "Tableros de juego".

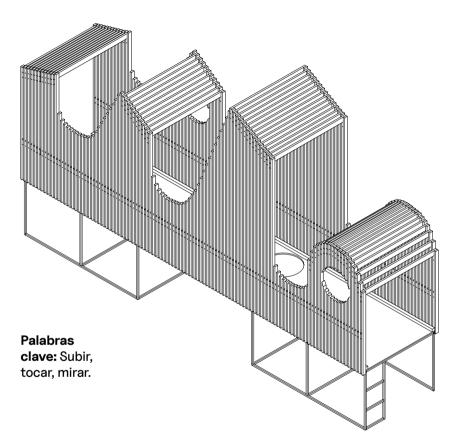


Esculturas-Juegos (Zona A)





La casa es esl cuerpo /Mariana Robert



Descripción: "La casa es el cuerpo" es una estructura de madera y fierro que se alza sobre el pasto. Su silueta es una forma curva que evoca un horizonte, creando otro paisaje dentro del espacio natural. Esta escultura-juego invita a las personas a recorrer su interior, a sentarse, conversar o habitarla como deseen, acciones que nos llevan a reflexionar acerca de nuestra forma cotidiana de estar en el paisaje.

Inspiración: Esta escultura-juego se inspira en la idea de una casa club que va tomando diferentes formas: siluetas de edificios, de casas o incluso de la cordillera.

Invitación: Descubrir cómo se siente tu cuerpo y cómo se percibe el paisaje desde esta casa en altura.

Notas de campo: La forma de interactuar con esta escultura-juego era abierta y flexible, promoviendo el encuentro y la socialización. "La casa es el cuerpo" no proponía una única forma de interacción; al emular un espacio tipo casa club, invitaba a los asistentes a explorarla de múltiples maneras. Esta premisa dio lugar a diversas formas de interacción. Se observó que personas de diversas edades se relacionaban con la escultura, siendo en muchos casos, los adultos quienes se adaptaban al mundo y ritmo de los niños, y no al revés.

La escultura inspiró juegos que conectaban el interior y el exterior de la casa. Por ejemplo, algunos niños y adultos hacían morisquetas o señas desde las ventanas. Bebés y niños en su primera infancia disfrutaron de la estructura de maneras únicas. Familias subían a sus bebés a la casa y los sorprendían "apareciendo y desapareciendo" por las ventanas. Una niña jugaba a lanzar objetos hacia fuera de la casa-cuerpo desde las ventanas o por encima del borde, y su familia los recogía y los lanzaba de vuelta hacia adentro, creando un ciclo de búsqueda y juego.

Además, los adultos incentivaban a sus bebés que estaban aprendiendo a caminar a atravesar la casa por cuenta propia. En un momento específico el sábado por la mañana, dos parejas con bebés de aproximadamente un año se posicionaron en los extremos de la casa, incitando a los bebés a recorrer la escultura de un extremo a otro y celebrando sus logros.

El borde de la escultura también invitaba a juegos adicionales, como saltar desde el borde hacia los brazos de los adultos que los recibían. Los cojines colocados en el interior invitaban a sentarse, habitar el espacio y contemplarlo, generando un ambiente de calma y comodidad, como "estar en casa".

La interacción de la escultura con su entorno también es algo que destacar. La sombra generada debajo de la casa se convirtió en un espacio de descanso, atrayendo a los asistentes a refugiarse del sol y relajarse, ampliando así la funcionalidad y el atractivo de la escultura. Es más, muchas veces eran los mismos niños quienes trasladaban los cojines del interior de la escultura al sector de sombra que se generaba debajo de ella, solo para pasar el rato.

Esta escultura-juego invita a las personas a recorrer su interior, a sentarse, conversar o habitarla como deseen, acciones que nos llevan a reflexionar acerca de nuestra forma cotidiana de estar en el paisaje.



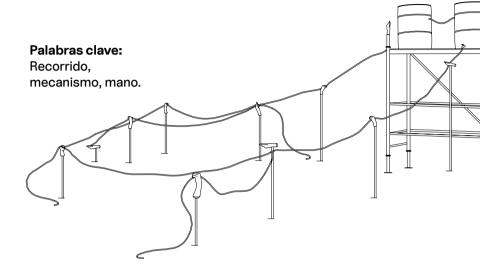






Sistemas Confluidos /Javiera Álvarez

Dimensiones: 6,30 x 5,30 x 3,5 m Materiales: Andamios, estanques de PVC, agua, piedras, arena, carbón, algodón, mangueras de PVC, llaves de paso, llaves de tres pasos, yeso, madera, baldes plásticos.

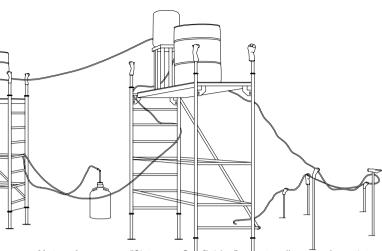


Observa el agua dentro de las mangueras, el tiempo que tarda en fluir y cómo las decisiones pueden cambiar su curso.

Descripción: Instalación compuesta por mangueras que utiliza llaves de paso para que los participantes controlen el flujo y dirección del agua a lo largo de un recorrido. Inspirada en la ramificación de los caudales de los ríos, esta esculturajuego busca hacernos más conscientes sobre los ciclos del agua en nuestra vida cotidiana y, también, de manera más amplia, del flujo de distintos sistemas de circulación.

Inspiración: Inspirada en la ramificación de los caudales de los ríos, esta esculturajuego reflexiona sobre el movimiento del agua, sus ciclos, usos y recorridos.

Invitación: Observar el agua dentro de las mangueras, el tiempo de su recorrido y cómo las decisiones pueden cambiar el curso de esta.



Notas de campo: "Sistemas Confluidos" requería una interacción más compleja y prolongada que "La Casa es el Cuerpo". Comprender el funcionamiento y el rol de los diferentes elementos de la instalación demandaba observación y guía, haciendo esencial la presencia de los artistas-profesores. Sin embargo, lejos de ser un problema, esta cualidad permitió una variedad de dinámicas de juego.

Bebés de entre 1 y 3 años tendían a tener una experiencia más contemplativa con la instalación. Observaban las burbujas dentro de las mangueras, movían las llaves de paso y se mojaban las manos bajo las llaves o en los extremos de las mangueras. El sábado por la tarde, por ejemplo, dos bebés coincidieron en la instalación. Uno de ellos pasó mucho tiempo girando una llave, juntando agua en un balde, metiendo las manos dentro del agua y jugando con la manguera. Cuando llegó el segundo bebé, ambos jugaron a mojarse mutuamente, riendo y disfrutando del agua. Niños entre 7 y 12 años se coordinaban

entre ellos y con los artistas-profesores que mediaban la instalación para manipular el flujo del agua, llenando y vaciando baldes, y bombeando agua para mantener el sistema en funcionamiento. Encontraban un desafío en llenar los baldes y hacer que el agua recorriera todo el sistema.

Los preadolescentes, al principio, interactuaban con precaución. Una vez entendían y dominaban el funcionamiento, se motivaban, mostrando asombro e interés por hacer que el agua fluyera por todo el sistema. Formaban grupos y se alentaban mutuamente, especialmente a quienes operaban el compresor para mover el agua más rápido. Este grupo etario requería más instrucciones para jugar, al igual que los adultos, haciendo más preguntas sobre el funcionamiento del sistema.

Finalmente, los adultos mostraban un gran interés en el mecanismo de la escultura-juego, sosteniendo conversaciones extensas con la artista y formulando preguntas de distintas índoles.



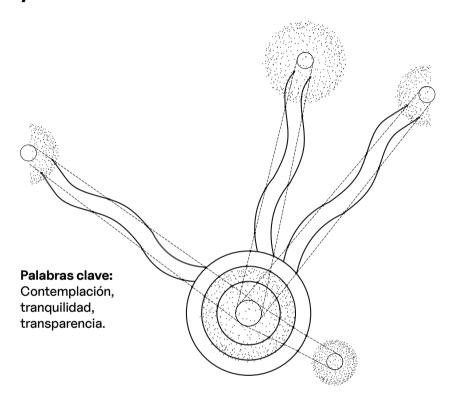






Vaivén /Ana Castillo

Dimensiones: 17 x 17 x 2.50 m Materiales: Malla Raschel, tubo PVC. cable de acero.



Descripción: "Vaivén" es una gran estructura de tubos de PVC, malla Raschel y tensores que forman pasillos en medio del paisaje, convergiendo en un espacio circular alrededor de un árbol. La forma de esta obra, sus materiales flexibles y translúcidos, emulan la posibilidad de reinventar nuestros tránsitos cotidianos, volviéndolos una experiencia sensorial y activando la imaginación.

Inspiración: Inspirada en las bifurcaciones de los laberintos, esta escultura-juego crea caminos y pasillos para transitar, perderse y encontrarse.

Invitación: Reinventar la forma de transitar, convirtiéndola en una experiencia que active la imaginación.

Notas de campo: Esta escultura translúcida y laberíntica se escondía entre los árboles, invitando a ser recorrida a diferentes ritmos. Los niños formaban dinámicas de juego rápidas y enérgicas: entraban y salían de la estructura repetidamente, algunos iniciaban solos el recorrido por los largos pasillos y al llegar al árbol central se agrupaban y de manera tácita jugaban a pillarse. Entre risas, jugaban a esconderse y encontrarse, convirtiendo el árbol en un punto de encuentro. Otro grupo de niños se dedicó a correr desde las distintas entradas hasta el centro, lanzándose con impulso sobre los pufs dispuestos alrededor del árbol, zona contemplada para el descanso.

Para los adultos, la experiencia evocaba más contemplación que juego activo. Se movían más lentamente, observando cómo las telas se movían con el viento, sintiendo el roce

y la textura del material. La estructura del laberinto facilitaba la contemplación a través del desplazamiento, invitando a detenerse y apreciar los efectos visuales y sensoriales que ofrecía. El espacio central, destinado como zona de descanso, fue utilizado en su mayoría por adultos, quienes, mientras sus hijos/as correteaban, podían disfrutar de la ambientación que generaba la obra.

