



# YO QUITERO AQUÍ MELINKA

Reflexiones sobre un juego de mesa construido colaborativamente para  
imaginar y soñar la Isla Ascensión

Paulina Martínez Marín y Josefina Besomi Ormazábal

Mayo 2021





# PRESENTACION

*YO QUIERO AQUÍ:* *Melinka* es un juego de mesa creado colaborativamente con isleñ@s del archipiélago de las Guaitecas, particularmente en la localidad de Melinka (Isla Ascensión, Región de Aysén, Chile). Se desarrolló durante 6 meses de trabajo conjunto entre diciembre de 2019 y mayo de 2020, en el marco de una residencia artística en el territorio. De este modo, cuatro afuerin@s trabajadores del arte y de las ciencias sociales, habitaron por distintos períodos la isla para generar una propuesta artística con l@s locales.

La Isla Ascensión de 1.300 habitantes, destaca por su riqueza natural y aislamiento del continente americano, la cual ha sufrido una sobreexplotación de sus recursos marinos y forestales, tanto por el consumo de sus habitantes como por la llegada de industrias extractivistas.

El juego surgió del deseo colectivo por generar espacios propositivos de encuentro, en un afán por superar la mirada asistencialista de los problemas y la dificultad para encontrar espacios de expresión e intercambio en la isla que habiliten la disidencia.

De este modo, nació la idea de construir un dispositivo lúdico para el diálogo, que permitiera imaginar propuestas para la isla. En este, el interés no está puesto en la factibilidad de las ideas para que estas lleguen a materializarse algún día, sino en la performatividad de las conversaciones, las cuales permiten recrear y proponer nuevas relaciones en el territorio, expandiendo la imaginación sobre lo que podría realizarse en la isla.

Después de distintos encuentros de co-creación con un grupo de isleñ@s y encuentros a testear el juego con el resto de la comunidad, se fueron definiendo las reglas y objetivos del juego, en el cual sus creadores destacan su capacidad para habilitar otras formas de encuentro e intercambio. Lo anterior, al tener que ponerse en el lugar del otr@, rebuscar

## 1. Registro tablero



entre los recursos y alianzas presentes en la isla y ganar experiencia de negociación en busca de transformaciones futuras.

El presente ensayo gráfico para ADD+ART 2021, exhibe las decisiones metodológicas y aspectos del contexto que le dieron forma al juego de mesa, en donde interesa compartir las distintas estrategias que orientaron su proceso y el carácter participativo de su diseño. Asimismo, se agregan las notas de campo que el equipo de la residencia fue consignando en una bitácora durante su estadía en el territorio y discursos de l@s habitantes de la isla.

Lo anterior, se acompaña de un marco teórico que ahonda sobre el lugar del juego en las prácticas de arte colaborativo, así como también sobre el carácter artístico y performático de las conversaciones que el juego suscita. La cual en contextos propicios, puede habilitar la experimentación y construcción libre con un otro (Oliveira, 2018; Tiburi, 2013; Burkhalter, 2018). Ello con la finalidad de analizar y explorar dispositivos de participación novedosos para problematizar e imaginar formas de transformación del territorio desde el arte.



## DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

*El juego es una invitación a imaginar qué harías si fueras alcaldesa, niñ@ o perro.*

*Una invitación a adentrarse en la isla, recorrer las calles de Melinka, sus montes, playas y escondites.*

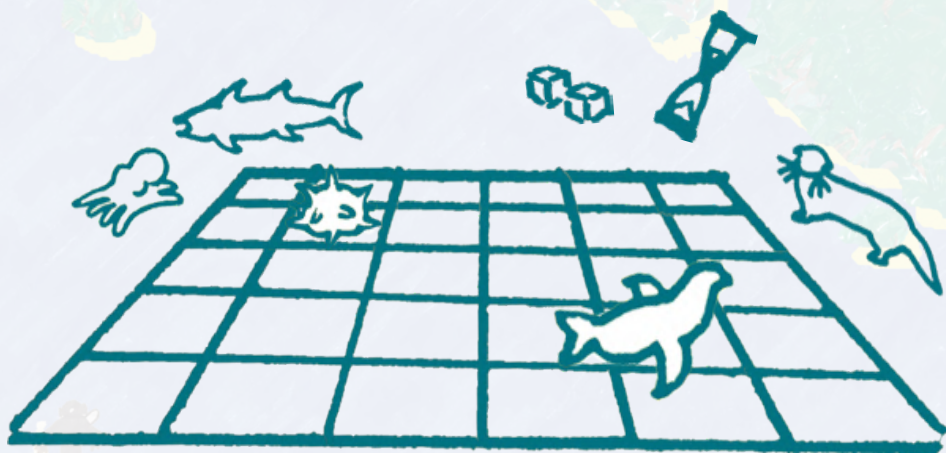
*Una invitación a poner en común, debatir y tensionar múltiples perspectivas.*

