

el espíritu nano

Nano es un proyecto creado colectivamente. Está basado en la investigación de las programaciones infantiles de BCN y tiene como objetivo crear una programación familiar para el CCCB en los próximos años. Por sus temáticas tiene la influencia de otros proyectos de la casa, como Now o Kosmopolis, pero posee sin duda un método de trabajo propio, cercano a la praxis que se está implementando en programas como ICI, el ciclo dedicado a la investigación e innovación en el ámbito cultural.

Nano no es un festival. Es un proceso abierto de trabajo desarrollado por un núcleo interno con diversos asesores y contribuidores en cada uno de los ámbitos que exploramos. La conclusión provisional a la que hemos llegado es que existe una nueva cultura de la infancia, conformada por una serie de inputs que no sólo provienen de las nuevas orientaciones pedagógicas y educativas, sino que se corresponde con el cambio de paradigma (o paradigmas) al que estamos asistiendo en los comienzos del siglo XXI.

El campo es amplio, abierto y fecundo, pues implica considerar las nuevas familias, las nuevas formas de relación que están surgiendo entre padres e hijos. Implica revisitar una concepción de la infancia que ha cambiado mucho en los últimos dos siglos, y al mismo tiempo integrar los estudios, experimentos y tendencias emergentes. Desde esta apertura, se ha ido construyendo el espíritu Nano.

El propio título es un juego que, a la vez que integra uno de los prefijos de moda en diversos campos, alude a una denominación propia de este contexto (Nano: el estudio de las disciplinas y tecnologías del mundo atómico y subatómico; Nano: el empático nombre con que se denomina a los niños en Cataluña).

7 principios

Cuando nos propusimos sintetizar los criterios que orientan este proyecto, descubrimos siete propiedades o principios Nano, que también pueden aplicarse a otros proyectos. Estas propiedades han sido una guía importante en el proceso de trabajo, y si bien pueden resultar insuficientes o considerarse tópicos o simplistas, encierran todo lo que Nano puede ser:

SIMPLICIDAD.	Un valor que define el lenguaje, la forma y la estructura de las actividades.
PARTICIPACIÓN.	Fomento de las actitudes proactivas que estimulen la creatividad individual.
COLABORACIÓN.	Predominio de propuestas colaborativas que fomenten el trabajo en equipo.
DEDUCCIÓN.	Dinámicas que permitan a los niños aprender de su propia experiencia.
DIVERSIÓN.	El juego como instrumento clave para el desarrollo integral.
CONOCIMIENTO.	Actividades que potencien nuevas capacidades cognitivas.
EMOCIÓN.	La importancia de la emoción y el asombro en el arte de crecer.

Estos son los criterios que han guiado la creación, formalización y producción de esta edición 0 (o programa piloto). Queríamos crear un mundo Nano sin recurrir al naturalismo o a ciertos tópicos formales con que habitualmente se asumen las actividades infantiles. Forma y contenido tuvieron sus sincronías y desencuentros, pero el propio proceso de creación colectiva revela una singular auto-organización, de modo que los sectores, temas y formatos de esta primera puesta en escena, fueron integrándose naturalmente. Y cada uno es un ámbito abierto de exploración que se conecta con los otros ámbitos.

los espacios nano

PATIO MÓBIL

Queríamos realizar un elogio de la movilidad sostenible y comenzamos pensando en coreografías de la movilidad que incluyeran danzas de todos los ciclos, luego pensamos en una gincana, y le dimos vueltas a la idea, para finalmente llegar a una versión simplificada donde bicicletas, triciclos, patinetes etc. conservan el espíritu original del espacio que conecta con una sensibilidad que va extendiéndose en diversas ciudades: desde Barcelona, pasando por Londres o por la pionera Ámsterdam. Este elogio de la bicicleta y del caminar tiene futuro, y es como otras actividades Nano, intergeneracional. Le hace bien a los niños, a sus familias y a la ciudad.

NANO VILA

Si es cierto que estamos repensando la ciudad, concibiendo una ciudad compacta que evite la ciudad difusa que se extiende sin límites, también estamos intentando crear una ciudad que permita a los niños y a sus familias desarrollarse en plenitud y libertad. En este sentido, la iniciación a la arquitectura y el urbanismo responsables resultan decisivos. Por ello incluimos un taller donde de un modo sencillo se introduce a los niños en el complejo aprendizaje que implica vivir en entornos urbanos en el siglo XXI. Y por ello también incorporamos una de las muchas iniciativas que dan soluciones a la calidad de vida en las ciudades compactas, como son los huertos urbanos. Barcelona, pero también otras ciudades europeas y americanas ya han puesto en marcha un plan de huertos urbanos (véase iniciativas como las del propio colectivo Tarpuna, Barcelona Innova o el Capital Growth de Londres).