En cuanto a la interacción con el entorno, la forma y materialidad de "Vaivén" delimitaba el espacio, marcando un dentro y fuera del parque y del festival, creando una atmósfera distintiva. Durante el sábado, un grupo no vinculado al evento decidió instalar un picnic en las cercanías orientales de la escultura. Fue interesante observar cómo los niños de este grupo.

La forma y la materialidad de Vaivén definían el espacio, marcando un dentro y un fuera tanto del parque como del festival, creando una atmósfera distintiva.



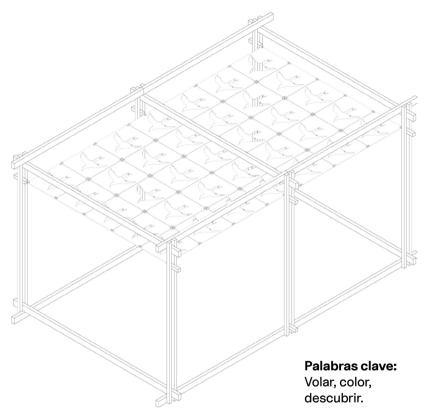






La Pajarona /Florencia Varela

Dimensiones: 4,6 x 3 x 2,5 m Materiales: Madera, mica transparente, tinta serigráfica y argollas.



Descripción: Estructura tipo pérgola que en su parte superior presenta siluetas de pájaros caladas sobre micas coloreadas. Esta escultura-juego conecta el cielo con la tierra a través de las sombras y el reflejo de los colores que, por acción de la luz del sol, se producen en el pasto e incluso en las personas, revelando la presencia de espacios intermedios.

Inspiración: Los volantines inspiran esta escultura-juego, sus colores y formas que vuelan alto en el aire.

Invitación: Tomarse el tiempo para descubrir las formas y colores que emergen en "La Pajarona" a través de la luz.

Notas de campo: "La Pajarona" invitaba a la contemplación, fomentando momentos de tranquilidad y conexión. Esta actitud no era necesariamente individual, sino más bien colectiva. Era un espacio para detenerse, observar, conversar y reflexionar en conjunto. Personas diversas, incluso desconocidas entre sí, interactuaban dentro de la estructura, compartiendo las imágenes que veían tanto en las micas serigrafiadas como en las sombras proyectadas.

Para los niños, la textura de los materiales era motivo de curiosidad y juego. Los listones de madera que daban estructura a la pérgola se transformó en un desafío entre los niños quienes debían hacer hazañas para entrar y salir de la escultura. Debajo de la estructura se colocaron cojines, permitiendo que tanto niños como adultos pasaran largos períodos, a pesar del sol del verano, dedicados a la observación, la contemplación o simplemente a estar. Esta dinámica levantó la mirada de los participantes, capturando su atención de manera significativa. El comentario general entre las personas era que imaginaban "La Pajarona" en diversos contextos: algunos la visualizaban en la playa, acompañada por la arena y el sonido del mar, mientras que otros incluso mencionaron que se la imaginaban instalada en el patio de su casa.

El paso por "La Pajarona" ofrecía un contraste notable con otras esculturas circundantes, enriqueciendo el ritmo del recorrido por el festival.

Esta escultura-juego conecta el cielo con la tierra a través de las sombras y el reflejo de los colores que, por acción de la luz del sol, se producen en el pasto e incluso en las personas, revelando la presencia de espacios intermedios.



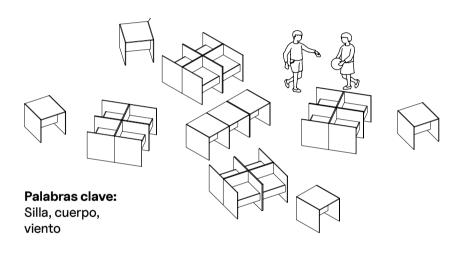






Co-nexo-nidos /Diego Silva

Dimensiones: Variables Materiales: 16 asientos aerófonos, 7 mesas de madera de 70 x 60 cm, fuelles de tela Gadol, trompetas de tubo PVC.



Descripción: Serie de sillas sonoras inspiradas en el juego clásico de la silla musical. Cada silla, construida en madera, incorpora un sistema de fuelle que genera sonidos únicos y distintivos, destacando la presencia del aire como elemento primordial. A través de esta escultura-juego, se visibilizan las múltiples conexiones entre los elementos no humanos y la sociedad, que a menudo pasan desapercibidas.

Inspiración: Basada en el juego de las "sillitas musicales", esta escultura-juego explora los sonidos generados por el viento.

Invitación: Experimentar y descubrir los diversos sonidos que se producen al interactuar con el viento.

Notas de campo: "Co-nexo-nidos" fue ampliamente valorada por la risa que provocaba el sonido de las sillas, comparado a menudo con el sonido de un pedo, lo cual resultaba un chiste simple pero universalmente accesible para todas las edades. Desde bebés que aún no caminaban hasta adultos mayores, todos disfrutaron de los sonidos producidos por las sillas.

La diversidad de las sillas permitió a las personas explorar activamente las particularidades de cada una, compartiendo risas en grupo cuando descubrían los sonidos peculiares de cada asiento. Observamos expresiones de sorpresa, asombro, vergüenza y alegría predominantes entre los visitantes.

Entre las dinámicas identificadas destacaron grupos de personas que probaban las sillas por turno, llamándose mutuamente cuando encontraban una silla con un sonido particularmente fuerte o interesante, invitándose unos a otros a experimentar y compartir la experiencia. Además, se observó una coor-

dinación entre personas para hacer sonar las sillas al unísono, creando armonías improvisadas que resonaban a través del espacio.

Los niños, debido a su tamaño y peso, a menudo no podían hacer sonar las sillas por sí mismos. En respuesta, algunos intentaban saltar sobre ellas o coordinaban saltos con otros niños o adultos para escuchar los diferentes sonidos que cada silla producía. Esta exploración física y auditiva mostró cómo los más jóvenes adaptaron el juego a sus capacidades y disfrutaron del desafío de interactuar con las sillas de manera creativa.

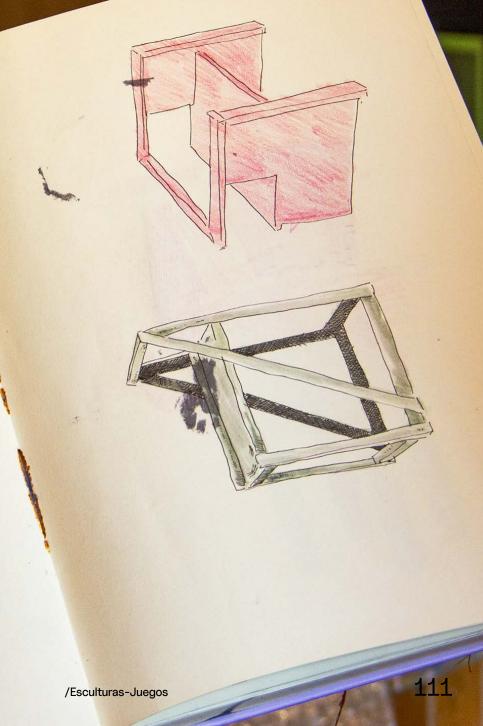
Finalmente, algunos niños comenzaron a jugar saltando entre las sillas, escalándolas y saltando al suelo, explorando activamente las posibilidades físicas y sonoras de la instalación. Estas dinámicas no solo demostraron la capacidad de la escultura-juego para involucrar activamente a los participantes de todas las edades, sino también para generar momentos de conexión y risa compartida en el festival.

Cada silla, construida en madera, incorpora un sistema de fuelle que genera sonidos únicos y distintivos, destacando la presencia del aire como elemento primordial.



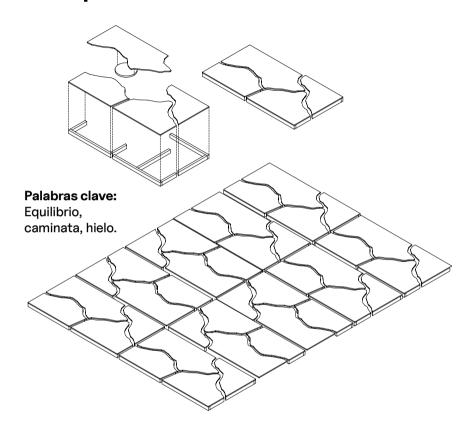






Hielo a la Deriva /Felipe Pineda

Dimensiones: 5,2 x 6,6 m Materiales: Madera y pelotas de equilibrio.



Descripción: Plataforma compuesta por piezas de madera que se asemejan a un rompecabezas a escala humana. Para activarla, los visitantes realizan un recorrido que involucra un juego de equilibrio y balanceo, inspirado en los hielos que se derriten en la superficie del mar. Al interactuar con la escultura, los participantes experimentan una sensación de desafío, movimiento y conexión con el otro.

Inspiración: Esta escultura-juego está inspirada en los icebergs que se desprenden de glaciares y flotan sobre el mar, creando patrones en la superficie del agua.

Invitación: Descubrir las sensaciones que te produce este juego de equilibrio, balanceo y conexión con otras personas.

Notas de campo: Lo primero a destacar de "Hielo a la deriva" es la diversidad etaria de las personas que activamente interactuaron con la escultura. Incluso hubo perros recorriendo las placas, lo cual también llamó la atención del artista. "Muchos niños encontraron distintas formas de recorrer e ir cambiando las dinámicas del juego, como correr en distintas direcciones, saltar de a dos piezas o quedarse en las piezas fijas, etc. Luego, me impresionó la capacidad de las artistas-profesoras y las personas que quiaban de hacer dinámicas dentro de la escultura. como jugar al congelado, o hacer que todos vayan más lento o más rápido, etc. También me austó mucho que se subieran adultos v pudieran disfrutar (...) me impresionó el uso de los adultos. Muchos se subían y jugaban felices, pero muchos también caminaban en coniunto v se quedaban conversando un largo rato, mientras hacían equilibrio sobre algunas piezas. Creo que, de alguna forma, el equilibrio v estar balanceándose generaba algo en el cuerpo de guerer estar en un espacio flotando y compartiendo. En ese sentido, creo que también sirvió como espacio para estar y compartir de otras formas".