**OBJETIVO DEL JUEGO:** Crear ideas de forma colaborativa para distintos lugares del pueblo de Melinka representados por tarjetas de coordenadas.

Por turnos, l@s jugadores/as o equipos presentan sus ideas, las cuales deben ser evaluadas por el resto, aprobándolas o rechazándolas. La argumentación y contra-argumentación es libre y es definida por mutuo acuerdo entre l@s jugadores/as.

**IDEAS:** Actividades o infraestructuras, proyectos de largo o corto plazo, efímeras o duraderas. Existe total libertad para pensarlas.

Las ideas tienen solo 3 requisitos: Tener en consideración el Lugar en el que se creará la idea, estar relacionada con la Temática propuesta por la ruleta y ser una propuesta pertinente al Rol del jugador/a o equipo.



*Hace un mes Guille, joven isleño, propuso hacer una intervención participativa llamada Yo Quiero Aquí. “Para que todos digan qué es lo que quieren en la isla” dijo, lo que tuvo eco en el resto del grupo quienes empezaron a expandir esa idea. Algo necesario luego de que Guille dejase la isla al día siguiente para partir de vacaciones.*

*Con esa idea que nos hincó Guille nos enfrentamos ahora a una de las propuestas más complejas y desafiantes de la residencia. Han sido necesarios distintos encuentros para debatir, presentar avances y repensar la iniciativa, topándonos a ratos con algunas trabas:*

*¿Cómo hacer para que “Yo Quiero Aquí” no se convierta en un petitorio infinito dirigido a que la muni resuelva?*

*¿Cómo abrir la imaginación y crear nuevas cosas, y no simplemente repetir lo que siempre escuchamos que se necesita?, ¿cómo pensar de otra manera?*

*¿Cómo lograr que el atractivo esté en el crear más que en la posibilidad de que se ejecuten las ideas?*

*¿Cómo incorporar la creación colectiva?*

*Un tablero de juegos que permita georreferenciar las propuestas fue lo que resolvimos.*

*Para enfrentar las trabas, un montón de reglas que lo tornen atractivo:*

*Con una ruleta podremos acotar la cantidad de temas para los cuales pensar la propuesta.*

*Dejémoslo en medio ambiente, turismo y vida en comunidad por mientras.*

*Quizás el tablero puede estar hecho de piezas de puzzle con trampas por detrás.*

*Que cada uno represente un personaje distinto de la isla para que no sea tan exigente pensar en una idea.*

*Hagamos pruebas piloto con un tablero itinerante que viaje por la isla.*

*Pongámoslo a prueba el domingo en Playa Raya, con un campeonato de ping-pong para que los jóvenes se sumen. Eso hicimos (...).*



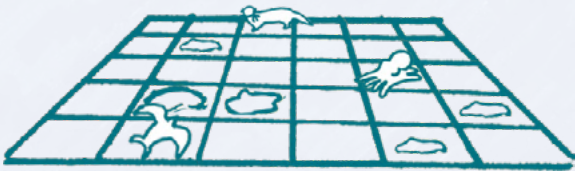


**LIBRETAS DE IDEAS:** Espacio para escribir y/o dibujar ideas una vez estas han sido comprendidas y aprobadas por tod@s.

