



<http://musicaparacamaleones.transit.es>

Música para camaleones

El Black Album de la sostenibilidad cultural

2009/2010/2011/2012

Los camaleones no siguen ruta alguna.
Se adaptan, evolucionan, transmutan
en pos de su existencia.

Camaleones son todos aquellos artistas, gestores
y productores empeñados en seguir produciendo
y difundiendo cultura en un momento adverso.

Sin embargo, los camaleones son melómanos:
son capaces de seguir las músicas que les ayudan
a cambiar para seguir siendo ellos.

Bajo el título “Música para Camaleones”,
esta publicación propone cinco pistas,
cinco tracks, que debemos aprender
como si de grandes éxitos musicales
se tratara para seguir mutando.

MÚSICA PARA CAMALEONES
ES UN PROYECTO DE:

Trànsit Projectes
Barcelona-Madrid, España.
www.transit.es
<http://blog.transit.es/>



Trànsit Projectes

En el marco del proyecto
CREA FUTUROS ESPAÑA

<http://creafuturos.transit.es>
de *Ceps Projectes Socials*



GRACIAS A:



C<MON[®]

MÚSICA PARA CAMALEONES

Dirección
Àngel Mestre

Conceptualización
Tomás Guido, *Trànsit Projectes*
Juan Pedregosa, *ITD*

PUBLICACIÓN
Guión y coordinación editorial
Tomás Guido
Eva Lapuente

Han participado en el desarrollo
Oscar Martínez
Mario Hinojos
Mariana Pfenniger

Dirección de arte y Diseño Gráfico
Marc Català y Mau Margó, Mucho
Eva Lapuente

y la colaboración de
Hablar en Arte
Pensart
Off Limits
Hub Madrid
ITD

Imágenes
Archivos de los colectivos

Impresión
Gráficas Gómez Boj

ISBN 978-84-615-9060-5
Impreso en España

Disponible la versión digital en
<http://musicaparacamaleones.transit.es>

GRACIAS POR CREER

Ante todo a:

Sofía, Javi, Soren y Álvaro de *Hablar en arte*; a Vanesa, María y Patricia de *Pensart*; a Jimena y Julia de *Hub Madrid*; y Lurdes y Flavia de *Off Limits*.

A todo el equipo de *Transit Barcelona*
y en especial a:

Gemma Lladós, Sergi y Carles Llampayas, Silvia, María y Dolors, Edu, Mari, Chus, Sonsoles, y Carla Melgar. Gigi Guizzo, Xavier Puig, Francesc Sau, Carme y Toni, Antonio, Laura, Sonsoles, Oscar y Chema, Pep Dardanyà, Jordi Fàbregas y a Cristina Riera.

Y a muchos Camaleones que no están en este libro pero que nos inspiraron a hacerlo:

Lala Dezenhelin, Alfonso Blázquez, Lorena Cardona, Cristóbal Gumucio, Marcelo Muñoz, María Victoria Alcaraz, Silvina Freiberg, Ricardo y Felipe Ribenboim, Juan Alberto Gaviria, Lorena González, Sara Cabanes, Diana López, Betsy Cáceres, Aruma, Daniel Cotillas, Fernando García, Antonio Peredo, Soledad Castro, Ana Sofía Pinedo, Silvia Diestra, Guillermo Cortés, Anabel García, Gustavo Ramírez, Claudia Cuevas, Demetrio Portugal, Rafael Mandujano, José Ramón Insa, Alexandra Schjelderup, Silvia Estarás, Silbana Bonfante, Julio del Valle, George Yudice, Fernando Vicario, Javier Anós, Federico Borobio, David Marín, Victoria Contreras, Xavi Campos, Alejandra Gómez, Andrés Perez Perruca, Chus Serradilla, Gonzalo Maldonado, Diego Quinteros, Alejo Carpentier, Elena Zabalo, Alma Sánchez, María Martínez, Cecilia Bunge, Jordi Cos, Domènec, Ivan Moreno, Mauricio Delfín, Silvia Sánchez di Martino, Eduard Escofet, Manuel García, Eduardo González, José Juan, Lluís Bonet, Mercedes Saura, Marta Repullo, Felicia Skira, Laure Zizine, Jaume Guardans, Sabela Mendoza, Gemma Carbó, Emilie McGlone, José Vico, Caterina, Fernando y Ricardo de *HípóTesis*, a Gloria Duran, a Julio Jara, José Ignacio Valderas y siempre a Joaquín y las dos Merches.

Índice

- 12 La maqueta del disco.
- 14 Música para camaleones. *Joan Pedregosa y Mariana Pfenniger*
- 18 Play: de Crea Futuros a Música para Camaleones. *Tomás Guido y Óscar Martínez Ciuró*
- 22 Las formas del camuflaje. Nuevos retos para nuevos proyectos. *Ángel Mestres y Mario Hinojos*

Redes geniales

- 36 *Track 1* Redes geniales, redes disruptivas. Apuntes para avanzar. *José Ramón Insa*
- 46 *Bonustrack 1* Encuentra las cinco interferencias. *Susana Zaragoza*
- 49 *Bonustrack 2* Archivos inteligentes o comisarios de nuestras memorias. *Beatriz García*
- 52 *Bonustrack 3* EnREDA2. *Julia López y Jimena Peña*

Periferias como centros

- 82 *Track 2* Prácticas artísticas, zonas intermedias y utilidad social. *Ramón Parramón*
- 90 *Bonustrack 4* La pacificación de las tribus primitivas del bajo Carabanchel. *Julio Jara*
- 94 *Bonustrack 5* Rural Power (o como centrarse en la periferia). *Oriol Martí Sambola*
- 98 *Bonustrack 6* Orbitando satélites. *Pedro Soler*

Colaborar-Cooperar-Coproducir

- 132 *Track 3* Guía incompleta para colaborar. *Ricardo Antón*
- 148 *Bonustrack 7* El triunfo de los comunes. *Rubén Martínez*
- 151 *Bonustrack 8* Decrecimiento cultural ¿Otras formas de políticas culturales?. *Javier Rodrigo Montero*
- 154 *Bonustrack 9* Crisis, música para camaleones. *Javier Goizueta*

Ser viajero, no viajante

- 186 *Track 4* Investigación en cultura. *IProductions*
- 198 *Bonustrack 10* Museo y educación: Figuras de transición. *Jesús Carrillo*
- 201 *Bonustrack 11* Extravagantes Rumbos no sendereados. *Gloria Duran*
- 204 *Bonustrack 12* La remezcla: Nuevo paradigma cultural. *Felipe G. Gil*

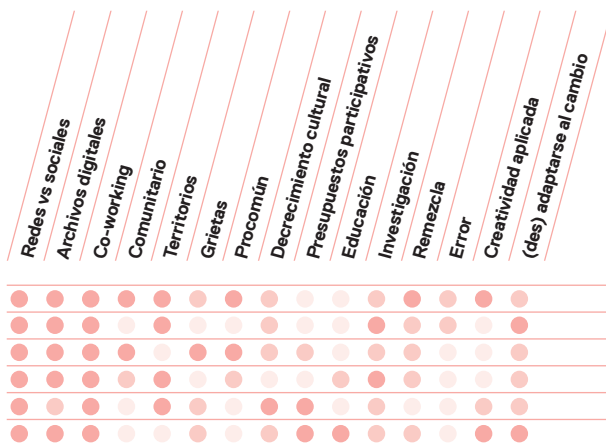
Serendipia

- 234 *Track 5* La cultura en el laboratorio. *Juan Insua*
- 242 *Bonustrack 13* Reivindicación del error. *Antonio Rodríguez de las Heras*
- 244 *Bonustrack 14* Laboratorios ciudadanos y procomún. *Laura Fernández y Marcos García*
- 248 *Bonustrack 15* Destruir es construir. (des)adaptarse al cambio. *David Casacuberta*