Algunas dinámicas que pudimos observar incluyeron: recorrer solo las placas de la orilla de la estructura, que eran todas piezas estables y permitían mayor velocidad; atravesar la escultura lo más rápido posible, lo cual requería gran equilibrio; mantener el equilibrio en una sola de las piezas, tanto de manera individual como en duplas. Vimos parejas de niños, adultos con niños, y parejas de adultos intentando mantener el equilibrio juntos. El domingo por la tarde, una

dupla de jóvenes realizó diferentes carreras a través de la escultura: dando una vuelta en forma de "U", lo que implicaba esquivarse en el centro para continuar el recorrido, y carreras siguiendo un camino serpenteado por toda la estructura. También observamos niños sentados o recostados en las placas inestables para sentir el vaivén, así como adultos recorriendo la estructura de la mano de sus hijos.

Por otro lado, también fue una de las esculturas en las que las personas pasaban más tiempo, lo cual también fue notado por el artista: "La gente las usó mucho más tiempo de lo que pensaba. Algunos niños se quedaron jugando casi 30 minutos."

Por último, es importante destacar la dinámica que se aeneró en el sector en el que se emplazó "Hielo a la Deriva", la cual se encontraba a más altura que el resto de la Zona A. sobre una pequeña colina dentro del parque, y bajo la sombra de varios árboles bastante grandes. La sombra en los días soleados de diciembre facilitaba quedarse conversando y compartiendo a un costado de la escultura; hubo momentos en los que incluso vimos a algunas familias instalarse a descansar sobre mantitas en ese mismo sector. La diferencia de altura permitió que algunos niños jugaran a bajar corriendo de la colina hacia el resto de las esculturas. Además, el hecho de que esta escultura-juego no tuviese un único punto de entrada v de salida específicos, sino que fuese abordable por cualquiera de sus lados, facilitaba que varias personas pudiesen interactuar con ella, sin que se produjeran atochamientos.









¿Qué dijeron los participantes después de la experiencia? Al finalizar la interacción con cada una de las esculturasjuego, los participantes se dirigían a mesas que vestían con un mantel a cuadros blancos y negros, evocando una línea de meta. Allí, se encontraban los "Tableros de juego", que, mediante cuatro preguntas respondidas al timbrar con los dedos. recogían sus impresiones sobre la experiencia. A continuación, compartimos algunos de sus comentarios:



Entretenido ● Entretenido y feliz ● Muy entretenido

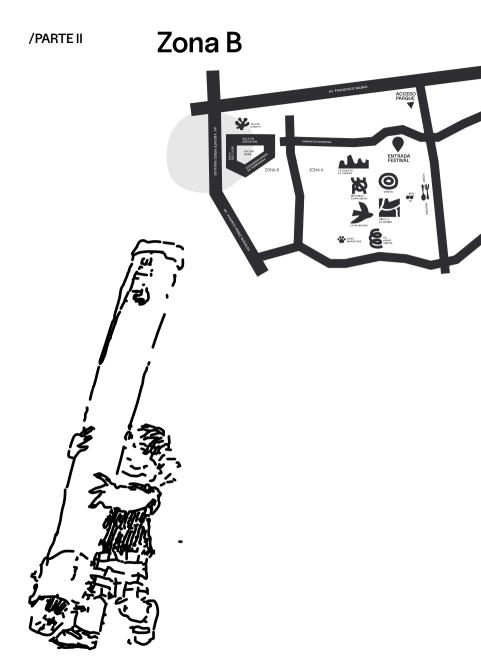
Mega cómoda ● Acompañado ● ● Tranquilo

> Entusiasmada ● Estusiasmada y alegre ● ● Gratamente sorprendida ● Muy entusiasmada



Feliz ● Muy contenta ● Bien ● Contenta

Muy conectado con el arte Inspirada



Siguiendo un camino de banderines, nos alejamos de la zona A y de toda la actividad que allí acontecía para llegar al Taller de Nube. Durante esos tres días de festival, este espacio donde habitualmente se realizan clases curriculares se transformó en un espacio de alto tránsito abierto a todo público, que contenía: El patio del estuche del artista, Sala de Creación, Sala del Ocio, Cafés de Sobremesa y el Kiosco Nube.

El patio del estuche del artista:

En el patio del Taller de Nube se encontraba un estuche de gran escala que contenía lápices y borradores gigantes, acompañados de cuadernos igualmente enormes. Estos elementos requerían la acción grupal y corporal para ser utilizados. A diferencia de las Esculturas-Juego, el Estuche del Artista no contaba con ningún tipo de mediación, sino que ofrecía una instancia de exploración libre y automediada. Durante los días del festival, observamos a personas de todas las edades utilizando este espacio de manera conjunta: dibujaban individualmente o en grupo, jugaban al gato, e incluso un niño decidió usar uno de los lápices como si fuera una escoba voladora o un caballo.

Sala de creación:

Concebida como un espacio dedicado a la creación libre utilizando papel de diario. Esta iniciativa se inspiró en la investigación "Uso Diario" (2021) de Ricardo Greene y Tomás Errazuriz, que catalogó alrededor de 180 usos populares o alternativos del papel de diario en Chile, evidenciando la versatilidad de este material y su arraigada tradición de creatividad popular y reutilización. Al ingresar a la sala, los participantes se encontraban con una torre de papel de diario que podían utilizar según su imaginación. Para aquellos que necesitaban orientación, se ofrecían tarjetas con desafíos y acciones específicas para guiar el proceso creativo. Por ejemplo, una tarjeta podía proponer "crear un sombrero", mientras que la siguiente indicaba "sólo arrugando el papel". Junto con cada creación, se incentivaba a los participantes a completar una ficha técnica de su obra, incluyendo un título y describiendo el proceso de su creación.

Notas de campo:

Durante los días del festival, las artistas-profesoras a cargo de la Sala de Creación se destacaron por acompañar el proceso creativo con gran entusiasmo. Recibían a los visitantes luciendo pelucas y adornos de diario, explicaban la dinámica del espacio al ingresar y servían de modelo para muchas de las creaciones que surgían.

El ambiente dentro de la sala era vibrante, especialmente durante las tardes, cuando la afluencia de personas dificultaba moverse con facilidad. El suave murmullo del roce del papel de diario llenaba el espacio, creando una atmósfera de creatividad heterogénea y acogedora. La naturaleza simple del ejercicio permitía a personas de todas las edades participar de manera activa y simultánea. Se formaban grupos que trabajaban en proyectos conjuntos, así como mesas donde cada miembro desarrollaba su propia idea. En contraste con las esculturas-juego, observamos menos adultos en actitudes pasivas y más comprometidos en el proceso creativo junto a sus hijos.

Por ejemplo, Lucas y Fede comenzaron doblando el papel de diario sin rumbo definido hasta que Fede tuvo la visión de convertirlo en una palmera, creando la obra "Sensaciones de Egipto". Por otro lado, Sofía y su mamá crearon "Rocas flotantes" arrugando el papel y envolviéndolo en cinta adhesiva. Las obras se acumularon rápidamente: peces colgando del techo, barcos, aviones, animales y figuras diversas llenaban el espacio. Frente a este panorama, las artistas-profesoras comenzaron una curaduría para exhibir las obras tanto dentro como fuera de la sala, pegándolas en paredes, marcos de ventanas y el borde de la puerta. La actividad fue tan prolífica que el domingo se extendió hacia el patio con mesas de trabajo adicionales, y la exhibición alcanzó incluso la pared externa del pasillo opuesto. Este ejercicio de curaduría permitió que el espacio se transformara en un verdadero testimonio de la creatividad de los asistentes, celebrando la diversidad de enfoques y formas de expresión presentes en el festival.





FOTO: SALA DE CREACIÓN

La Sala de Creación complementó la experiencia de las esculturas lúdicas, ofreciendo un espacio donde los participantes pudieran canalizar la energía creativa suscitada por sus interacciones con las esculturas. Esto permitió a los asistentes asumir un papel totalmente activo, decidiendo libremente cómo utilizar los materiales y a qué ritmo desarrollar sus creaciones.

Esta sala complementó la experiencia de las esculturas-juego, ofreciendo un espacio donde los participantes podían canalizar la energía creativa obtenida de las interacciones con las esculturas. Esto permitía a los asistentes tomar un rol completamente activo, decidiendo libremente cómo utilizar los materiales y a qué ritmo avanzar en sus creaciones.

Sala de Ocio

Esta sala buscaba rescatar la simplicidad de los juegos de papel, ofreciendo clásicos como el gato, la batalla naval, palabras encadenadas, y diferentes ediciones de los "Juegos Nube" publicados en el diario La Tercera todos los domingos. Además de ser un espacio de descanso, esta sala proporcionaba un ambiente relajado donde los asistentes podían disfrutar de un momento tranquilo.

A un lado de la sala se dispuso un conjunto de cojines tubulares gigantes, que recordaban a la obra de Juan Pablo Langlois Vicuña "Cuerpos Blandos" de 1969. Al lado opuesto de la sala se instaló nuestro ya clásico "Café Solidario", un espacio donde se intercambian productos por aporte voluntario, modalidad muy valorada por los asistentes. Entre ambos, se colocaron mesas y sillas, invitando a los visitantes a relajarse, tomar un té, jugo o fruta, conversar, jugar o simplemente disfrutar de un momento más silencioso.

La sala contaba con su propia programación, incluyendo juegos colectivos como el "Torneo de Bachillerato" y el "Campeonato de Gato", que eran conducidos por el actor, director teatral y dramaturgo, David Atencio y la artista visual Rocío Guerrero, quienes además facilitaron juegos improvisados, convirtiendo el ocio en una experiencia compartida y lúdica.

Notas de campo:

La ubicación de la sala, alejada de la acción y celeridad de la Zona A, junto con sus cómodos cojines, la convirtió en un espacio acogedor donde cabían familias y grupos completos. En varias ocasiones, observamos a padres y madres con bebés o niños pequeños aprovechando la tranquilidad y comodidad de los cojines para amamantar

y alimentar a sus hijos. La sala se convirtió en un refugio del ajetreo del festival tanto para adultos como para niños. Se observó a ambos grupos de edad inmersos en los juegos de papel, como si estos les proporcionaran un momento de concentración distendida. Tanto adultos como niños se recostaban en los cojines simplemente para relajarse; los adultos, a menudo, aprovechaban este tiempo para revisar sus teléfonos.