**ROLES:** Son asignados al azar al comienzo del juego y representan a distint@s personajes de la isla. Se simbolizan mediante una figurilla con forma de un animal característico de la isla:

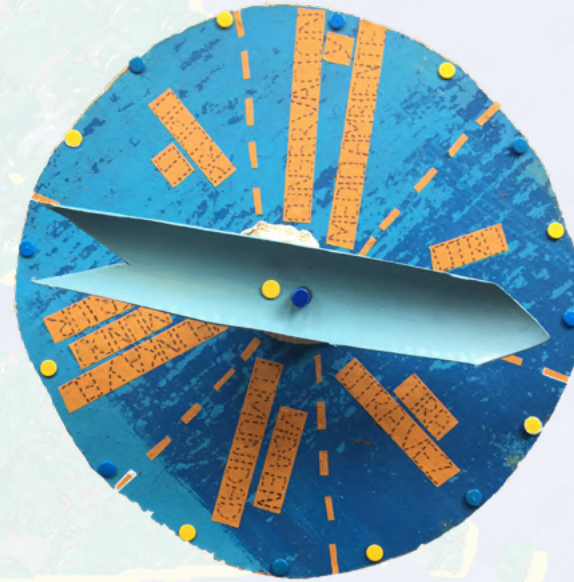


**TARJETAS DE COORDENADAS:** Corresponden a 30 lugares de la isla. Indican el lugar sobre el cual se crea una idea. Por un lado, un fragmento del mapa de Melinka y por el otro, un zoom de tal fragmento con un dibujo. L@s jugadores/as juzgarán que la idea responda a las particularidades del lugar.



\*El juego termina cuando 7 tarjetas de coordenadas son habitadas por las ideas de un jugador/a o equipo, o cuando 3 son habitadas por ideas conjuntas entre jugadores y/o equipos.

## 2. Prototipo ruleta



**RULETA:** Propone el tema para la idea. Puede ser Melinka y el mundo exterior, Comunidad, Diversión, Trabajo, Deporte, Identidad o Medio Ambiente.

## 3. Dibujo de Ginger Parra para la tarjeta de coordenada D1









## EL JUEGO Y LA CONVERSACION EN LAS PRACTICAS DE ARTE COLABORATIVO

*Yo Quiero Aquí: Melinka*, nos orienta sobre el lugar del juego en las prácticas de arte colaborativo. El juego se escoge por brindarnos un modelo expansivo de aproximación a las comunidades, interesándonos sus dimensiones transformativas y creativas. En donde el habilitar espacios de juego libre que promueven la creatividad, permite la exploración de nuevas relaciones sociales y espaciales (Burkhalter, 2018). Como plantea Gabriela Burkhalter (2018), los espacios de juego en su capacidad por promover la experimentación libre, tienen un potencial subversivo necesario de ser atendido por el arte contemporáneo. Así, bajo el resguardo del sistema de reglas propio del juego, es posible suspender, transformar, reflejar o incluso reforzar las normas sociales y relaciones de poder que operan en nuestro cotidiano (De Certau, 2000). De este modo, en el espacio protegido del tablero de juego, podemos

### 5. Testeo del juego en Repollal Bajo (23/02/2020)



analizar la construcción del imaginario e imaginar puentes para su transformación.

Ahora bien, más allá del juego como obra, descubrimos como *Yo Quiero Aquí: Melinka* se convierte en un medio para otra cosa, que es habilitar conversaciones. Priscila Costa Oliveira (2018), artista visual brasileña, indaga en el conversar como práctica artística. Mediante instancias de conversación que propone espontáneamente en las calles, emergen los *trocadores*, como les llama a quienes están dispuestos a conversar e intercambiar en espacios horizontales, donde todos pueden ser creadores, proponentes y mediadores. El conversar se convierte en interés del arte, debido a que hemos desaprendido sobre cómo hablar (Tiburi, 2013). Como plantean Sepúlveda y Bustos (2016), “nos encontramos ante la burocratización del contacto con el otro, sometidos a la cordialidad obligatoria, evitando los enfrentamientos y el descrédito de la disidencia” (p.27). De este modo, dejamos de interactuar y de conocer a otros por el temor que tenemos de enfrentarnos. Recuperar la conversación se torna necesario, puesto que, a diferencia del discurso permite generar nuevos significados. Lo anterior al tejer dudas y aceptar divagaciones, que producen tensiones en los problemas y fortalece la construcción de un debate activo en nuestros contextos (Tiburi, 2013).