- 238 *Cuaderno de ejercicios*. Contrapunto. La sordera de los camaleones. *Mariana Pfenniger*
- 248 *Silva de varia lección* compuesta por el licenciado *Joan Pedregosa*

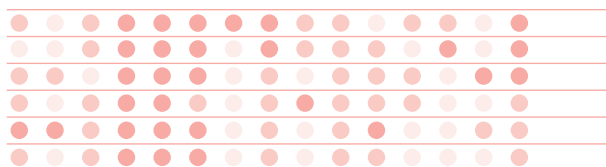
Hits

56	276	INTELIGENCIAS COLECTIVAS
60	278	CURATORS' NETWORK
64	280	#BOOKCAMPING
68	282	LAB LATINO
72	284	RED TRANS IBÉRICA
76	286	UTOPIC_US

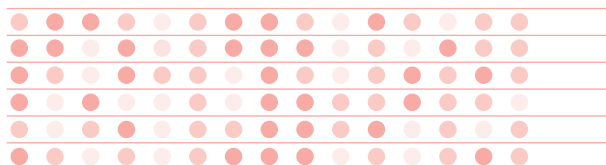


- Redes vs sociales
- Archivos digitales
- Co-working
- Comunitario
- Territorios
- Grietas
- Procomún
- Decrecimiento cultural
- Presupuestos participativos
- Educación
- Investigación
- Remezcla
- Error
- Creatividad aplicada (des) adaptarse al cambio

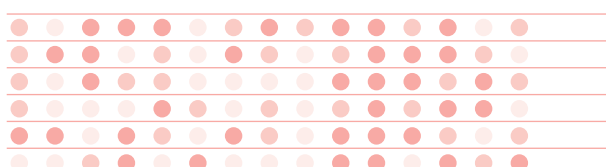
106	288	LA TABACALERA DE LAVAPIÉS
110	290	DENTROFUERA
114	292	CAMPO ADENTRO
118	294	INGRÀVID
122	296	DESDELAMINA.TV
126	298	OFF LIMITS



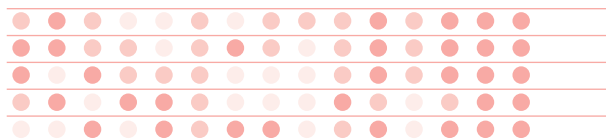
160	300	COLABORABORA
164	302	GOTEO
168	304	LEFT HAND ROTATION
172	306	LA MÁS BELLA
176	308	C.A.S.I.T.A.
180	310	DERIVART



208	312	TRANSDUCTORES
212	314	HIPOTESIS
216	316	PEDAGOGÍAS INVISIBLES
220	318	IN-SONORA
224	320	ZEMOS98
228	322	DEBAJO DEL SOMBRERO



252	324	CONEXIONES IMPROBABLES
256	326	THINK COMMONS
260	328	YOCTOBIT
264	330	ÚBIQA
268	332	TODO POR LA PRÀXIS



CLAVES DE LECTURA

Apuntes para el análisis de colectivos en Música para camaleones

INVESTIGACIÓN

Se nos olvida nuestra capacidad para imaginar formas desconocidas. Una capacidad esta que a los que si son profesionales de la investigación parece no permitirseles, aunque, hay voces, que si reclaman ese hueco.

Gloria Durán

Inspiración



Links

Referencias clave

Video

Fuente de motivación

GRIETAS

Las estructuras de vigilancia y de control son antinómicas al contexto de libertad necesario para la investigación y el desarrollo artístico. Es en esta relación contra natura en el que se debaten los centros de arte y las instituciones culturales. **Pedro Soler**

Grieta



Señala los desplazamientos en las relaciones entre las instituciones, colectivos y la sociedad

Filosofía



Sentido particular de entender la vida y todo lo relativo a ella

REMEZCLA

Quizás la **remezcla** más interesante es la que sirve como praxis de una ciudadanía crítica, como herramienta de deconstrucción mediática, como juego de inteligencia colectiva, como parte de la creencia de que la cultura debe ser abierta y compartida. **Felipe Gil**

Comunidad

Grado de implicación y acción de la sociedad en los proyectos

Aportación

Valores sociales que genera el proyecto

COMUNITARIO

La acción del artista no es hacer obra sino proponerla, conferir voluntad, deseo ¿Nuevo paradigma? Y en esa proposición se desvincula de la acción, se retira para mirar el juego. **Julio Jara**

Puntos de partida



Causas y efectos de los proyectos. Situación coyuntural

Remezcla

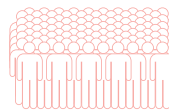
Tags

Componentes del proyecto

Fórmula

Combinación de los componentes

Configuración de red



Configuración del equipo de trabajo

TERRITORIO

"Hoy somos centro y no periferia". Esta frase, (...) me hizo ver por primera vez que el espacio donde uno se ubica es, no tanto un mero determinismo geográfico, sino más bien un estado mental colectivo producto de una voluntad de ser.

Oriol Martí Sambola

ARCHIVOS INTELIGENTES

¿Cómo podemos hacer visible los nodos, las redes virtuales que se crean hoy en día para que la producción actual se expanda y llegue a ser parte imprescindible de la memoria colectiva con o sin instituciones como intermediarias?.

Beatriz García

Canales y licencias



Herramientas digitales para la difusión y/o ejecución



Derechos de uso, copia y distribución

REDES VS SOCIALES

Las **redes sociales** son los nuevos medios de opinión y propaganda, los lugares de representación de nuestro presente, de esta nueva forma de vida en común. Es el sitio donde revelar a nuestro público virtual nuestros posicionamientos frente a la realidad. **Susana Zaragoza**

Escenarios de actuación



Grado de incidencia en el territorio

ZONAS BLANCAS:
Variables de análisis para colectivos y/o proyectos

ZONAS TRAMADAS
Breve introducción a los conceptos transversales de *Música para Camaleones*

Localización de los conceptos transversales a través de las variables de análisis

<p>Colaborar</p>  <p>Grado de multidisciplinaridad del proyecto</p>	<p>Método</p>  <p>Mecanismos formales e informales que utiliza el proyecto para su desarrollo</p>	<p>ERROR Ya que errar es desviarse. ¿Por qué va a ser negativo desviarse? Se añade la consecuencia de que desviarse es extraviarse, se asocia un temor casi infantil de que si te separas, te pierdes. Errar es tan sólo desviarse de lo establecido, de lo esperado. Antonio de la Heras</p>	<p>Error</p>  <p>Llamada de atención o pensamiento crítico sobre el presente</p>
<p>Cooperar</p>  <p>Alianzas clave con organizaciones y/o colectivos</p>	<p>EDUCACIÓN No sólo las prácticas artísticas asumen hoy el aprendizaje, individual o colectivo, como marco y como método de sus operaciones; también las instituciones museísticas, afirman que la orientación pedagógica se encuentra entre sus prioridades. Jesús Carrillo</p>	<p>Motor de cambio Factor clave diferencial</p> <p>Creatividad aplicada Advierte de los desplazamientos funcionales en los modos de aplicar las herramientas</p>	<p>CREATIVIDAD APLICADA Los proyectos surgidos son en sí mismos experimentos de como un grupo de personas puede organizarse en torno a un interés común. Cobra un papel esencial el pensar las metodologías para el encuentro, el diálogo y la producción. M. García y L. Fernández</p>
<p>PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS La fusión de modelos organizativos constituye una invitación a participar en la construcción de un nuevo modelo fuerte y real. Javier Goizueta</p>	<p>Herramientas aplicadas</p>  <p>Recursos clave para la ejecución del proyecto</p>	<p>DECRECIMIENTO CULTURAL La redistribución y relocalización de los recursos, a partir de la autogestión ciudadana son algunas de las claves para el decrecimiento. Hay que repensar la calidad de las relaciones, la redistribución de recursos, rentas y capitales. Javier Rodrigo</p>	<p>des(adaptarse al cambio)</p>  <p>Vías de investigación para el futuro</p>
<p>Coproducir</p>  <p>Organizaciones o modelos de autogestión que han financiado el proyecto</p>	<p>PROCOMÚN El gran reto es crear procesos de gestión comunitaria que aseguren el beneficio común de una producción de base colectiva. El procomún es el recurso, el modelo de gobernanza para gestionarlo y sobre todo, las comunidades activas de gestión. Rubén Martínez</p>	<p>Recursos tangibles</p>  <p>Recursos esenciales</p> <p>Resultados Actividades y/o acciones</p>	<p>(DES)ADAPTARSE AL CAMBIO Lo que antes era elitista es cada vez más accesible al público. En cambio, el arte social contemporáneo resulta prácticamente indiscible para el público general. Afortunadamente, hay excepciones. David Casacuberta</p>