Con la creatividad completamente activada después de interactuar con las Esculturas-Juegos y crear sus propias obras en papel de diario, algunos pequeños de 3-4 años proyectaban la misma actitud de exploración lúdica sobre los cojines tubulares. La escala de los cojines transformó este mobiliario en un espacio más de juego. Fue común ver a los niños trepando, caminando encima y saltando sobre los cojines.

El "Torneo de Bachillerato" del domingo por la tarde atrajo a más de 45 participantes. Similar a la Sala de Creación, la alta participación provocó la expansión de la sala hacia el patio con mesas y bancos adicionales para que todos pudieran ingresar al torneo. Fue reconfortante presenciar cómo este juego clásico se convirtió en un medio para que personas que no se conocían terminaran jugando juntas, en una dinámica altamente participativa que incluía a niños con sus adultos responsables, así como a adolescentes y jóvenes que estaban allí por su cuenta. Estas actividades marcaron un ritmo para la utilización de la sala. Una vez terminado un torneo o campeonato, se producía un cambio de público, permitiendo un descanso sin interrumpir completamente el flujo de la experiencia del festival.

La sala de el Café de sobremesa:

Por último, se encontraba el "Café de sobremesa", espacio concebido como instancias abiertas de conversación distendida y reflexión colectiva sobre arte y sustentabilidad, diferenciándose del formato usual de congresos y simposios académicos en las que cualquier asistente al festival podía participar. La organización de la sala se centraba en torno a un solo gran mesón donde se reunían

La sala se convirtió en un refugio del ajetreo del festival tanto para adultos como para niños. Ambos grupos de edad estaban inmersos en los juegos de papel, como si proporcionaran un momento de relajación concentrada. Adultos y niños por igual se reclinaban en los cojines para relajarse; los adultos aprovechaban a menudo este tiempo para consultar sus teléfonos.



tanto asistentes como expositores. Sobre el mesón los participantes encontraban un mantel individual de papel con un dibujo lineal de una sobremesa con restos de comida. El dibujo incluía frases como "cosas que recuerdo escuchando esta conversación" o "frases que me quiero llevar", invitando a tomar apuntes de lo que les resultara significativo durante la conversación.

Se llevaron a cabo dos conversatorios, dirigidos por reconocidos académicos y expertos en sus áreas, quienes, además de ser amigos de Nube, han reflexionado profundamente sobre el valor del ocio, el juego y la creatividad para el fomento de ecologías de vida. Estas conversaciones se desarrollaron en torno a la pregunta central: ¿Qué tienen que decir las artes y las humanidades sobre el desarrollo sustentable? Los temas abordados fueron:

Ocio, curiosidad y juego:

El sábado a mediodía fue el turno de Carla Pinochet, Valeska Grau y Ricardo Greene quienes compartieron investigaciones sobre la relevancia del ocio, el juego y la creatividad como necesidades fundamentales para nuestro desarrollo humano. La conversación giró en torno al valor de las rutinas, la reparación de objetos, el ocio en la vida de las mujeres y la importancia de saber parar y no hacer nada a ratos.

Arte, imaginación y compostaje:

El domingo a mediodía, Andrea Casals y Pablo Chiuminatto exploraron la pregunta ¿qué sucede si consideramos la creación cultural como una actividad que busca contribuir a la regeneración de la vida? Analizaron cómo las humanidades ambientales reciclan, reutilizan, reparan y compostan sentidos, contribuyendo a la regeneración de la vida cotidiana. Entendiendo que esta nueva forma de concebir la creación cultural contemporánea no busca imponerse ni competir por la originalidad, sino que pretende crear de manera diferente, recuperando y valorando la herencia cultural y contextual para generar nuevos significados a partir de lo dado.

Notas de Campo

Uno de los aspectos más positivos fue la participación de personas ajenas al mundo académico, lo cual demostró que el formato horizontal y cercano de las charlas fue un éxito. La distancia con la academia no se constituyó como un impedimento para asistir, escuchar y participar activamente en la conversación. Particularmente el domingo, se dio una dinámica de discusión en la cual se intercalaban intervenciones de los expositores, asistentes y del equipo Nube.

Las personas que asistieron a las charlas reportaron haber vinculado las temáticas con su propio quehacer. Por ejemplo, un grupo de estudiantes de antropología mencionó que una de las exposiciones les había servido para alimentar las reflexiones de su proyecto de tesis. Una ilustradora comentó que resonó con la exposición sobre el lugar del ocio en las industrias creativas y se quedó pensando en sus propias dinámicas laborales. Una psicóloga se mostró muy entusiasmada con la exposición sobre el juego. También hubo quienes conectaron con inquietudes personales de tipo existencial y ético, como la preocupación por las infancias, así como reflexiones en torno a la esperanza y la memoria.

Estas experiencias positivas nos dejaron muy satisfechos, mostrando que los "Cafés de sobremesa" no solo fueron un espacio para compartir conocimientos, sino también para conectar personas y reflexionar de manera colectiva y significativa sobre cómo queremos vivir la vida.

A continuación dejamos algunos de los apuntes que encontramos en los manteles individuales, dividido por conversatorio:

Ocio, curiosidad y juego

El valor del ocio y el juego:

Proceso más relevante que el resultado.

El goce del proceso: la lentificación, posponer el resultado.

El hallazgo en la procrastinación.

Juego como un paréntesis en la "vida ordinaria".

El juego puede ser un factor protector, estimulante y motivacional.



Uno de los aspectos más positivos fue la participación de personas ajenas al mundo académico. lo que demuestra que el formato informal y cercano de las charlas fue un éxito. La lejanía del mundo académico no constituyó una barrera para asistir, escuchar y participar activamente en la conversación.

Ocio como instancia de construcción identitaria.

Trabajo experimentado como propio que posee un sentido trascendente.

Aquello que les da identidad, lo identificado como propio.

Dificultades del ocio y el juego:

¿Cómo desmantelar la regla de la hiperproducción?

Cultura que desvaloriza el ocio y el juego

Resistencias de la mujer al tiempo de ocio por sentimiento de culpa

El ocio se lo permiten algunos pocos sin sanción moral.

Tenemos la mirada de que hay que merecer el descanso

Cansancio y tiempo de ocio fragmentado para mujeres. Incluso quienes no son madres...

Arte, imaginación y compostaje:

Imaginación:

Imaginación y esperanza como un derecho

Experiencias imaginativas para la búsqueda de salidas colectivas

¿La imaginación para cambiar la economía?

El arte como posibilidad de imaginar.

¿Cómo es pensar Chile desde otras realidades? ¿Otra composición? ¿Otra forma de ciudadanía cultural?

Futuro:

Es un futuro con amor

OTRO FIN DEL MUNDO ES POSIBLE

El futuro del ecologismo es con creencias.

Ternura, cariño y cuidado.

Compostaje:

Conciencia del hummus de donde viene todo.

Todos estamos parados sobre un humus. ¿Cual es mi humus?

Romper con la noción de propiedad de las ideas.

Las ideas no son de uno. Reconocer la herencia y lo que otros hicieron.

El ego en el arte o en la creación cultural. No necesito partir de cero.

Puesta en valor de lo que ya está hecho por otros.

La importancia de recuperar, componer, recolectar, ensamblar, reto creativo, flujo, con lo que ya existe.

Crear desde la masa social. Tener una cultura.

¿Por qué hay cosas que terminan en un museo y otras en la basura? ¡Artista como compostador!

Kiosco

Frente a la entrada del Taller Nube se encontraba el Kiosco Nube, nuestra tienda solidaria que funciona de manera continua en su versión digital disponible en nuestra página web. Cada compra realizada en el kiosco contribuye como donación a nuestros programas gratuitos de educación artística en escuelas en contexto de vulnerabilidad. Cada artículo, desde libros y bitácoras hasta pósters, stickers y poleras, es pensado, diseñado y confeccionado con cariño por nuestro equipo. Además de su versión digital, durante el festival también pusimos a disposición una versión física del kiosco, un carrito donde los visitantes podían explorar y adquirir estos productos personalmente.

El Kiosco Nube no solo servía como centro de ventas, sino también como punto de información crucial sobre el festival y las actividades de Nube. Además, marcaba el final del recorrido por el festival. Para aquellos visitantes que habían completado todas las actividades disponibles, llegar al kiosco significaba obtener el último sello del pasaporte, un sello de agua que certificaba haber recorrido todos los sectores y permitía participar en el concurso.

Fue notable ver cómo algunas niñas y niños, emocionados, llegaban al kiosco y pedían con entusiasmo ser ellos quienes estamparan el último sello en su pasaporte. En total, se recibieron 93 pasaportes completos, lo que representó un 8,8% de todos los asistentes al festival. Aunque este porcentaje podría parecer pequeño, cada pasaporte completado implicaba que un grupo familiar había invertido al menos dos horas y media recorriendo y disfrutando de todas las actividades ofrecidas. Este último sello era más que una marca en el papel; era un reconocimiento al esfuerzo y al compromiso de cada participante en explorar y disfrutar de la experiencia cultural ofrecida por el festival.

Por último, el pasaporte contenía algunas preguntas diseñadas para que las personas las respondieran una vez finalizada la experiencia. Entre ellas, destacamos: En el futuro me gustaría recordar que hoy aprendí: Algo que no esperaba encontrarme el día de hoy: Al recorrer el festival me sentí:



Parte III



/PARTE III

¿Qué dice el arte para el desarrollo sustentable?