En este juego de mesa las conversaciones adquieren un valor performático. En donde es el acontecer efímero del intercambio de ideas y nociones sobre el territorio con otros lo que llama más la atención. Pudiendo observar “una conversación facilitada por el juego, sobre el espacio, de mucho escucharse mutuamente entre todos (...) era la sensación de que el juego era como un mediador de la obra y la obra éramos nosotros conversando” (Santiago, miembro del equipo de la residencia, bitácora del 18/05/2021). La performance para Diana Taylor (2015), supone una actualización del imaginario mediante prácticas encarnadas, que suceden desde el cuerpo por la presencia del “estar allí”. “Operan como actos vitales de transferencia, al transmitir el saber social, memoria y un sentido de identidad” (p. 34). De este modo, el poner el cuerpo para enfrentar a otro en un juego que determina las reglas de la conversación, en las que hay espacio para desafiar y colaborar, para dudar y afirmar y para poner en tensión la manera en que se vive, abre paso para una performance capaz de actualizar las lógicas de relación e imaginación de cotidiano.



# PROCESO DE CREACION

## INVESTIGACION PARTICIPATIVA MEDIANTE PROVOCACION:

En un comienzo, se realizó un proceso de investigación participativa, el cual contenía estrategias de provocación que apuntaban a interpelar a la comunidad, generar curiosidad en ella y promover su participación en el proyecto. Estas estrategias permitieron conocer a l@s isleñ@s y las temáticas de su interés, así como establecer alianzas para el trabajo colectivo.

¡Que hable Melinka!: Estrategia de elaboración participativa de preguntas hacia la isla e isleñ@s. Se recopilan alrededor de 200 preguntas las cuales se categorizan por áreas temáticas. Recogen las preocupaciones, gustos, propuestas y reclamos de l@s isleñ@s.

Mapeo de la isla: Elaborado en base a preguntas surgidas en ¡Que hable Melinka! L@s participantes escogen preguntas y plasman en un mapa sus respuestas a la pregunta escogida, responden oralmente o hacen nuevas preguntas.

Además de entender a los dispositivos de investigación participativa como una provocación en sí mismos, se consideran provocadores otros elementos de esta etapa del proceso:

- > La llegada del equipo de la residencia en la isla, un lugar pequeño donde no existe el anonimato, por lo que la presencia de afuerin@s llama la atención de forma automática y el rumor de la aparición se expande rápidamente.
- > Aparecer en distintos lugares del espacio público, con invitaciones a participar de maneras diversas.
- > Empleo de símbolos y artículos presentes en la isla en los dispositivos de investigación de formas no cotidianas.

Como resultado de este proceso, identificamos en las personas de la isla la sensación de una inexistencia de espacios para expresar lo que pensaban y exponer diversos puntos de vista. Esto sirvió de insumo para la siguiente etapa del proceso.

## 6. Preguntas dispositivo ¡Que hable Melinka! y afiche







## ENCUENTROS DE CO-CREACION:

Este juego nace de la inteligencia colectiva situada de las y los participantes del proyecto, concepto que refiere a la capacidad de sincronización de muchos actores para generar un pensamiento y/o acción que tenga un impacto en el territorio. No se trata de la idea de una persona o el consenso de una idea mediante votación, sino que busca a que la idea sea construida a lo largo de todo el proceso de manera colectiva (di Siena, 2019).

Así, el juego se fue construyendo en espacios de diálogo e ideación colectiva a los cuales llamamos “Encuentros de co-creación”. En estos encuentros, las y los participantes trabajaban en una primera instancia en base a los insumos del proceso de investigación participativa y el vínculo particular que cada participante expresó tener con el arte y la cultura de la isla. En base a ello, se definieron algunas de las propuestas a desarrollar. Se trataba de plataformas que buscaban admitir la diversidad, servir como espacio de

expresión y promover la participación de otras personas. Una de las plataformas fue el juego “Yo Quiero Aquí”, que permitió la participación de nuevas personas en el proceso. Estas propuestas se fueron afinando a lo largo de los Encuentros de co-creación en que se revisaban las iniciativas en conjunto y también en otros encuentros particulares para el desarrollo de cada una.

Es importante destacar la diversidad de las y los creadores del juego en cuanto a la pluralidad de edades, género, años de vida en la isla, oficios, profesiones, entre otras, lo que implicó la confluencia en el proceso de creación, de distintos puntos de vista, expectativas, ideas, opiniones, experiencias de vida en y fuera de la isla, enriqueciendo, tensionando las ideas y generando un juego único, territorializado, que solo podría haber sido pensado en ese tiempo, lugar y por ese grupo humano.