SALUDO EDITORIAL

**La
maqueta
del
disco**

Equipo Trànsit

LA ESCENA ES LA SIGUIENTE: cuatro chicos, quizá cinco, se reúnen en un garaje. Hacen a un lado las cajas infestadas de polvo, los objetos en desuso que la madre de uno de ellos se niega a desechar invadida de nostalgia. Hay muchos otros trastos, apenas si dejan espacio para el coche que debería ser lo único destinado a esa habitación. Los chicos se deshacen de aquellos vestigios rancios y en su lugar colocan una batería, un par de amplificadores a los que enchufan el bajo y la guitarra. Uno de ellos se apodera del micrófono, otro más sugiere que todo cambiaría agregando el sonido melódico de unos teclados, o incluso la atrevida presencia de algún viento. No lo hacen mal pero su principal activo es el entusiasmo y mucho más, el disfrute de aquella actividad espontánea. Sin importar los referentes o la sofisticación de sus instrumentos; sin importar el género que pretenden o su pericia como compositores, lo que realmente importa de dicha escena es el alegre ejercicio de una inquietud genuina. El disfrute de aquella actividad espontánea.

Nosotros no somos músicos, ni somos adolescentes, ni somos un cuarteto o un quinteto de chicos. Ni somos mucho menos principiantes. Pero el disco negro que aquí os compartimos, está lleno, justamente, de un entusiasmo igual de genuino y frenético que el que tuvimos cuando nuestro trayecto en el sector comenzaba, hace ya más de 30 años. Lo que recorre las páginas siguientes es una amplia colección de inquietudes y es la evidencia de un proceso igual de osado, igual de apasionado, igual de gozoso e igual de vocacional que el de un grupo iniciático de jóvenes músicos que se reúne cada tanto en un garaje. Las premisas son las mismas: ensayar, explorar, buscar incansablemente, consultar y admirar a los otros, aprender haciendo; y sólo al final, la promesa, cumplida en este caso, de un disco, de un black álbum.

Los criterios y los conceptos ya se irán recogiendo por el camino de escuchas que propone Música para camaleones. Los agentes, los

proyectos reunidos aquí son la evidencia y el ejemplo de esa emoción y ese arrebatado compartido. Todos, a su manera, sugerirán no sólo formas de leer lo que ahora está pasando en materia cultural, sino interesantes imaginaciones, prospectivas y deseos para lo que aún está por venir. Pero independientemente de esos postulados lo que toca ahora es comenzar, y como ya se sabe, todo disco, todo proyecto musical, inicia de la forma en la que hemos sugerido apenas unas líneas antes. Todo disco comienza por su maqueta; el texto que antecede este libro, hace las veces de ella. Es el germen inicial de esta búsqueda de agentes con vocación de camuflaje y por eso os lo presentamos como un antecedente. Un texto publicado en su momento en la revista G+C, al que se referirá en más de una ocasión aquí, y que sin duda lanza la bases de toda esta lista de canciones.

Relajaos pues, colocad los cascos sobre vuestros oídos, ajustad el volumen, cerrad los ojos si así lo creéis necesario, pulsad ese botón y disfrutad de la selección de tracks que os proponemos, comenzamos pues por el principio, la maqueta: *Música para camaleones*.

LA MAQUETA

Música para Camaleones



*Joan Pedregosa y Mariana Pfenniger,
Trànsit Projectes
@m_pfenniger
@JuanPedregosa*

LAS EVOLUCIONES SOCIALES y económicas conducen a una mayor conciencia por parte de los agentes culturales de la consistencia económica de sus proyectos. En el proceso de reducción de la acción cultural a la revisión de sus cuentas de explotación, hay todavía margen para iniciativas que, ancladas en las estrategias y herramientas propias de la gestión cultural (la cooperación institucional e internacional, la formación específica, el trabajo en red y la innovación) exploren maneras de emprender propias de las lógicas culturalistas.

La conciencia de la consistencia económica de los proyectos culturales tiene, como los vinilos antiguos, una cara A y una cara B. La cara A es la que nos habla de su futuro en clave de sostenibilidad. Proyectos sostenibles por su calidad artística o cultural, su capacidad de impacto en la sociedad, su voluntad de aportar o poner en cuestión el conocimiento y sostenibles también por la continuidad de su labor y de las personas que la impulsan o se sienten involucrados. **Ser sostenible es también una manera de ser excelente**, de ser exigente y de, en el fondo, cambiar lampedusianamente para lo que queremos, que es seguir haciendo proyectos culturales. La cara B de los discos siempre la oíamos mucho menos. Solían ser, salvo excepciones, temas menores, experimentos fallidos y materiales de derribo. Ahora, la cara B es la que nos habla del futuro en clave de mera supervivencia. En ella, el viejo aserto de Cela sobre que en España “resistir es vencer” aparece en su esplendor en medio de un presente justito y un porvenir lleno de telarañas.

La cultura se ha impregnado del paradigma imperante y su presión desplaza el mantra de la gestión cultural hacia el de la emprendeduría, entendida esta muchas veces como la varita mágica que va a garantizar la viabilidad y la continuidad de los proyectos y, por lo tanto, la que considera a la cultura como una mera actividad económica más, susceptible de ser asesorada en los diversos dispositivos locales

de creación de empresas, o bien, últimamente, en estructuras calcadas a estos modelos y reorientadas hacia la producción cultural.

El camino anterior puede ser válido, pero no es el único: **podrá garantizar la supervivencia pero no la sostenibilidad cultural**. Para ello quizás no nos valgan tanto los modelos consolidados como las pistas inciertas, los caminos a explorar y los errores a cometer ya que, ante todo, y por lo menos en la tradición occidental, la producción cultural no deja de ser un proceso de aprendizaje, el entramado del cual intentamos describir en la figura siguiente.

Es obvio que tal ecosistema es susceptible de cambios en su despliegue en función de los contextos y situaciones. No obstante, deja claro cuáles han sido las herramientas utilizadas desde la gestión cultural más allá de la mera coordinación y administración. A nuestro entender, tales herramientas no son solo válidas sino que son la pieza capital que pueden promover lo que entendemos como “Emprendeduría sostenible para el desarrollo cultural”, concepto que de alguna manera ha sido puesto en práctica en 2010-2011 a través del **proyecto EJE CENTRAL**² con 10 organizaciones de España, Perú, Bolivia y Chile y que está suponiendo un laboratorio permanente de emprendeduría cultural.

Desde esta experiencia, entendemos entonces que la emprendeduría no se debe basar de manera exclusiva en la aplicación de cerrados planes contables sino sobre todo en la capacidad de generar esfuerzos que garanticen la sostenibilidad de los proyectos en las esferas de la organización propia y de la institucionalidad ajena, de conseguir impacto cultural, social y hasta mediático y de seguir dotando de reflexión, crítica y sentido a nuestro trabajo.