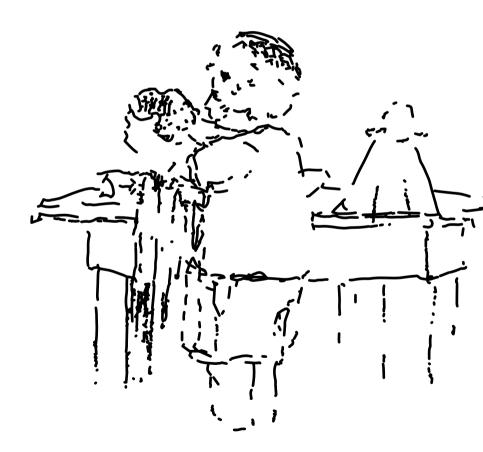
Nube Lab es un laboratorio donde artistas trabajan desarrollando procesos creativos, y como tal, nos dedicamos a experimentar y crear en torno a las posibilidades que ofrece el arte contemporáneo. El festival no fue una excepción, gracias a él pudimos probar un sinnúmero de nuevas ideas, siendo una experiencia de aprendizaje y crecimiento inigualable, llena de retos y descubrimientos. Al planificarlo, observamos que muchas de las ideas que surgían estaban fundamentadas en principios y valores que ya formaban parte de nuestro trabajo cotidiano. Las experiencias y conocimientos adquiridos en Nube han sido esenciales para dar forma a este evento.

Desde las primeras intuiciones e intenciones, fundamentadas en nuestra experiencia diaria e impulsadas por el Fondo Semilla del Instituto para el Desarrollo Sustentable, diseñamos una serie de elementos, dinámicas y mobiliarios que no solo fueran prácticos y lúdicos, sino también herramientas para observar y abordar de manera tentativa la pregunta que nos convoca: ¿Qué dice el arte para el desarrollo sustentable?

A lo largo del proceso, nos dimos cuenta de que ciertas decisiones revelaban pistas importantes para establecer una metodología emergente. Estos aspectos incluían los materiales utilizados, la elección del lugar, la forma de acercarse a las personas y las dinámicas aplicadas. En este capítulo, compartimos cuatro pistas metodológicas con la esperanza de que sirvan como guía o inspiración para otros proyectos que busquen integrar arte, comunidad y sustentabilidad.



Transparencia material



Para visibilizar las potencialidades inherentes a cualquier contexto, ya sean relacionales, simbólicas, geográficas o históricas, una estrategia eficaz es emplear la mínima cantidad de materiales, trabajando de manera austera y asegurándose de que los contenidos que se desean transmitir estén perfectamente integrados en su forma.

Este principio ha guiado gran parte del arte contemporáneo, especialmente en el minimalismo, que busca emplear la menor cantidad de elementos para lograr un impacto máximo, adaptando las obras al espacio y haciendo partícipe al espectador de la experiencia artística. Históricamente, esto llevó al arte situado (o site-specific), el cual desplaza estas premisas a lugares específicos, ofreciendo nuevas interpretaciones y lecturas del entorno. Un ejemplo concreto de este enfoque menos es más dentro del festival, sin caer en la banalidad, fue la aplicación del blanco y negro en el diseño editorial. Desde la papelería hasta la página web, adoptó la lógica del mínimo elemento, una ausencia cromática que, bien integrada en su forma y diseño, puede crear un impacto visual apelando a lo esencial.

En lo que respecta al diseño simple y minimalista del festival, optamos por utilizar la menor cantidad posible de materiales y procuramos emplearlos en su estado más crudo, casi tal como fueron obtenidos. Esto tuvo un efecto de transparencia material que cumplió una importante función: hizo evidente el proceso de fabricación tanto de las obras como de los objetos en torno a ellas, actuando como una suerte de manual de construcción implícito para quienes los observaban. El concepto de fanerotecnia, que aboga por una sinceridad constructiva al hacer visible la técnica de un objeto, resulta especialmente relevante en este contexto. La palabra "phanero" tiene origen griego y significa "que puede ser visto" o "manifiesto". Un objeto fanerotécnico exhibe su construcción sin intentar ocultar o disfrazar sus elementos. Según este concepto, revelar la técnica constructiva de los objetos nos acerca a su comprensión y los vuelve más accesibles. Es por eso que optamos por diseñar mobiliarios y dispositivos con sistemas constructivos visibles y simples, buscando



facilitar los procesos de transferencia creativa y sustentable, haciendo claramente identificables la destreza técnica, la capacidad creativa y las cualidades materiales implicadas en su fabricación. Esto nos hace más conscientes de cómo se realizan las cosas, de sus ciclos de vida y, a largo plazo, nos ayuda a reflexionar sobre lo que consumimos y lo que tendemos a descartar como basura en primera instancia.

Siguiendo las características del arte contemporáneo nos encontramos con un principio que ha sido una guía orientadora de nuestro trabajo: el contexto como recurso. Este principio es fundamental en el Método Nube, que sostiene que la práctica artística ofrece posibilidades infinitas y no exige más que lo que se encuentra disponible. Este enfoque nos lleva inevitablemente a hablar de reutilización.

En Nube, creemos que la promoción de la creatividad colectiva como motor para llevar vidas en armonía ecológica no puede desvincular la ética de la estética: si vas a transmitir un mensaje, debes actuar en coherencia con él. Por eso valoramos todos los materiales, especialmente aquellos que podrían convertirse en basura o que se desechan por considerarlos ordinarios o poco nobles. Estos son los materiales que predominan en nuestro mundo actual, los que consumimos y producimos a diario, y que se encuentran en cada hogar. Transformar estos materiales con una nueva perspectiva para crear algo que divierta, emocione, sorprenda o haga reír nos permite generar 'actos educativos' que abren la puerta a nuevas formas y sentidos estéticos.

Es por eso que, para el festival, adoptamos la regla de la reutilización como principio rector para todos los materiales utilizados. Tanto las seis Esculturas-Juegos como la infraestructura de carpintería diseñada para señalar los espacios, así como los talleres realizados, se crearon siguiendo los criterios de sustentabilidad que guían nuestro trabajo. Durante el diseño y la producción del festival, utilizamos una gran variedad de materiales, incluyendo; cinco tipos

de materiales reciclados, trece tipos de materiales reciclables, dos tipos de materiales diseñados para más de un uso y treinta y dos materiales no convencionales –es decir, materiales artísticos que no se encuentran en una librería o tienda de arte, sino materiales cotidianos o extraños que, con una mirada creativa, se transforman en elementos para la creación artística.

En resumen, la transparencia material y la reutilización no solo son principios estéticos y éticos, sino también herramientas pedagógicas. A través de estas prácticas, fomentamos una mayor conciencia y aprecio por los materiales que nos rodean, invitando a todos a reconsiderar su relación con el entorno y a descubrir el potencial creativo en lo cotidiano.



En resumen, la transparencia material y la reutilización no solo son principios estéticos y éticos, sino también herramientas pedagógicas. A través de estas prácticas, fomentamos una mayor conciencia y aprecio por los materiales que nos rodean, invitando a todos a reconsiderar su relación con el entorno y a descubrir el potencial creativo en lo cotidiano.

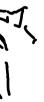
El lugar de emplazamiento



El festival no solo buscaba instalar el arte en el parque, sino también crear una experiencia que permitiera a los visitantes interactuar con el entorno de una manera significativa. Para lograr esto, se implementaron estrategias que facilitaron la accesibilidad y apertura del evento, integraron las obras con el entorno natural del parque y fomentaron la interactividad entre los agentes. Estas estrategias no sólo revelaron las cualidades intrínsecas del lugar, sino que también establecieron un diálogo entre el arte, el público y el entorno.

En los espacios públicos, el arte debe crear una experiencia donde el objeto y el entorno se fusionen hasta formar una sola entidad. A diferencia de la práctica común en muchos festivales, donde se establecen cierres perimetrales y barreras físicas que separan a los artistas del público y el espectáculo del lugar, aquí decidimos seguir los principios del arte situado y adoptar un enfogue contrario. La experiencia del festival invitaba a explorar el parque y sus actividades a su propio ritmo, con un ingreso y sistema de pago sugerido, pero sin delimitaciones perimetrales. Esta disposición abierta permitió a los visitantes obtener múltiples puntos de vista del parque y de las actividades que se llevaban a cabo. La ausencia de barreras físicas no solo facilitó la integración armoniosa del festival con su entorno, sino que también propició una interacción fluida entre las actividades del evento y las rutinas cotidianas de los usuarios del parque, creando un ambiente inclusivo y dinámico donde el arte, la recreación y la vida cotidiana convergieron de manera natural. De hecho, el festival se presentó como una experiencia accesible y abierta a todos los visitantes; aproximadamente el 22% de los asistentes se sumaron de manera espontánea, descubriendo el evento mientras disfrutaban del parque.

También es relevante destacar la dinámica que se estableció entre la transparencia material de los elementos con el lugar de emplazamiento. La transparencia material no solo sirvió como un manual constructivo, sino que también facilitó su integración con el entorno del parque. Esta característica permitió que los elementos dispuestos no se impusieran al lugar ni lo obstruyeran visualmente, sino que



se fusionaran con él, lo que fue potenciado por las interacciones específicas que cada escultura-juego generaba entre el espacio y la disposición del público. Por ejemplo, "Vaivén" de Ana Castillo permitía observar las interacciones dentro de la obra, niños corriendo y adultos descansando. La luz natural se proyectaba sobre la superficie del laberinto de tela, creando un juego de sombras con los árboles del parque. Un día del festival, una familia se instaló cerca de "Vaivén" sin conocer el evento o la obra. Es probable que les atrajera la atmósfera que generaba la escultura-juego o que simplemente los niños de la familia encontraran en ella un lugar divertido para correr y jugar a las escondidas.

Un caso similar se observó en "Hielo a la deriva" de Felipe Pineda. Esta estructura modular de madera se ubicó estratégicamente debajo de un conjunto de árboles que formaban un anillo, creando una especie de cueva de sombra en su interior. Dada la elevada temperatura del verano, este espacio se convirtió en un refugio debido a la combinación de la sombra y la presencia de la escultura, que evocaba la imagen de bloques de hielo a la deriva, generando un ambiente agradable y atrayente. No es sorprendente que esta escultura-juego fuera uno de los puntos donde las personas pasaban más tiempo durante el festival. La obra no solo se integró de manera orgánica con el entorno, sino que también invitó a las personas a conectar con el espacio mientras disfrutaban de la experiencia lúdica que ofrecía.

A poca distancia de estas obras, la música en vivo y las zonas de descanso, coexistían con las otras actividades habituales del parque como paseos en burro, asados y fiestas que se celebraban cada fin de semana. El lugar, es decir, el parque y sus múltiples interacciones, se le sumaba una experiencia -el festival- que no se imponía ni anulaba las otras. Tampoco modificaba el espacio hasta hacerlo irreconocible, sino que añadía temporalmente una nueva dimensión de arte y juego que antes no existía.