El trabajo desde la inteligencia colectiva situada se ve reflejado en la palabras de una de las participantes:

*(...) después cuando empezaron con las conversaciones lo encontré genial, porque uno se va alimentando de una manera, vas escuchando las ideas, las opiniones del compañero y uno empieza a crecer, ¿cierto?, empieza a darse cuenta que claro, yo tengo esta idea y esta opinión, pero mi compañero está alimentando con lo que está diciendo.*

Alicia, habitante de la isla, encuentro de co-creación 08 (27/02/2020)



8. Prototipo juego







## TESTEO Y PROTOTIPADO DEL JUEGO

Como parte del proceso de creación, además de idear el juego en los Encuentros de co-creación, salimos a ponerlo a prueba con otr@s isleñ@s. Para descubrir en la práctica cómo el juego operaba, si se entendían las reglas o si generaba interés por ser jugado.

Cuando lo probamos en Playa Raya descubrimos la relevancia de incorporar roles. Ello porque daba mucha vergüenza proponer ideas propias, y tras el resguardo de representar a otro, era más fácil.

Interesantes diálogos se generaron en Repollal, cuando la jugadora con el rol de alcaldesa se quedó callada durante todo el juego “es que yo no tengo que hacer nada” dijo, mientras entre risas sentíamos la complicidad de aquella denuncia.

Así de a poco, elegir los personajes de la isla para determinar los roles y las características que ellos tendrían se convirtió en una hazaña de lo más entretenida con los isleñ@s. “Los animales también deberían estar presentes y ser representados a través de la figura del perro, puesto que en la isla está lleno”. La golondrina ocuparía el lugar del/la de afuera, el alcalde... el erizo.

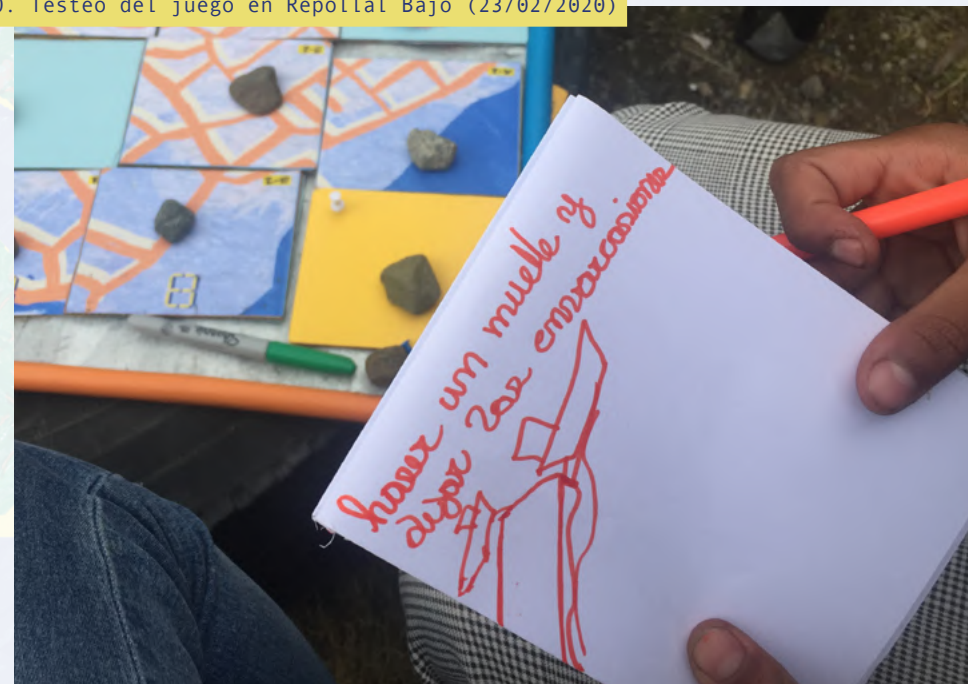
*(...) ¿Qué cosas están funcionando? La mecánica es entretenida. Funciona muy bien el juego de roles. La señora Yasna debe pensar como pueblo originario, sólo se le ocurren rucas y nos da risa. Su amiga es la alcaldesa y todas se ríen porque no le gusta su rol. Yo soy la salmonera y no me dejan pasar ninguna idea. Además es una experiencia estética muy fascinante. A las niñas les encantaba girar las piezas y encontrar los dibujos, contemplar los animalitos de madera, escribir sus ideas en el cuaderno. Hay que seguir poniéndolo a prueba para afinar detalles, pero el juego funciona, y funciona muy bien.*