Por eso, es el momento de escuchar un poco de música para camaleones:

CARA A

PISTA 1. Redes Geniales

La persona que acuñó el término de “empresedor social”, Charles Leadbeater, insistía en que no existe la genialidad personal sino redes geniales. Entre el solipsismo habitual de personas e instituciones culturales (convertido por mor de las redes sociales en ‘ego surfing’) hasta la creación de las redes geniales quizás haya un trazado muy amplio. Sin llegar al entusiasmo propio de los actuales predicadores conceptuales, podremos decir que incluso sin crear redes geniales se puede avanzar efectivamente. Para ello se precisa la creación institucional de sistemas de información y comunicación que conecten a personas y organizaciones tanto en nuestro entorno más cercano como en el ámbito transnacional y de las estrategias pertinentes para que en efecto los integrantes de los proyectos las asuman como condición *sine qua non* de su funcionamiento cotidiano. De esta manera se puede aspirar a participar plenamente en la visión de Georges Yúdice sobre el sector cultural, entendido este como “una enorme red de gestores culturales que intermedian entre las fuentes de financiamiento, por una parte, y los artistas y las comunidades, por otra”.

PISTA 2. Periferias como centros

Las redes tratan de nodos, no de centros. La cuestión principal es cómo garantizar que aquellos que están lejos de las tramas, de los centros realmente existentes de poder también en cultura (instituciones, organizaciones, universidades, públicos, tendencias) **subviertan las inercias seculares** e inicien caminos basados en las lógicas de las afinidades selectivas y no en las lógicas de la resignación.

Emprender es tener la voluntad de ser nodo, independientemente de la posición geográfica o cultural que nos haya tocado o sido impuesta. La pregunta no es para qué ser nodo, sino por qué no ser un nodo ya. Y ser nodo ahora

se logra tanto valorizando lo próximo y dialogando con lo cercano como yéndose lo más lejos posible.

PISTA 3. Ser viajeros, no viajantes

Si innovar, como dice Julen Iturbe, es “crear condiciones y modificar la forma en que nos relacionamos, obtenemos conocimiento y creamos para que algo (no sabemos muy bien qué) suceda”, emprender no tiene sentido si no es para lanzarse *ad venturam*, a la ventura, que es el origen latino de aventura. Viajante es quien viaja a cuenta de otro, **viajero es quien decide que su vida está también fuera y lejos**. Emprender no tiene sentido sin esta intuición, que la innovación y lo imprevisto son dos caras de lo mismo. La ventaja es que no nos hace falta desplazarnos para viajar, tenemos al otro, a su imaginación, sus energías y sus recursos, a un solo click.

PISTA 4. Sur/Sur/Norte/Este/Oeste

La cooperación internacional entre europeos es siempre horizontal. Cualquier organización de cualquier país tiene las mismas posibilidades de acceder a la financiación, al conocimiento y a las redes. Esto se debe a la megaestructura llamada Unión Europea y el *savoir faire* desarrollado durante años. La cooperación internacional extra europea es vertical. **Nosotros donamos y ellos implementan**. Pero resulta que en cultura (y en tantos otros ámbitos) no siempre estamos en las condiciones de dar más lecciones y mucho menos de imaginación y optimización cuando los del sur están empezando a establecer modelos de cooperación horizontal entre ellos mismos, crean redes geniales y desplazan las periferias.

PISTA 5. Serendipia-Innovación

Se aprende informalmente, se aprende innovando y creando, se aprende a base de serendipia. Se aprende manejando el azar y cogiéndolo al vuelo, aprovechando las oportunidades y superando las dificultades. Siempre estamos

aprendiendo y más si estamos ávidos y despiertos pero no hemos de olvidar que necesitamos formalidad, método y contacto con quienes tienen el conocimiento. **Estaremos atentos a las innovaciones si hemos creado antes los marcos** gracias al intercambio y la formación conjunta con las personas que nos las han transmitido y nos han permitido intuir las y desarrollarlas. Otra cosa es la genialidad. Aquí, todo el rato, de lo que hablamos es de trabajo y de esfuerzo, de obsesión y esperanza.

Nos vamos a conformar con estas cinco canciones y olvidar la cara B, que podría ponernos de un ánimo peor. No nos olvidamos que hay que afrontar los recortes, ser tan oportunistas como podamos admitir, conseguir resultados positivos, reducir la morosidad y mantener los puestos de trabajo, pero esto tampoco tiene que cegarnos ni dejar entrever otras posibilidades. Actividades tan aparentemente cotidianas como inaugurar una exposición, montar unas conferencias, itinerar unas obras o crear una pequeña red local pueden ser tan determinantes para nuestra sostenibilidad futura si integran no solo un diseño y ejecución impecable sino sobre todo visión estratégica, más capacidad de relación local e internacional, un mayor incremento en la utilización de las posibilidades digitales, capacidad de aprendizaje organizacional y, especialmente, la conciencia compartida por parte de los agentes implicados. Así, considerar la emprendeduría únicamente como un estadio donde aplicar recetas técnico-económicas tendentes a garantizar proyectos es la mayor simplificación que se puede dar a la actividad cultural.

Ser emprendedor es, en definitiva, una manera de olvidar las caras B (que salvo honrosas excepciones eran siempre malas) y centrarse en el adjetivo que acompaña a nuestra emprendeduría, que es “cultural” y cuyo asunto, como recordaba Javier Gomá es doble: el

de mantener la conciencia crítica, histórica y autónoma y a su vez fijarse en los matices de la vida, los matices de Verlaine en su poema famoso, y, por lo tanto, en los meros detalles, esos lugares donde Henri Kissinger decía que estaba el diablo. Tal tarea, y esto es sabiduría popular, solo está al alcance de los verdaderos camaleones.

¹ Título fusilado del libro homónimo de cuentos de Truman Capote.

² <http://www.emprendeduriacultural.net/ejecentral/el-programa-eje-central/>

PLAY

De Crea Futuros a Música para Camaleones



Tomás Guido y Óscar Martínez.

Trànsit Projectes

@tomasguido

@sarok

El futuro se construye generando pensamiento crítico sobre el presente...

Pep Dardanyà Can Xalant

...quizás lo interesante es pensar que pasó ahora, y uno puede decir: el futuro es esto!

Lucas Giraldi. Colectivo A77

EL FILÓSOFO MANUEL CRUZ se lanzaba hace unos años a vaticinar una crisis del futuro. Con el fin de los discursos utópicos, decía, lo que quizá ha muerto, más que la historia, es precisamente nuestra idea de futuro. Vivimos en una especie de crisis de nuestra pasión por el futuro. Cruz se refería a la imposibilidad de nuestras sociedades por construir visiones utópicas sobre el tiempo que se nos avecina. Lo anterior basado en el fracaso de una determinada expectativa histórica, pero además, en ese extravagante imaginario supersónico que durante mucho tiempo se mantuvo vigente acerca del porvenir y que hoy, se parece más que nunca a nuestro presente: una realidad aumentada por *gadgets* y dispositivos electrónicos, por la comunicación global, el arte radicante, el avance en las ciencias y la omnipresencia de la tecnología.

Bajo el paraguas de reflexiones como esta nació en Brasil (en el año 2008) la idea de proyecto Crea Futuros. Bajo la tutela de Lala Deheinzelin y Entusiasmo Cultural, un grupo de apasionados investigadores se dio a la tarea de reunir a diferentes pensadores y actores de muy variadas disciplinas, con la finalidad de motivar, inspirar e identificar oportunidades de innovación para el futuro por medio de actividades presenciales y diálogos virtuales. En ellas se reunía a personas de diferentes contextos sociales y profesionales para responder, desde su perspectiva y área de trabajo, a una sencilla pero muy trascendental pregunta: Si todo es posible ¿qué futuro desearías?