Estrategias de mediación



Otra pista metodológica que logramos reconocer fue la implementación de diversas formas de mediación que buscaron acercar a los participantes a la experiencia artística, y que se basaron en dos pilares: la creación de dispositivos de mediación y la muy relevante figura del artista-profesor que los activa.

Cada escultura-juego tenía un propósito definido basado en los intereses de cada artista. Por ejemplo, "Sistemas Confluidos" de Javiera Álvarez se inspiraba en la ramificación de los caudales de los ríos, buscando generar conciencia sobre los ciclos del agua en la vida cotidiana y, de manera más amplia, sobre diversos sistemas de flujo y circulación. Por otro lado, "Co-nexo-nidos" de Diego Silva buscaba hacer visible la presencia del aire a través del sonido que producía al empujar el viento al sentarse en sus sillas.

Como es habitual en el arte, había mucho por comunicar, transferir, transmitir, dar o intercambiar. Para ello, los museos y galerías tradicionalmente recurren a textos de sala o curatoriales para presentar narrativas y perspectivas que sirvan de introducción o reflexión a la experiencia artística. En nuestro caso, decidimos adoptar esta práctica con ciertas adaptaciones. Para guiar a los participantes en su recorrido por las obras y facilitar la reflexión y comprensión de sus mensajes, cada escultura-juego era acompañada por dos dispositivos de mediación que denominamos "portal de acceso" y "tablero de juego".

Antes de cada escultura-juego, se encontraba un portal de acceso, una sencilla estructura de madera sin tratar que brindaba información contextual sobre la obra. Desde el título y el nombre del creador hasta la inspiración detrás de la pieza, sugerencias de interacción y palabras clave, todo estaba pensado para guiar al visitante. Además, incluía una pregunta abierta que invitaba a la reflexión sobre los contenidos de la obra. Al finalizar la interacción con la escultura-juego, los visitantes se topaban con una mesa, decorada como una bandera de meta con el característico patrón blanco y negro. Estas mesas albergaban tableros de juego con preguntas de selección múltiple que se respondían con los dedos.

Las preguntas estaban diseñadas para captar la experiencia vivida y generar datos sobre la percepción de las obras.

Lejos de ser meros textos informativos, estos dispositivos estaban concebidos como herramientas lúdicas que combinaban la transmisión de información con el fomento del pensamiento crítico y creativo. Los asistentes no tardaron en familiarizarse con la dinámica. La primera escultura-juego sirvió como introducción, permitiendo a los participantes comprender el recorrido propuesto. Leían el título de la obra, comentaban la inspiración y muchas veces compartían la pregunta en voz alta para que su acompañante también reflexionara. Al salir, respondían con sus dedos las preguntas en el tablero. Para la segunda y tercera escultura-juego, la dinámica ya estaba dominada: leían, jugaban y respondían, esperando pacientemente su timbre en el pasaporte que certificaba su participación.

Aparte de estos dispositivos de mediación, cada 15 minutos, desde el sector de bienvenida, salían grupos que realizaban visitas guiadas mediadas por un artista-profesor. El festival Nube reconoció la importancia de la figura del artista-profesor como mediador esencial entre el arte y el público. Pero ¿qué es un artista-profesor? y ¿cuál fue su rol en el festival?

Existe una figura que fusiona el arte y la educación sin polarizar sus extremos; por el contrario, ambos campos se entrelazan y relacionan íntimamente. Algunos la denominan 'mediador', otros 'monitor', e incluso María Acaso define como "arteducador" a un artista que utiliza la educación para la transformación social. A lo largo de los años, en Nube, hemos observado el surgimiento de un tipo de artista que entiende su producción de obras y la educación de manera equivalente. Este artista prefiere trabajar con materiales simples y de fácil acceso, o simplemente dar nuevos significados a lo cotidiano. Además, privilegia el pensamiento colectivo y la construcción de soluciones creativas a partir de la colaboración. Por último, no vive aislado ni distante de su entorno; todo lo contrario, está comprometido con su contexto y las personas que lo rodean. A este tipo de artistas lo hemos denominado 'artista-profesor', y es la figura central de nuestro método. Los artistas-profesores fueron delineados por

primera vez por la antropóloga Carla Pinochet en El Método Nube (2019), y desde entonces el perfil ha evolucionado con cada nueva generación. A pesar de ser un concepto en constante evolución, un principio fundamental permanece: el artista-profesor ejerce su práctica educativa como una extensión de su práctica artística.

A lo largo del año, contamos regularmente con un equipo de cinco o seis artistas-profesores que desempeñan funciones creativas, de gestión, producción y enseñanza de manera semanal. Su trabajo abarca tanto nuestro programa curricular de lunes a viernes como los distintos programas, talleres y eventos que organizamos a lo largo del año. Estos artistas conforman un equipo cohesionado que colabora de manera coordinada para la ejecución de sus funciones. A este equipo se sumaron los artistas-residentes, quienes durante los tres días del festival adoptaron la función de artistas-profesores, interactuando directamente con el público y mediando en el intercambio de ideas, conceptos y pensamientos en torno a sus obras. Esta interacción fue uno de los aspectos más valorados por los asistentes, quienes tuvieron la oportunidad de conocer a los artistas, conversar sobre sus experiencias y procesos creativos, y obtener una mirada más profunda a las ideas y conceptos detrás de cada escultura-juego.

El festival también fue escenario de un significativo intercambio a través del voluntariado. 35 personas, principalmente estudiantes de arte, se unieron al equipo de artistas-profesores para colaborar en diversas funciones. Llegaban al taller por recomendación y se ofrecían como voluntarios, dispuestos a aprender y colaborar. Durante el festival, el equipo creció hasta incluir a más de 45 artistas-profesores. Entre la planificación y la improvisación, desarrollaron su trabajo como una coreografía, aprendiendo unos de otros y adaptándose a las interacciones y necesidades del entorno. La figura del artista-profesor, junto con el festival activado por esculturas-Juegos, fue un catalizador de nuevas formas de participación, como el voluntariado y el activismo. Esta combinación resuena en las aspiraciones de las juventudes y las atrae naturalmente a

Esta interacción fue uno de los aspectos más valorados por los asistentes, quienes tuvieron la oportunidad de conocer a los artistas. conversar sobre sus experiencias y procesos creativos, y obtener una mirada más profunda a las ideas y conceptos detrás de cada esculturajuego.



participar y formar parte de un colectivo. Tanto para los artistas, quienes encuentran una oportunidad de acercar sus prácticas a las personas, como para los participantes, quienes gracias a esta conjunción pueden acercarse a experiencias artísticas.

Las estrategias de mediación implementadas como los dispositivos de mediación y la figura del artista-profesor, fueron claves para acercar el arte, transmitir conocimientos y crear un espacio de diálogo entre el público y las obras. Estas estrategias de mediación buscaban hacer visible el proceso creativo detrás de cada obra. Porque si entendemos cómo se gesta una obra, desde la inspiración hasta su realización, podemos desmitificar lo que significa ser un 'artista' o qué es una 'obra de arte'. Y quizás, finalmente, las personas empiecen a imaginar que también pueden ser artistas. La combinación de estas estrategias con la participación activa de voluntarios consolidó el festival como un espacio de aprendizaie. reflexión v acción. Además, esta mezcla entre la actitud lúdica en el acto de jugar y aprender, junto con las decisiones materiales y constructivas descritas anteriormente, resultó efectiva para transferir conocimientos y, en particular, para transmitir capacidades técnicas para construir objetos con sentido.



Juegos de valor



A pesar de la falta de consenso entre los especialistas en desarrollo sustentable sobre la definición de "sustentabilidad" y cómo abordar conceptualmente el desafío climático, existen evidencias y opiniones que cuestionan la eficacia del reciclaje a pequeña escala, aunque sin duda es un buen hábito que debiese ser estimulado. El decrecimiento se propone como una alternativa que, a largo plazo, podría ayudarnos a gestionar los cambios necesarios en el modelo de mercado para vivir en mayor armonía con el medio ambiente, promoviendo nuevas lógicas de consumo donde "menos es más".

En nuestro festival, utilizamos el juego para demostrar que los materiales y las cosas no tienen cualidades ni valores permanentes a priori, sino que se transforman en las sucesivas interacciones humanas. Este es el gran juego que quisimos poner en acción, un juego que invita a la reflexión sobre la relación entre el ser humano, sus objetos y su entorno. En nuestra búsqueda por visibilizar el valor del arte y de las cosas simples que le dan sentido a nuestra vida, propusimos una modalidad de intercambio que desafiaba las jerarquías de valor económico tradicionales y fomentaba nuevas formas de intercambio no monetario, incluyendo el espectro completo desde el reciclaje a la reutilización para decrecer.

El festival, concebido como un espacio gratuito y abierto a la comunidad, propuso un sistema que comenzaba en el hogar de las personas. A través de distintas comunicaciones, incentivamos a las personas a recolectar y guardar ciertos materiales domésticos reciclables y traerlos al festival. En el sector de bienvenida, se instaló una "Casa de Cambio" que simulaba las cajas de un banco. Allí, los visitantes podían intercambiar su "moneda de cambio" —diarios, latas, tapitas, tubos de confort y botellas— por un "pasaporte" de ingreso. Para quienes no tenían materiales para el intercambio, podían obtener su pasaporte a modo de "préstamo", con la condición de devolverlo en el "Almacén de Ideas", un mural contiguo que invitaba a contribuir con ideas creativas sobre cómo cuidar y mejorar el arte en la ciudad. Al final del recorrido, se encontraba el "Kiosco Solidario", donde los visitantes podían adquirir productos del festival,

/Juegos de valor 161

generando ingresos monetarios para financiar los programas de educación artística. Así, tanto la Casa de Cambio, como el Almacén de Ideas y el Kiosco Solidario experimentaron con nuevas formas de intercambio que buscaban construir relaciones de ganancias recíprocas más allá del dinero.