Santiago, miembro del equipo de la residencia, bitácora del 23/02/2020

Con l@s niñ@s aprendimos que había que agregar algo de competencia para darle emoción. Así el primero que ocupara todos los cuadrantes con sus ideas ganaría. ¡Pero ojo que debían ser aprobadas por el resto! Así fue como pronto Michelle de 11 años descubrió sus propias tácticas, que eran no aprobar nunca las ideas del resto. Algo enojados por su estrategia, le decíamos que no le convenía, pues haría que no quisiéramos nunca aprobar las de ella. De este modo, en la práctica íbamos reflexionando y aprendiendo sobre aspectos claves para la negociación.

Salir a dibujar los 30 lugares fue otro desafío, en donde a distancia estuvimos por meses intercambiando dibujos con Carla y Ginger, o Jaime quien nos iba enviando fotos de algunos lugares para que fueran representados por Santiago. A cada dibujo le fuimos agregando unas reseñas que ubicaran al jugador en el lugar, permitiendo que jugadores que nunca habían pisado la isla también pudieran jugar. Esta fue una idea de Cecilia y Narciso, quienes en una reunión sostuvieron que el juego también podría ser un espacio para visibilizar la isla a otros y ayudar al turismo. Fue un descubrimiento

10. Testeo del juego en Repollal Bajo (23/02/2020)





11. Testeo del juego en Playa Raya (19/01/2020)



el jugar el prototipo en Santiago (capital de Chile), en donde los participantes incorporaban su propio imaginario y estereotipos de la isla y tomaban posición. Para ell@s las reseñas de los lugares eran muy importantes para situarse y ayudaron un montón al momento de corregir cómo debíamos transmitir las instrucciones en el manual.



12. Figurilla tallada por artesano local y registro de idea

## HALLAZGOS TRAS JUGAR

### RESULTADO PERFORMATICO DEL JUEGO: CONVERSACIONES

Al observar la experiencia y dinámicas que el juego despierta en sus participantes, llama la atención el lugar que adquiere la conversación. Una de las participantes de los Encuentros de co-creación al referir al proceso y a las motivaciones diversas para participar de cada uno de sus miembros señala:

*Había un común denominador y era esas ganas de querer conversar. De querer dialogar, de reunirse, de tocar temas, por muy... temas superficiales, temas más profundos, pero era del hecho de conversar. Y cuando uno habla de conversar, pareciera ser súper como evidente, ¿no?, como una condición muy natural. Pero a pesar de ser natural, se ha perdido un poco. Como que ya no está esa cosa de conversar, de conversar tanto, de respetarse, de escuchar al otro.*

Carla, habitante de la isla, discurso exhibición (20/02/2020)

Se trata de esta práctica algo olvidada como planteaban Oliveira (2018), Tiburi (2013) y Bustos y Sepúlveda (2016), lo que el juego permite poner en acción. En donde en la performatividad de la conversación que el juego propicia, no hay espacio para discursos preparados, lineales y fijos. Hay más bien un intercambio de devenires, dudas y sueños, así como también de decepciones, frustraciones y faltas. De este modo, en la puesta en común, aparecían ganas de hacer, búsquedas y alianzas. Al observar las instancias de juego, era posible reconocer la efervescencia con la que l@s jugadores se aproximaban, “quienes se sentían auto representados por lo que el juego tenía para decirles o permitirles decir sobre el espacio en que conviven” (Santiago, miembro del equipo de la residencia, bitácora del 18/05/2021). Esto último se torna relevante, en tanto pareciera ser que el juego se convierte en una invitación a la palabra. Aspecto que se torna todavía más difícil en una localidad pequeña como Melinka, en la que



existía un temor de decir por no importunar al otro y quizás también, una creencia compartida de creer saber lo que el otr@ pensaba. Así, l@s jugadores/as también señalan cierta sorpresa y aprendizaje tanto de la isla como de lo que otr@s tienen para decir sobre ella: “yo aprendí cosas que a pesar de estar años acá en Melinka no sabía y me pareció muy bueno y me entretuvo por la conversación y anécdotas...” (Ginger, habitante de la isla, lanzamiento de juego, 12/12/2020).