Durante el año 2009 Trànsit Projectes fue invitado a participar de esta propuesta,

accediendo a fungir como célula del proyecto en territorio español, nació así Crea Futuros España (E01) www.creafuturos.transit.es. La iniciativa, dado el contexto en el que Trànsit Projectes se desenvuelve, enfocó sus reflexiones y preguntas al sector del arte y la cultura. Se inició con ello, casi de forma inconsciente, un proceso de investigación abierta mediante la producción de cápsulas de video, en las que se preguntó a diferentes creadores y agentes culturales sobre el presente de sus actividades y sectores (danza, audiovisual, literatura, prácticas artísticas, gestión cultural, música, *games*...) para, posteriormente, atreverse a dibujar los futuros deseables que se pronosticaban al respecto de cada una de sus disciplinas.

Si bien la sentencia de Cruz que abre este espacio nos hacía ya desde un inicio pensar en las características de nuestro tiempo y a la vez, reforzaba la percepción de fracaso histórico acerca de muchos de esos ideales del pasado reciente, decidimos acercarnos a las prácticas del sector pensando que al menos, desde el ámbito cultural, existe una reformulación latente de esa pasión por el futuro. Un afán transformador que permite entonces especular y desear grandes cambios para nuestros territorios. Fue así como surgió un espacio para imaginar el futuro desde campos como la sostenibilidad, la innovación, la responsabilidad social y los valores humanos pero siempre en conexión y diálogo con el arte y la cultura.

El resultado fue un banco de contenidos y un mapa de ideas y conceptos que, en el cúmulo de voces, arrojó ciertas constantes:

Por un lado la existencia de colectivos, artistas y creativos que, trabajando y colaborando fuera de las líneas marcadas por el *mainstream*, y con un apoyo fundamental en los nuevos medios y tecnologías digitales, están generando canales alternativos de creación y distribución sin la necesidad de afiliarse a los ya establecidos.

Por otro, la inminente eliminación de las fronteras entre las disciplinas artísticas.

Combinación, *mashups*, apropiación, remezcla. Todo se combina, pasamos de las artes escénicas al performance; de la danza al movimiento; de cine y documental a la cultura audiovisual. Los límites se diluyen y las prácticas artísticas cada vez mezclan más registros y disciplinas creando materiales híbridos y múltiples.

Por último la reinención de la autoría. La inminente democratización de los medios de producción y comunicación hace que, más que nunca, todos seamos autores y creadores en potencia. Esto genera una emergencia de nuevas formas de transmitir conocimiento, ideas y creaciones que no solo permiten a los individuos comunes traspasar la línea de la creación si no que, además, modifican las formas de operar de los creadores, así llamados, profesionales.

El viaje al futuro continuó en el tiempo y pudimos así arribar a lo que nombramos **Think / doing culture**. La mejor manera de prever el futuro ya no solo es crearlo sino aprenderlo, participar en él, intervenirlo, compartirlo, remezclarlo..., dijimos entonces. Con esta voluntad nació la siguiente edición de **Creafuturos (E02)**. La idea fue, esta vez, acercarse ya no únicamente a la ideas sino a las práctica: nuevas formas de creación, producción, conocimiento y aprendizaje que ofrecían experiencias a través de los proyectos concretos y agentes culturales que estaban, y están todavía, generando las ideas de futuro y las acciones pertinentes para encaminar el presente hacia él.

Tomando como punto partida las conclusiones de la primera edición y las premisas del Center for Transformative Media – Parsons School NY que promueve la investigación dedicada a la invención, crítica y entendimiento de las prácticas que transforman el conocimiento y el aprendizaje, el proyecto incorporó una nueva metodología, basada en los procesos y las formas de trabajo. Todo esto para seguir reuniendo prácticas y especulaciones sobre futuros deseables y sobre todo, intensificar la labor de búsqueda y acopio de iniciativas, proyectos y

agentes trabajando en la transformación de sus territorios y construyendo sus propios procesos. Al igual que en la edición Creafuturos E01, se generó un archivo audiovisual que recogió las diversas prácticas novedosas de activismo cultural y reveló otros tantos futuros deseables para nuestras organizaciones y para nuestros diferentes contextos.

Música Para Camaleones surgió así como una tercera etapa de esta trayectoria. Una nueva versión de **Crea Futuros (E03)** que, una vez recorridas las primeras estaciones, planteó un ejercicio de análisis y autocritica fruto de un artículo publicado bajo el mismo título en la revista **G+C**. Fue esa la base discursiva para poner en marcha unas jornadas de debate y un encuentro con agentes y creadores contemporáneos que hacían crecer la reflexión sobre los posibles anhelos, proyectos y metodologías para el futuro de la cultura, el arte y la gestión cultural. Una última estación que hoy ha podido transformarse en este compilado de los diferentes hallazgos y personajes que hemos ido encontrando en este largo viaje hacia el futuro. Un conocimiento que pensamos fundamental en nuestro quehacer diario y que hoy volcamos en esta publicación bajo la forma de una **Música para camaleones**, con el gusto y objetivo de compartir este código, este muestrario de maneras para hacer cultura hoy y mañana.

Música para Camaleones es entonces una propuesta editorial que no pasa solamente por lo artístico y lo creativo. Su objetivo busca dimensionar la cultura, mostrarla en todas sus formas posibles, redefinirla y hacer predicciones y prospectivas sobre ella. ¿Qué es crear y cuáles son los mecanismos actuales que promueven la creación contemporánea? O mejor aún ¿Quiénes son los malabaristas que lo consiguen y cómo lo están haciendo?

MpC es un espacio desde dónde demostrar que la creación contemporánea está mucho más insertada en el tejido social y económico de los contextos actuales. ¿Quién está contri-

buyendo a esta demostración? ¿Quién quiere compartir su conocimiento y cómo opera para conseguirlo? ¿Qué es el trabajo en red? ¿Qué redes y para qué proyectos? ¿Dónde se sitúan los artistas dentro de este mapa? ¿Qué otros actores forman parte del juego? fundaciones; creación independiente; estudios de diseño; gestión de proyectos; asociaciones culturales sin ánimo de lucro y con ánimo de lucro; industrias culturales; agencias de comunicación; plataformas digitales... ¿Qué son? ¿Qué hacen? ¿Con quién lo hacen? ¿Cómo?

Esta publicación presenta un mapa de las más atractivas prácticas culturales y artísticas que actualmente se están desarrollando en España. Una fotografía de los actores del nuevo paradigma social, político y económico por el que atravesamos. Son, tal como nos recordaba el colectivo Aula a la Deriva, las tesis entorno a la producción cultural y la sostenibilidad las que articulan los contenidos de Música para camaleones.

Una apuesta por 29 iniciativas independientes de producción cultural y ciertamente artísticas, presentadas, comentadas y enriquecidas por 20 autores que han colaborado para mejorar este modelo de partida. Convirtiéndolo así en un documento vivo y expuesto a múltiples visiones. No hay una intención teorizante ni tautológica, simplemente la ambición de dejar patente que a nivel cultural, artístico, educativo y social están pasando cosas muy interesantes, y que muchas de ellas ocurren al margen de las políticas y los entornos habituales.

Estamos convencidos de que estos 29 proyectos son excelentes buenas prácticas. Referencias que marcarán pautas y formas de trabajo, y que, por lo tanto, deben ser de obligada revisión para todos los profesionales del sector empeñados en seguir produciendo y difundiendo cultura en este momento adverso.

Así como de la comprometida participación de los 29 colectivos que presentamos a lo largo del libro y de todos y cada uno de los

autores de los artículos que lo componen.