A lo largo de los tres días del festival, se recibieron por parte de los visitantes 800 materiales reciclados, 700 ideas en el almacén y \$673.729 pesos chilenos en ingresos monetarios a través de la venta en el Kiosco. Los materiales se destinaron a las actividades del programa curricular con escuelas públicas del primer semestre de 2024. Las ideas se analizaron y sistematizaron para el diseño de la 3º Residencia Innovación Social 2024, que culminará con un nuevo festival, y los ingresos monetarios se utilizaron para cubrir los gastos de los voluntarios.

Este sistema, aunque incipiente, propone un aspecto clave para el decrecimiento: nos invita a ser más conscientes del valor que asignamos a las cosas y a las relaciones sociales que permiten su circulación y adquisición de nuevos significados. En una sociedad así, el concepto de basura sería relativo, valorando más las cosas que dan significado a la vida y devolviendo al dinero a su función de medio y no de fin en sí mismo. Esta dinámica es similar a la del taller del artista, donde los objetos más inverosímiles adquieren un valor artístico o estético a través de la acción creativa, pero es diametralmente opuesta a la premisa económica actual, donde la riqueza suele estar asociada a la cantidad de bienes acumulados, bienes que suelen ser más o menos los mismos, habitando los mismos lugares.



/PARTE III

Cierre: Compostando porvenires

querer tu lugar apreciar lo que otros hicieron antes crear sentidos desde el arte pasarlo bien con poco aprender a transformar los objetos cotidianos Hacer el festival fue vivir en la vorágine. Creímos con convicción en lo que hicimos, pero ahora que escribimos y reflexionamos sobre lo hecho nos preguntamos: ¿es posible decir que la convivencia de estos elementos aporta claves para un mejor vivir y, por lo tanto, contribuyen a un futuro más prometedor?

Creemos firmemente que la regeneración ecosocial comienza con el aprecio por el lugar donde nacimos o vivimos. Si bien en el pasado la construcción de grandes urbes nos llevó a orbitar a un ritmo insustancial, los tiempos presentes y futuros exigen una mayor valoración de nuestro entorno inmediato, idealmente viviéndolo a un ritmo a escala humana. Creemos que, si nos abrimos a la observación de la infinita diversidad de elementos que componen cada lugar, del paso del tiempo y cómo los va transformando, y sobre todo, del lugar que como humanos ocupamos, las necesidades que tenemos y las razones que nos hacen sentir bien, ahí es cuando comenzamos a ser conscientes de la diversidad de elementos que actúan en sincronía para mantener la vida en funcionamiento. Ahí es cuando empezamos a valorar los tiempos de los procesos, del juego y del acto creativo. El festival fue un acto creativo que cambió temporalmente el uso de un lugar. Los flujos cotidianos fueron atravesados a contrapelo, tal como propuso el movimiento situacionista en los años 60, para luchar contra el flujo temporal que invisibiliza los detalles significativos de la más importante forma de vida: la vida cotidiana.

En 2007, para la 10° Bienal Internacional de Estambul, el dúo de artistas Bik Van der Pol realizó un proyecto de cine ambulante llamado "A format for nightcomers". El proyecto recorría las calles de la ciudad proyectando videos de arte para la comunidad. Su objetivo era ampliar el alcance del arte a diversos públicos, más allá de los habituales asistentes a eventos artísticos, sumergiéndose en la dinámica urbana de Estambul. Cada noche, un pequeño equipo se desplazaba por la ciudad en un auto equipado con proyector, equipo de sonido, papel, brocha y engrudo. En el lugar elegido, montaban una pantalla improvisada pegando papeles blancos en la pared, creando así un espacio de proyección. Las proyecciones

se realizaban desde el coche, alimentadas por un generador. Al día siguiente, solo quedaba el recuerdo de la experiencia compartida por los vecinos y la pared blanca como testigo de algo especial que había sucedido en ese espacio.

Siempre hemos pensado que la ciudad tiene un potencial único de aprendizaie. Al ver v escuchar cosas que están situadas en el entorno urbano, no aisladas ni separadas como ocurre con los espacios educativos convencionales, se establecen conexiones profundas e inconscientes entre lo que se está aprendiendo v la propia vida. Durante tres días, el festival, ubicado entre nuestro taller y el área de esculturas, convirtió la ciudad en una escuela. Aquellos que participaron del festival se encontraron con juegos. sillas, mesas y artistas-profesores; y además de jugar y disfrutar, se hicieron preguntas y esbozaron respuestas sobre aquellas cosas que consideramos significativas como las capacidades humanas para imaginar, hacer cosas y generar bienestar. Y a pesar de que ya no guedan huellas físicas del festival en el parque, ese lugar ya no es el mismo. Cada vez que pasamos por allí, podemos sentir cómo su espíritu, su Genius Loci, cambió. La energía creativa desencadenada durante esos días modificó la percepción del lugar para los artistas que atravesamos ese lugar a diario y para las casi 1,000 personas que asistieron al festival.

Al finalizar el festival quisimos conocer las impresiones de las y los asistentes. En la (encuesta de salida que respondieron a través de XX) frente a la pregunta (XX) lo que más apreciaron fue el arte en la ciudad (X%), la cercanía con el arte (X%), y aprender con amabilidad (X%) mientras que un (X%) nunca había venido antes al parque. Aquí encontramos un primera reafirmación para el futuro: en medio de la crisis educativa y del espacio público, este festival ha demostrado que las experiencias artísticas que privilegian el uso creativo de materiales simples y el arte como una estrategia relacional, pueden transformar de manera eficiente y positiva el espacio público, en un espacio de bienestar social. Pero más interesante aún, es el potencial de replicabilidad que tiene el proyecto. El festival se puede realizar

en una variedad de lugares con un repertorio limitado de materiales, y aún así, los resultados y las impresiones serán siempre diversas y exponenciales. Y esto se debe a que es una experiencia basada en el intercambio de energías creativas, no en el consumo de productos o bienes; es decir, lo que ocurre es una cuestión viva e inmaterial que depende de la conexión entre las características del lugar y las capacidades humanas de observar, interactuar, reflexionar y generar nuevos pensamientos.

Para finalizar, queremos mencionar el libro "Desarrollo a Escala Humana" escrito en 1986 por Manfred Max-Neef, Antonio Elizalde y Martín Hopenhayn, un referente para nosotros en donde presentan una alternativa al modelo de desarrollo centrado en el crecimiento económico. Los autores argumentan que este modelo ha dado valor a los objetos por sobre las personas. Pero ¿Cómo podemos medir el crecimiento cualitativo de las personas? A esto, los autores responden: en la calidad de vida. La cual, a su vez, depende de las posibilidades que tengan las personas de satisfacer adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales. Estas necesidades son la base del desarrollo humano. Son los motores que impulsan a las personas a actuar, pensar y ser. Cuando se satisfacen, las personas experimentan bienestar y pueden desarrollar todo su potencial.

Las necesidades humanas, sostienen, son finitas, pocas, clasificables y universales para todas las culturas y todos los periodos históricos. Los autores las clasifican en dos categorías: aquellas existenciales ser, tener, hacer y estar; y las necesidades axiológicas relativas a la subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Las necesidades solemos entenderlas como "falta de algo", sin embargo, en la medida en que comprometen y motivan, son también potencialidades y, eventualmente, recursos. Por ejemplo, la necesidad de afecto no solo implica la falta de afecto, sino también el potencial de dar y recibir afecto. Es en este intercambio, donde el valor material se devalúa y el valor creativo se eleva, que encontramos el valor necesario para el desarrollo sustentable.





Su investigación caló hondo en nosotros y nos preguntamos ¿Cómo fue que un grupo de economistas, hace casi cuarenta años idearon un modelo de desarrollo otorgándole valor al ocio, la participación v la creación? ¿Y cómo es que algo así aún es ignorado en nuestro contexto actual? Si bien sabemos que en el camino se aprende más de lo que se sabe, creemos que este festival, las residencias que crean las Esculturas-Juegos y el trabajo diario de los artistas en el taller de Nube, crean las condiciones para derribar ideas obsoletas, desestabilizar estereotipos e imaginar alternativas para un desarrollo presente y futuro justo y beneficioso para todos. Y es por eso, que al planificar el festival, surgió de manera intuitiva la idea de crear espacios dedicados al ocio y la creación. Sin muchas hipótesis, sin pretender ser satisfactores de estas necesidades, simplemente quisimos crear espacios donde las personas pudieran crear, imaginar, descansar y jugar libremente. Un homenaje, una utopía, una rebeldía frente a la hiperproductividad para la coordinación de provectos de acción humana y de creación mutua para el bien común.





/PARTE IV

Bibliografía

Cheyre, C., & Soler, X. (2015, Junio). Informe Final: Proyecto Restauración Esculturas en Parque Padre Hurtado. Arslatino, Gestión Cultural. Impreso

Comunian, R. (2017). Temporary Clusters and Communities of Practice in the Creative Economy: Festivals as Temporary Knowledge Networks. Space and Culture, 20(3), 329-343. https://doi.org/10.1177/1206331216660318

Delgado Moya, S. (2018). Casa, hogar y objetos relacionais: resistencias al objeto como mercancía en la obra de Lygia Clark. Cuadernos De Literatura, 22(43). https://doi.org/10.11144/Javeriana. cl22-43.caho

Hou, H., & Auvaz, I. B. (2007). 10. uluslararasi, Istanbul bienali, 8 Eylül - 4 Kasim 2007 = 10th International Istanbul biennial, September 8 - November 4, 2007. Istanbul Kültür ve Sanat Vakf.

Max-Neef, M., Elizalde, A., & Hopenhayn, M. (1993). Desarrollo a Escala humana: Conceptos, Aplicaciones y algunas Reflexiones. Barcelona: Icaria Editorial. (Trabajo original publicado en 1986)

Ocaso, M. (8 de septiembre del 2014). Desbaratar el imaginario: cinco ideas para emigrar desde la Educación Artística hasta el artEducación. Recuperado el 24 de abril de 2024, del sitio web de María Acaso: https://mariaacaso.es/educacion-artistica/desbaratar-el-imaginario-cinco-ideas-para-emigrar-desde-la-educacion-artistica-hasta-el-arteducacion/

Pinochet Cobos, C. (2016). La construcción de lo público en ferias y festivales culturales. Apuntes etnográficos sobre consumo cultural y ciudad. Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas, 11(2). https://doi.org/10.11144/Javeriana.mavae11-2.cpff

Pinochet, C. (2019). El Método Nube: arte contemporáneo + educación = The Nube Method: contemporary art + education. Ediciones Nube. Simondon, G. (1982 [2012]). "On Techno-Aesthetics", Traducido por Arne De Boever, Parrhesia 14, p.1-8. https://parrhesiajournal.org/parrhesia14/parrhesia14_simondon.pdf

/ Bibliografía 175

PARTE IV Biografías

ARTISTAS RESIDENTES:

Javiera Álvarez

Artista visual por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su trabajo se centra en la instalación, abordando temas de herencia y ciencia desde una perspectiva biográfica. Es artista-profesora en Nube Lab. Ha expuesto "Tramas de un Tejido Co-sanguíneo" (Campus Oriente, 2022) y participado en la muestra colectiva "Exposición Nómade" (Centro Perdido, 2023).