Ciertas reglas y particularidades del juego promovían formas específicas de conversación, como por ejemplo el tener roles. Lo cual como mencionan algun@s participantes, permitía tener empatía al momento de pensar en las ideas:

*La modalidad de tener un rol en el juego, es súper bueno porque a uno le permite pensar en el punto de vista no solo de uno (...) sino que te lleva a ponerte en el puesto de otras personas. Entonces eso también encuentro que es como súper dinámico y ayuda a mirar de la vereda de al frente.*

Carla, habitante de la isla, lanzamiento del juego (12/12/2020)

Es el desplazamiento del lugar de enunciación lo que el juego habilita. En donde para identificar el reclamo o el problema, no es solo necesario mirarse a un@ mism@, sino que comprender desde dónde lo reclamas. En donde al tomar el lugar de enunciación del otro, es posible comprender las relaciones entre las enunciaciones distintas que componen una comunidad. Pudiendo dar un lugar de palabra a quienes no han podido, o que incluso no lo hacen de la misma forma como por ejemplo en el caso de los animales.

Con sus reglas, el juego se convertía en un mediador de la palabra, permitiendo un espacio horizontal de intercambio, en el que cada un@ tenía su tiempo para decir. De este modo, habilitaba que la obra emergiera, la cual consistía en la sucesión de palabras y conversaciones que l@s jugadores tenían. Una obra efímera y performativa, que permite reflexionar en torno a las lógicas de negociación al interior de una comunidad y los distintos lugares de poder en la enunciación. Lo que se observaba tanto al argumentar y contra-argumentar las ideas, al complementarlas y nutrirlas para crear una “súper

idea” (concepto acuñado por isleño en instancia de evaluación del juego), como también en las tácticas y estrategias que aparecían para ganar el juego. Como por ejemplo, elegir no aprobar ninguna idea del resto, pero luego descubrir que era imposible ganar de ese modo, ya que eran necesarios aliados. Por otro lado, si bien no era pretensión del juego, pronto aparecían también las ganas de concretar y desarrollar las ideas propuestas:

*(...) hay muchas cuestiones acá que aparecieron con el juego, pero que son súper viables que se pueden hacer. Iniciativas que podemos hacer, y digo podemos porque siento que soy parte de la comunidad también, con voluntad, con ganas, creo que eso es lo mejor de que se haya formado este grupo.*

Carla, habitante de la isla, discurso exhibición (20/02/2020)

### 13. Lanzamiento de juego en Melinka (12/12/2020)





14. Figurillas de madera para prototipo talladas por artesano local





En esta misma línea, se aprecia una expansión de los posibles alcances del juego en donde sus creadores lo identifican como un espacio ameno para hablar de temas complejos de la isla, para el que no se requieren conocimientos técnicos, relacionando lo técnico como aquello que cierra la palabra y no la deja expresarse. De este modo, aparece como una herramienta para la toma de decisiones en la isla, que prepara a la comunidad para hablar con figuras de poder. “Es una manera lúdica e innovadora para discutir temas de gran relevancia y complejidad en el formato típico” (Narciso, habitante de la isla, encuentro de co-creación 04, 23/01/2020).

Otra expansión guarda relación con el puente que el juego habilita hacia otros territorios, pudiendo dar a conocer la isla en otros sectores: “(...) es bien importante que muestra mucha cultura de la isla. Y la gente de afuera también necesita conocer las partes de la isla y acá en el juego está plasmado las partes principales.” (Miguel, habitante de la isla, lanzamiento del juego, 12/12/2020).

15. Don Daniel Palma jugando en su casa, Melinka (14/12/2020)



## CONVERSACION PARA SOÑAR FUTUROS POSIBLES

La conversación habilitada por el juego trata de conversaciones sobre futuros que, a partir de un presente, hablan del cambio y posibilidades para la isla. Lo identitario aquí es lo que en conjunto se proyecta ser. El juego da espacio a la creatividad, permitiendo imaginar otros mundos posibles en el territorio, situaciones, así como formas alternativas de relacionarse (Burkhalter, 2018). En palabras de uno de los participantes el juego “permite soñar los objetivos a dónde queremos llegar” (habitante de la isla, encuentro de co-creación 04, 23/01/2020).