Ante todo agradecer la confianza de todos los que han dado forma a esta experiencia y sobre todo el aporte de los conocimientos que, junto al equipo editorial de Trànsit Projectes, dan forma al proyecto Música para Camaleones. Un ejercicio que hemos disfrutado al máximo y que nos ha permitido esbozar conclusiones, generar nuevas preguntas y abrir caminos que puedan darnos pistas sobre cómo afrontar el nuevo paradigma cultural en el que ya nos estamos moviendo.

FORWARD

Las formas del camuflaje. Nuevos retos para nuevos proyectos



Ángel Mestres y Mario Hinojos.

Trànsit Projectes

@mestresbcn

@archivohashed

1. Truman Capote: la contra cubierta

En 1980, el escritor norteamericano Truman Capote publicaba una pequeña colección de relatos bajo la firma de Random House, con el muy evocador título de *Música para camaleones*. Se trataba de la recolección de una serie de personajes reales y muy peculiares, historias que destacaban por sus formas simples pero a la vez por sus personalidades únicas. La empresa, según las propias palabras de Capote, se presentaba con la intención de hacer del lector un observador de experiencias, o, mejor aún, de invitarle a participar como un testigo de la realidad. Contada esta bajo una óptica cercana basada en la relación de historias y personajes con el presente más inmediato. Conversaciones, retratos, diálogos y voces de todos los tipos, afinadas en lo que estaba sucediendo a su alrededor en aquellos momentos.

Lo primero que se viene a la mente al tomar entre las manos el ejemplar que prologa este texto, es sin duda aquella colección de historias imperecederas de Capote. La relación entre ambos libros podría de entrada parecer irrisoria: el uno abocado a las formas de la literatura y el muy personal proyecto de su autor respecto a la denominada *non-fiction-novel*; el otro planteado como un catálogo de buenas prácticas culturales que busca rebasar su vocación de inventario para sugerir una nueva forma de realizar proyectos. Sin embargo, si pensamos en los atributos ya mencionados, acerca de aquel original de 1980, podríamos sin problemas ofrecer la contra cubierta de esta nueva versión personalísima. Pues nuestro *Música para camaleones* es, antes que nada, un observatorio y una reunión de voces diversas; un compilado de personas y personajes muy singulares; un conjunto de experiencias que buscan, justamente, que su lector pueda ser testigo de la realidad cultural de España en momentos tan particulares como los que ahora ocurren a nuestro alrededor.

Si bien en la reunión de Capote la mayoría de las historias se caracterizan por su sordidez o su extravagancia, el recorrido que proponemos aquí se basa más bien en las peculiaridades. Una serie de ideas brillantes y sobre todo, de maneras de hacer muy personales. Se trata de agentes culturales que aprovechan el conocimiento participativo para transformar territorios, contextos y metodologías de trabajo. Individuos y organizaciones involucrados en la cultura desde lo global y lo local; agentes de conocimiento empoderados colectivamente; organizaciones multiformes que solucionan problemas complejos construyendo sus propios procesos y metodologías y compartiendo sus hallazgos, aciertos y errores de forma abierta y libre.

En un panorama quizá demasiado invadido del augurio pesimista y el vocabulario afín a las formas de la crisis, *Música para camaleones* se presenta como una manera de entender lo que se ha hecho y se está haciendo hasta ahora en cuanto a prácticas de gestión y producción cultural alternativas e innovadoras se refiere. Pero, sobre todo, como una forma de adquirir criterios para leer el presente y entonces atreverse a imaginar los futuros posibles del sector. El interés fundamental es abordar el proceso y las propuestas que estos agentes desarrollan, dando ya desde el principio por sentado que sus prácticas actuales implican una profunda transformación.

2. El arte del camuflaje. Un arte de lo pertinente

Transformación sería entonces una de las palabras clave. Los camaleones que colecciona este ejemplar son expertos en el arte de la transformación. No es necesario abordar aquí con profundidad los atributos físicos que estos reptiles poseen en cuanto a su naturaleza, los encontrarán referidos a lo largo de los diferentes textos de este libro, quizá baste únicamente

con mencionarlos para hacer patente ese arte que dominan: visión periférica de 360°; capacidad de mimetismo; adaptación al contexto; refinamiento de su aspecto mediante mudas constantes de piel y un largo etcétera. **Todas estas características apuntan sin distinción a su capacidad mutante.** Un adjetivo vinculado con las competencias multidisciplinares y multimediáticas que hoy día exige el ejercicio de la creación y la gestión cultural. Estos atributos apenas sugeridos, sostienen el arte de nuestros camaleones: el arte del camuflaje. Un arte de la adaptación, del cambio, de la fusión con el contexto. Un arte que sin duda es la característica primordial que los lleva a destacar ante los ojos de Trànsit Projectes, para así, afirmar que son ellos, en su vocación transformadora, quienes están cumpliendo con la muy difícil labor de construir estrategias y metodologías para afrontar unos tiempos que seguramente son de los más adversos que nos ha tocado vivir. Para mantener vigente una frase que más que un lema es una convicción, y que, de alguna forma, ha guiado nuestra praxis: **generar proyectos para facilitar el acceso al capital cultural.**

Pero no se trata solo de su propia capacidad para mutar y transformarse, su arte rebasa sus propias demarcaciones. **Su poder transformador se concentra, casi por entero, en su contexto. Su arte es un arte de su alrededor,** pues sus maneras de actuar consiguen no solo esa poderosa capacidad de mimetismo y constante adaptación que les caracteriza sino la evolución de todos los contextos que les rodean. Ese es el atributo de nuestros camaleones y es por ello que los ofrecemos como ejemplos. Como modelos, o si lo prefieren, siguiendo con la insistencia de mutación y camuflaje, como plantillas para copiar, para replicar, para apropiarnos y entonces, ir a transformar nuestros propios territorios.

Pero, **¿qué es lo que les hace tan especiales?** Muchas de sus iniciativas, vistas más allá de su espacio de especialización técnica o dis-

cursiva, tienen la virtud de acercarse a lo pertinente, temáticas o ideas que no necesariamente son por sí mismas las más vanguardistas o las más innovadoras, pero que encuentran en una conjunción de factores su carácter oportuno y *preciso*. Temáticas y maneras de abordar que se vinculan con las necesidades del presente y que son por sí mismas prospectivas de futuro. Esa conjunción de factores es su manera de hacer las cosas. **Su arte radica en el cómo, en la metodología de trabajo con la que ejercen su papel de agentes transformadores.** Es ese su atributo y es ese el aspecto que nos interesa. **Se es camaleón no por que se cambie de colores, sino porque la exactitud con la que se decide cuál es el entorno que se adquiere como vestimenta, es el que hace destacar la belleza de una piel en apariencia tan poco singular que se parece a todas las otras pieles, pero a la vez tan única que las contiene a todas dentro de sí misma.**

3. Manual de usuario.

La virtud de la metodología

El filósofo José Antonio Marina sitúa el origen del proceso creativo en la resolución de un problema. Tal resolución viene dada, más que por una *brillante* idea inicial, por el proceso de desarrollo al que esa primera inspiración consigue arribar luego de un amplio recorrido de trabajo que reconociendo sus límites plantea acciones concretas. **Los grandes creadores, dice, manejan siempre más información que los demás,** una frase, un suceso trivial o una imagen pueden desencadenar la completa actividad inventiva, pero **es justo ese proceso desencadenado a través de un estímulo inicial, el que los convierte en verdaderos creadores.**