ISLA SONORA

La educación artística es quizá una de las asignaturas pendientes de la pedagogía tradicional. Sin embargo, existen múltiples iniciativas para cambiar la situación. Nano no quiere ser didactista, ni prescriptivo, pero sí nos gustaría contribuir a una concepción más libre y abierta de lo que significa el arte (y la ciencia) en la formación integral de una persona. En esta primera edición nos decantamos por la música, porque ya hemos iniciado una investigación en otros proyectos como BCN MP7 Músicas en proceso, y existen una serie de nuevos estudios, iniciativas y propuestas que hablan precisamente de la importancia de la música en nuestra vida prenatal y en nuestros primeros años de vida, así como también en el desarrollo armónico de las relaciones entre diferentes culturas. Queríamos también erosionar el prejuicio que impide que todas las personas, más allá de sus capacidades y de su virtuosismo, puedan crear y experimentar con la música. Las actividades y conciertos de la Isla Sonora están inspirados en esta conciencia, en la necesidad de una infancia musical, rítmica, cantable y bailable.

NANO ZOO

Nano intenta ser una actividad intergeneracional, pero también contribuir a la nueva conciencia emergente sobre nuestra relación con las múltiples especies que habitan en este planeta. En algunos ámbitos, ya se habla de “cultura inter-especieista” en contra de la cultura especieista en la que estamos inmersos. Inventamos el Nano Zoo para reflejar de forma breve y simple las capacidades cognitivas y emocionales de los animales, conectando con tendencias que van desde la denuncia del maltrato cotidiano, hasta los cambios de actitudes y orientaciones que afectan a los propios parques zoológicos europeos. Creamos un zoo virtual y lo completamos con talleres y relatos que nos hablan de una relación muy distinta, no sólo con nuestros animales domésticos, sino con todas las criaturas que habitan en este planeta.

LABORATORIO DE HISTORIAS

La pregunta inicial que ha guiado este apartado es: ¿por qué existen tantos prejuicios y malentendidos entre los defensores de la lectura y los detractores de los videojuegos, con todos los matices y combinaciones que están teniendo lugar? Y la conclusión, al menos parcial, es que en buena medida se trata de intentar una evolución complementaria o integrada. Es decir, las virtudes inalterables de los libros y lo mejor del nuevo instrumento creado por los videojuegos. El Laboratorio de Historias es el resultado de esa investigación. Una selección de la nueva generación de videojuegos que, además de entretener o divertir, tienen objetivos específicos en cuestiones de salud, ciencia, arte, transmisión de valores, etc. Y una selección de libros que, además de resultar extraordinarios en la experimentación con el formato libro, conectan plenamente con nuestras preocupaciones temáticas. De esa hibridación, nos queda el sentimiento de que más allá de los cambios y transformaciones aceleradas, lo que prevalece es la necesidad de crear y compartir historias...Y que en ese juego, en ese asombro, reside una de las claves de la buena memoria y la alta imaginación.

CINANOTECA

En el proyecto Nano analizamos también que sucedía en esta galaxia audiovisual en la que estamos inmersos, confirmando las excelentes programaciones infantiles que ya existían en BCN. ¿Qué podíamos aportar? Si Pixar es el paradigma que está cambiando la animación infantil, ¿por qué no investigar toda la animación en 3D que, utilizando herramientas similares a las de Pixar, revela una pluralidad y una variedad que también conviene conocer...? Esa es la línea de trabajo que hemos explorado en esta primera entrega de la Cinanoteca. Animaciones en 3D de última generación creadas por pequeños estudios o colectivos, video-clips sobre la infancia y todas las conexiones existentes con los temas Nano.



el espíritu nano

NANO es un proceso, una aventura que comienza, una plataforma de trabajo sobre la nueva cultura de la infancia que ya está aquí y que quizá con el tiempo pueda ser vista como la infancia de una nueva cultura. En eso confiamos, con todo lo que tenemos que aprender, compartir y crear entre todos.

Equipo Nano

Barcelona, octubre 2009.