Ana Castillo

Artista visual por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su obra explora la fotografía y el textil, abordando temas como la identidad, las relaciones familiares y lo femenino. Ha participado en la XVI versión del Premio Arte Joven MAVI UC y en la exposición "Exploración textil" en Espacio En Tránsito (Santiago).

Felipe Pineda

Artista visual por la Pontificia Universidad Católica de Chile y trabaja en la Fundación Antenna. Su obra, que se desarrolla en la instalación, el arte sonoro y el arte relacional, explora las relaciones interpersonales e intersubjetividad. Ha expuesto en espacios como el Parque Cultural de Valparaíso, Centro Cultural Gabriela Mistral GAM, Galería Macchina, Galería Balmaceda Arte Joven de Santiago, Espacio Vilches, Museo de Arte Contemporáneo MAC y Proyecto Error en CDMX.

Mariana Robert

Artista visual por la Pontificia Universidad Católica de Chile y trabaja como artista-profesora en Nube Lab y profesora de cerámica. Investiga los procesos de aprendizaje del cuerpo en las acciones cotidianas y en el juego. Ha sido ayudante docente y asistente de investigación en cursos de arte y estética.

/Biografías 177

Diego Silva

Artista visual por la Pontificia Universidad Católica de Chile y trabaja en Xirius.cl. Su investigación abarca el arte instalativo, la ciencia y la tecnología, con un interés especial en la navegación cibernética, ecología, sustentabilidad y nuevos materialismos. Ha participado en el festival Ars Electrónica 2023 (Austria) y en proyectos interdisciplinarios de arte y ciencia a nivel nacional.

Florencia Varela

Artista visual por la Pontificia Universidad Católica de Chile y trabaja en el campo Los Mala Pécora como asistente de apicultura. Su obra en cerámica explora el buen vivir como una respuesta a la crisis ecológica. Ha sido parte del proyecto de Arte y Astronomía "Límite de confusión" (2022).

ASESORÍA Y CONSTRUCCIÓN DE ESCULTURAS-JUEGOS:

Francisca Cortínez

Arquitecta y Magíster en Arquitectura, por la Pontificia Universidad Católica. Trabaja en el Museo Nacional de Bellas Artes a cargo del desarrollo del Plan Maestro para el museo, en paralelo al desarrollo de diseño museográfico. Y como docente en la Universidad Diego Portales, Universidad Andrés Bello y Pontificia Universidad Católica de Chile.

Óscar Soto

Constructor Civil, formado en el Liceo Industrial Chileno Alemán de Ñuñoa. Tras finalizar su educación secundaria, continuó su formación académica, obteniendo en 2010 el título de Técnico en Construcción. Más tarde, en 2018, se graduó como Constructor Civil en el Instituto Profesional (IP) Chile.

CHARLISTAS:

Andrea Casals Hill

Profesora de inglés, magíster en Asentamientos Humanos y Medioambiente, y doctora en literatura por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Su investigación aborda el bienestar del planeta, literatura para niños y jóvenes, estudios culturales y humanidades en el Antropoceno. Coautora de Futuro esplendor: ecocrítica desde Chile y Los territorios de Gabriela.

Pablo Chiuminatto

Artista visual, editor y curador. Profesor en la Facultad de Letras de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Doctor en Filosofía y Magíster en Artes Visuales por la Universidad de Chile. Autor de varios libros, incluyendo Futuro Esplendor: ecocrítica desde Chile, La imaginación: el taller de la mente y Gusto, sabor y saber. Investigador responsable del Fondecyt regular nº 1230624 "Otro fin de mundo es posible".

Ricardo Greene

Sociólogo, magíster en urbanismo y doctor en Antropología. Ha investigado sobre cine experimental, cultura urbana, elites, racismo, nuevas ruralidades y objetos cotidianos. Fue director del Festival Internacional de Documentales de Santiago FIDOCS y de la plataforma CinEducación. Autor de La Ausencia, Lawner, Crónicas Alienígenas y La Zona Marker. Director de Editorial Bifurcaciones y miembro del colectivo Cosas Maravillosas. Profesor asociado de la Universidad de las Américas.

Valeska Grau

Psicóloga, magíster en psicología educacional y Doctora en Educación. Coordina el grupo de interés especial en juego, desarrollo y aprendizaje de la European Association for Research on Learning and Instruction (EARLI). Investiga interacciones de aula que promueven el aprendizaje y habilidades de pensamiento. Se ha centrado en el rol del juego en el desarrollo infantil y su conceptualización en entornos educativos.

Carla Pinochet

Antropóloga social de la Universidad de Chile y doctora en Antropología de la Cultura de la Universidad Autónoma Metropolitana, México. Es profesora asociada del Departamento de Antropología de la Universidad Alberto Hurtado y Directora del Magíster de Antropologías Latinoamericanas. Directora Alterna del Núcleo Milenio en Culturas Musicales y Sonoras, CMUS, y consultora para la UNESCO.

Nicolas Stutzin

Architect from Universidad de Chile and Master in Advanced Architectural Design from Columbia University. He has published in AA Files, Revista 180, Materia Arquitectura, and ARQ. Associate Professor at Universidad Diego Portales and Assistant Adjunct Professor at Pontificia Universidad Católica de Chile. With the William Kinne Fellows Traveling Prize, he researched Aldo van Eyck's playgrounds. He has won competitions such as the Faculty of Engineering building at Universidad Diego Portales and the Aysén Viewpoints and Stops Circuit.

NUBE LAB

Nube es una organización formada por artistas con diez años de trayectoria, dedicada a llevar experiencias artísticas a diversos contextos para desarrollar capacidades creativas, sensibles y críticas en todas las personas. A través de la educación artística, promueve el arte como una herramienta para el desarrollo social, invitando a la comunidad a descubrir su poder transformador y participativo. El 2019 se consolidó el Método Nube, un modelo pedagógico que sistematiza, diagnostica y evalúa los procesos de transferencia del conocimiento artístico en comunidades educativas. Hasta la fecha, 17,000 estudiantes y más de 500 docentes se han formado en esta metodología, y cerca de 25,000 personas han vivido la experiencia Nube.

Créditos festival

Proyecto acogido a la Ley de Donaciones Culturales – Chile.



Este festival fue posible gracias a:



Con el apoyo de:





Esculturas-Juegos:

"Sistemas confluidos" -. Javiera Álvarez "Vaivén" - Ana Castillo "Hielo a la deriva" - Felipe Pineda "La casa es el cuerpo" -Mariana Robert "Co-nexo-nidos" - Diego Silva "La pajarona" - Florencia Varela

Expositores invitados:

Andrea Casals-Hill Pablo Chiuminatto Valeska Grau Ricardo Greene Carla Pinochet

Producción Nube Lab:

Gloria Barrera -Administración v contabilidad Antonia Canales - Asesoría pedagógica y desarrollo de contenidos Victoria García - Diseño María Paz López - Gestión y coordinación Elena Loson - Dirección de contenidos Miguel Maira - Gestión y producción Javier Otero – Gestión y producción Catalina Pavez - Coordinación educativa v desarrollo de contenidos Consuelo Pedraza -Comunicaciones y coordinación de residencias Camila Romero - Diseño v comunicaciones Paula de Solminihac -Producción ejecutiva

Artistas-Profesores:

David Atencio - Monitor Sabrina Ávila - Monitora Eva Busch - Monitora Laura Castañeda - Monitora Sebastián Cobo - Monitor Melissa Ferreira - Monitora v producción Inés González - Monitora Rocío Guerrero - Monitora

Augusta Lecaros - Monitora Antonia López - Monitora María Jesús Masihy -Monitora Martina Palomino - Monitora Cristina Pérez - Monitora v producción Antea Saavedra - Monitora y producción Francisca Torres - Monitora Amalia Turkieltaub - Monitora

Robinson Hakim - Monitor

Asesoría v construcción de Esculturas-Juegos:

Fernanda Vicuña - Monitora

Constanza Von Dessauer -

Francisca Cortínez - Diseño y arquitectura Luis Ossandón -Construcción Oscar Soto - Construcción y traslado

Monitora

Voluntarios: Marina Alonso Antonia Bahamondez Julieta Bastías Javiera Berrios Clara Blasco Catalina Cabrera Diana Camacho Ignacia Correa Antonia de Diego Angela Fernández Pablo Fernández Elena Fuenzalida Dominique García Clara Guerra Victoria Guzmán Sofía Guzmán Josefina Herrera Flora Jurgens Belén Jure Valentina Labra Fernanda Merv Agustin Rolin Javiera Sainz Octavia Salinas Santiago Salinas Emilia Seeger Margot Terraza Aurora Vergara Mairi 7ountsa

Registro:

Angelina Dotes - Fotografía Rafael Guendelman - Registro audiovisual

Investigación:

Florencia de la Maza - Croquis Paulina Martinez - Diseño de instrumentos trabajo de campo Lucila Pakcziarz- Etnografía

Allison Conley - Fotografía

Consuelo Robledo - Etnografía Matías Yunge - Croquis

Música:

Bernafunk Jubaeas Di

Auspiciadores:

Aguas Ravenko

Agradecimientos:

Ricardo Greene - Charlista en la residencia Matías Iglesis - Asesoría Publicidad Nicolás Stutzin - Charlista en la residencia

/Créditos festival









DE UN ARTE PARA MIRAR A UN ARTE PARA JUGAR