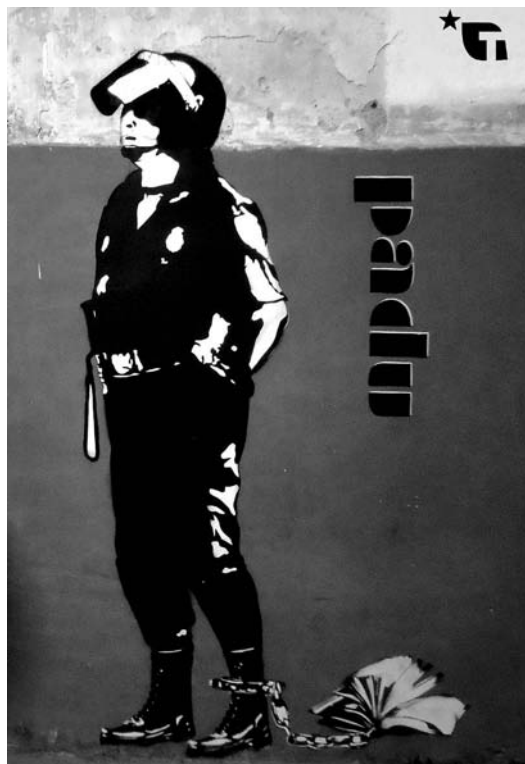
Todo lo anterior sugeriría hablar de un método, de una metodología. Una manera de actuar y también una identidad definida con relación a su materia de trabajo. Un posicionamiento con respecto a los demás y con respecto a los dife-

rentes estamentos que conforman la actividad profesional. En cierto modo hablamos de una metodología en la que se negocian los límites y las posibilidades, de la que resultan una serie de relaciones de innovación no exactamente vinculadas con lo más novedoso. Pero de las que es posible que emerjan ideas y recursos rompedores y altamente propositivos.

Presentamos aquí el manual de usuario, tanto para la lectura de este libro, como para acceder al método, al código fuente de nuestros camaleones. Siete campos que conforman el mapa innovador y transformador de este grupo de personajes que, al igual que hiciera Truman Capote con los suyos, *Trànsit Projectes* elige como sus singulares camaleones. Siete conceptos que hacen posible una fotografía de sus características ¿Cómo reaccionan, cómo operan todos ellos con respecto a la emprendeduría, a las redes colaborativas, a la innovación, el concepto de laboratorio, el procomún, a la financiación y la estrategia?

Emprendeduría. Los camaleones son emprendedores periféricos

Según la definición del diccionario, un **emprendedor** es una persona que enfrenta, con resolución, acciones de dificultad. Específicamente en el campo de la economía y los negocios. Es aquel individuo que está dispuesto a asumir un riesgo económico o de otra índole a favor de un fin concreto. Desde este punto de vista, el término se refiere a quien identifica una oportunidad de negocio y organiza los recursos necesarios para ponerla en marcha. La definición, sin embargo, especifica una diferencia clara entre un emprendedor y un empresario. El primero, dice, es una persona en constante búsqueda de nuevos retos, nuevos objetivos sobre los que trabajar a favor de su cumplimiento. Un empresario en cambio es aquella persona que ve oportunidades de negocio, las lleva a cabo y busca con ello generar beneficios sustentables.



La Tabacalera de Lavapiés.

Todas las iniciativas agrupadas aquí bajo el apelativo de camaleones son notables emprendimientos que rebasan los terrenos específicos de la economía y los negocios, y encuentran, además del cumplimiento de sus objetivos de rentabilidad, retribuciones de carácter simbólico que, sin duda, representan uno de los activos primordiales en el sector que nos atañe. Nuestros camaleones trabajan como emprendedores para el desarrollo cultural. Los emprendedores culturales son también emprendedores sociales que combinan herramientas procedentes de las prácticas de la gestión cultural para intervenir en sus territorios: planifican, evalúan, gestionan en red, ponen atención en la diversidad y centran una parte importante de su trabajo en el apoyo que les brinda la utilización de las TICs. Todo esto vinculado con la adopción de modelos y prácticas que desarrollan organiza-

ciones excelentes (empresas, ONGs, entidades del tercer sector) y/o iniciativas provenientes del fomento al desarrollo de sus diferentes territorios

Una cosa es sobrevivir, otra es ser sostenible. Los agentes que reunimos aquí actúan de forma independiente, desvinculados de los grandes centros pero siempre pululando a sus alrededores. Entrando a actuar como ellos, camuflándose en su interior, cuando la situación así lo requiere (según la combinación de una serie de variables: sujetos, finalidades, destinatarios, herramientas y resultados), y a la vez, trabajando por libre, con las ventajas que esto supone, en la periferia del sistema. **Los márgenes son su territorio y es por eso que consiguen tal posicionamiento innovador. Los camaleones son emprendedores periféricos.**

No existen recetas para este tipo de emprendedurías, hay muchos caminos posibles, muchos puntos de fuga y conexiones a explorar, pero cada uno de estos agentes plantea una singularísima forma de acercarse a la emprendeduría. Base sin duda de todas sus iniciativas. Algunos son creadores que pasan a ser agentes culturales y de allí emprendedores; hay quienes trazan la ruta inversa o los que pasan por los tres estadios en el mismo momento. **Lo importante no es la definición sino el trayecto, sus resultados y las herramientas utilizadas para conseguir sus fines.**

La innovación siempre se produce en la periferia de los sistemas. Las instituciones en el centro son duras, rígidas, son catedrales. Suele ser gente en la periferia de las instituciones la que comienza a dar toques para que finalmente se acabe innovando dentro de ellas, que es realmente donde hay que hacer las cosas para que tengan impacto”.

Dolores Reig

Redes colaborativas. Una red es una forma de trabajo

“El sector de las artes y la cultura se ha convertido en una enorme red de gestores culturales que intermedian entre las fuentes de financiamiento, por una parte, y los artistas y las comunidades, por otra. Tal como sus contrapartes en las universidades y en el sector empresarial, ellos deben producir y distribuir aquellos que producen arte y cultura.” Georges Yúdice

Hay muchos tipos de redes; de un tiempo a esta parte una forma de relación en red se ha disparado hasta el protagonismo más absoluto en materia de comunicación gracias a la implosión de internet y las tecnologías digitales: las redes sociales. Las redes sin embargo han existido siempre. Un grupo de personas con un objetivo común, cualesquiera que éste sea, capaces de compartir un mismo código forman ya una posible red social. Pero, hablando en términos generales, el ordenador no ha hecho más que facilitar las cosas en términos de redes. Incluso acercándonos a nuestra materia, muchas unidades de trabajo tanto en temas de cultura como comunitarios operan desde hace décadas bajo nociones de red. Algunas, la mayoría quizá, sin libertad y más bien bajo mediaciones para nada horizontales, cercanas al modo asambleario. Pero las hay que desde sus inicios entendieron las ventajas de una jerarquía fluida, de un esfuerzo colaborativo y de una convicción a favor de la inteligencia colectiva.

Insistimos: no es menos cierto que las TIC facilitan enormemente el trabajo en red, pero ni una red social necesita las TIC para funcionar, ni una serie de personas conectadas entre sí mediante alguna aplicación digital son necesariamente una red. Y no se trata aquí de ser, como diría Umberto Eco, ni apocalípticos, ni integrados. Con la interiorización de las comunicaciones, ciertas dicotomías no bastan para definir una postura. **Una red es mucho más**

que un conjunto de nodos interconectados a través de la mediación de una tecnología, básicamente porque una red es una forma de trabajo. Nuestros camaleones son personas con un objetivo común, capaces de compartir un mismo código: es precisamente este hecho tan elemental una de las fortalezas más grandes de la mayoría de las organizaciones y proyectos en listados a lo largo de este libro, su capacidad de aglutinar, de dialogar y de contagiar un objetivo común.