Se visualiza además, como instrumento de consideración y análisis de las proyecciones colectivas para la isla, y el trabajo colectivo para construir lo novedoso, lo que no se conocía ni se imaginaba desde la individualidad. Por esto, es que se considera como positivo poder replicarlo en diferentes espacios y con diferentes actores presentes en la isla:

*Lo bonito que podría ser seguir replicando esto con otras personas. Yo jugué cuando se estaba armando el juego y encontré que realmente es una tremenda oportunidad para poder escucharnos y poder plantear ideas novedosas para el desarrollo de la comuna y la convivencia, para poder, a partir del juego, poder escucharnos y para poder reflexionar sobre el crecer de la comuna y el también juntarnos, porque como decían ustedes es una instancia de unión, de acuerdo, para llegar a cosas que quizás desconocemos de la isla.*

Enrique, habitante de la isla, lanzamiento del juego (12/12/2020)

Es esa búsqueda hacia lo desconocido a lo que el juego invita. Así se conforma como un espacio abierto para hacer cosas en conjunto por ese futuro común, incluso desde la posibilidad de la autoregulación del grupo jugador, configurándose el juego en un espacio de experimentación libre (Burkhalter, 2018) y con distintas formas y posibilidades de relación. Como señala una de las creadoras del juego: “es flexible, uno puede en la medida que va jugando, ir armando sus propias reglas”. Un escenario para lo infinito, que no enmudece, sino que produce un sinfín de ideas que se interrelacionan, que se funden, crecen y transforman en boca de sus participantes, eso es *Yo quiero aquí: Melinka*.



## REFERENCIAS

- Burkhalter, G. (2018). *The Playground Project*. JRP Ringier, Zurich.
- De Certeau, M. (2000). *La invención de lo cotidiano. I. Artes de hacer* (A. Pescador, Trad.). México: Universidad Iberoamericana. ISBN: 968-859-253-6
- di Siena, D. (2019). Diseño Cívico e Inteligencia Colectiva Situada. Ponencia en el *Seminario Latinoamericano de Intervenciones Urbanas: Placemaking, urbanismo táctico*. Facultad de Arquitectura y Arte de la Universidad del Desarrollo. 18 de junio 2019.
- Oliveira, P. C. (2018). A conversa como práctica artística. In *Anais do 27o Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 27o, 2018, São Paulo*. Anais do 27o < p.3403-3414
- Taylor, D. (2015). *El Archivo y el Repertorio. La memoria cultural y performática en las Américas*. Ediciones Universidad Alberto Hurtado.
- Tiburi, M. (2013). *Conversar é uma forma de amar*. Recuperado de <http://www.marciatiburi.com.br/textos/conversareumaforma.html>

## CREADORES DEL JUEGO

- CARLA TAPIA - Arquitecta viviendo en la isla  
JAIME OYARZO - Joven isleño  
ELISABETH STANGE - Joven isleña  
CECILIA QUINTALLANA - Locutora de radio "La Voz del Ciprés" de Melinka  
MARÍA ALICIA AGUILAR - Encargada de la biblioteca del Liceo de Melinka.  
FELIPE GARCÍA - Profesional Servicio País Las Guaitecas  
LUZ SILVANA VARGAS - Joven isleña  
GUILLERMO CARRIÓN - Joven isleño  
NARCISO NAHUELQUÍN - Locutor de radio "Namar" de Melinka  
JOSÉ LEPÍO - Buzo de la isla  
ROSA GARCÍA - Comerciante de la isla  
JOSEFINA BESOMI - Psicóloga comunitaria miembro del equipo de la Residencia de Arte Colaborativo.  
PILAR ANDREO - Artista visual miembro del equipo de la Residencia de Arte Colaborativo.  
SANTIAGO LLANOS - Artista visual miembro del equipo de la Residencia de Arte Colaborativo.  
PAULINA MARTÍNEZ - Artista visual y psicóloga comunitaria responsable de la Residencia de Arte Colaborativo.

DIBUJOS: Santiago Llanos, Carla Tapia, Ginger Parra, Josefina Besomi, Pilar Andreo y Paulina Martínez.

### FIGURILLAS:

Diseño: Cristián Oyarzo Agüero - Artesanías del Paraíso  
Modelado 3D: Nicolás Fuentes Wilson

Proyecto desarrollado en el marco de la Residencia de Arte Colaborativo, Programa Red Cultura, Subsecretaría de la Cultura y las Artes, Comuna de las Guaitecas, Región de Aysén, 2019-2020.

Descubre más del archipiélago de las Guaitecas y la isla Ascensión en [www.llegodemelinka.cl](http://www.llegodemelinka.cl)