Si por algo es posible agrupar a estas iniciativas es por la cantidad de conexiones que a lo largo de sus diferentes trayectorias han ido generando. Algunas de carácter provisional, otras constituidas como alianzas estratégicas bien consolidadas. Lo cierto es que los principios de trabajo asumidos por nuestros camaleones priorizan la operación del trabajo en red aun y cuando ninguno de ellos haya construido una estructura formal que les agrupe. **Se trata más bien, y justamente, de una forma de trabajar que incluye el desarrollo de proyectos comunes de forma horizontal; la gestión asincrónica; e interacciones que unen fuerzas y cualidades de diversos agentes de la mejor forma posible.**

El trabajo en red genera novedosas concepciones de cultura organizacional y proporciona un modelo de trabajo proclive al cambio constante, la reflexión y la mejor concreción de las acciones buscadas. Si esta reunión de camaleones es un mapa y una fotografía, es una plantilla y un manual de usuario, es también una red de agentes, ideas e iniciativas. Algunas de ellas, como el colectivo Zemos98 ya han realizado acciones informales de agrupación de muchos de estos colectivos (véase *¿Cómo cultivar un jardín de microbios?*, o más recientemente *Copylove*: <http://zemos98.org/>), pero lo que destaca, más allá de una reunión física o una vocación aglutinadora es su pertinente manera de trabajar interconectados con proyectos afines a ellos, no solo en nuestro país sino en un territorio global que es su entorno natural: la red.

Innovación.

La emergencia de un nuevo agente

La sociedad está cambiando más deprisa que algunas entidades y cada vez resulta más clara la necesidad de establecer qué queremos ser y desde dónde queremos trabajar. Las organizaciones se encuentran obligadas a innovar en sus formas de trabajo. Si no hay capacidad de innovar, de reaccionar planificadamente a los cambios internos y externos, afirma el sociólogo alemán Niklas Luhmann, la organización perderá las oportunidades que se le ofrezcan y se encontrará sometida a un cambio inevitable y sin rumbo conocido.

Pero ¿qué es la innovación? Manuel Castells la define como la capacidad para recombinar los factores de producción de una manera más eficiente, o para producir un mayor valor añadido en el proceso o en el producto. Todo vinculado, de una u otra manera, con la productividad. Aunque la mayoría de las personas relacionan indistintamente los términos *creatividad e innovación*, es en este vínculo que radica su diferencia esencial: en el discurso de la innovación la creatividad en sí misma no sirve de nada si no se materializa en algo productivo que se pueda comercializar. Por tanto, de entrada, ambos conceptos tienen un origen muy distinto; mientras que la creatividad surge del mundo del arte, la innovación surge del contexto económico.

Si bien el ejercicio de acción de los agentes que conforman esta comunidad de camaleones busca en todo momento la autosuficiencia, sus objetivos y proyectos se alejan considerablemente de la persecución única de los beneficios y entonces de la búsqueda de cierta innovación casi en términos de peculiaridad o diferenciación de marca. **Sus ideas, sus propuestas y las temáticas que intentan abordar si que buscan en todo momento posicionarse sino como únicas, al menos como innovadoras.** Pero su investigación y ejercicio a favor de la consecución de esos objetivos de vanguardia rebasa en todo

momento el mero fin monetario y refuerza conceptos ya apuntados antes: **valor, sostenibilidad y capital simbólico, emprendeduría cultural, trabajo en red, persecución de objetivos comunes, etc.**

La sociedad del conocimiento y el cambio en el flujo mediático que internet ha supuesto en términos de acceso a los medios de producción, ha supuesto un cambio de paradigma laboral y económico. Potenciar la innovación es tan solo un síntoma de estas transformaciones que ocurren dentro de un marco político y económico más grande. Según Castells y su visión de la sociedad red, este paradigma rebasa el conocimiento y se asienta en el ceno de los términos red y comunicación. **Dentro de esta nueva situación, Drucker ve emerger una figura nueva, el gestor de conocimiento.** Un elemento vinculado con la reflexión, la acción oportuna, el manejo de la tecnología y los códigos comunes al nuevo flujo mediático, y una particular habilidad creativa que en esa conjunción de habilidades puede favorecer la innovación.

Nuestros camaleones son, de alguna u otra manera estos gestores, estos mediadores, de conocimiento. **Habilitados para ejercer en muchos contextos y direcciones su papel de agentes culturales, alejados de la especialización y vinculados a la creatividad,** planteando soluciones que no siempre se autoconciben como puentes al futuro, sino que van recuperando elementos tradicionales para reinventarlos y adaptarse a todos los contextos.

“Supongo que tengo un enfoque ligeramente conservador acerca de la innovación, porque desde mi punto de vista, lo que normalmente se considera innovación, resulta ser algo nuevo en el marco de una tradición existente. Es algo que no rompe con todo lo anterior, porque si lo haces te quedas sin contexto. A veces se tiene una idea romántica de la innovación como de algo que en cierta manera resulta revelador y completamente nuevo. Creo que en general no es así, se basa en

la tradición. Sin una tradición creativa no hay innovación.” (Philip Ball)

Laboratorio.

La emergencia del contribuidor

Nos encontramos en un momento de transición: vivimos en una transformación del flujo mediático; de la transmisión y producción de información. **La palabra que define esa transformación es empoderamiento.** Como nunca antes en la historia tenemos ante nosotros la posibilidad de interrumpir el control de los medios (centralizado hasta hace muy poco en un número limitado de empresas ofreciéndonos las versiones y lecturas de nuestra realidad) y contar nuestras propias historias de una forma poderosamente nueva. Hasta ningún otro momento en la historia el ciudadano común había sido capaz de participar del flujo mediático y con ello, tener en sus manos la posibilidad de transformar su papel de espectador y convertirse en un colaborador (Henry Jenkins).

Este cambio sustancial ha propiciado la emergencia de un nuevo actor social y cultural: el contribuidor. Un usuario común que no se conforma con lo que un medio de comunicación, un artista, un agente o una entidad cultural le ofrece como un contenido terminado, sino que lo adquiere, lo manipula, realiza una lectura poderosamente activa, lo modifica y lo interviene. Forma ya parte no solo de la recepción sino de la emisión de esos mensajes. **Esta aparición ha demandado un cambio sustancial en al manera de programar, diseñar y ofrecer contenidos culturales.** No solo el espacio de trabajo sino el de exhibición al público, del agente cultural contemporáneo se ha transformado en un laboratorio.

El lab, el media-lab, el taller, el espacio multidisciplinario, el centro de cultura, el archivo, el espacio de aprendizaje, todos estos estamentos se han impuesto al equipamiento e incluso a la idea tradicional de museo. **El laboratorio es el entorno natural del gestor**

de conocimiento, de nuestro camaleón por excelencia. Son estos agentes los que tienen ahora la responsabilidad de llenar los espacios que la transformación de ese flujo mediático está dejando libres. Una oportunidad y un reto máximos. El espacio de interacción contemporáneo de la cultura es así mismo el laboratorio. Los camaleones aquí presentados no solo camuflan su propia piel y su contexto sino sus propios espacios de trabajo. Lugares volátiles a veces, que pueden tomar la forma del estudio, de la agencia, de la oficina, pero también del no lugar, del dispositivo portátil, del centro de formación, del aula tecnológica o hasta del festival.

“Supongamos que es posible describir cosas que, al mismo tiempo, hacen artistas y agentes culturales en el campo de las letras, las artes plásticas, el cine, la música y otras disciplinas. Supongamos que el vocabulario construido permite decir de qué manera algunas de las cosas que estos artistas hacen no podrían haber sido hechas en ningún otro momento. Supongamos entonces que es posible identificar las particularidades de las artes y la cultura del presente. Supongamos, en fin, que a pesar de la incesante variedad de prácticas que pueblan el variabilísimo presente, pueden proponerse generalizaciones que permitan agudizar nuestras observaciones y refinar nuestras ideas sobre lo que constituye la singularidad de las artes y la cultura de estos años: esa es la estética del laboratorio.” (Reinaldo Ladagga)

Procomún.

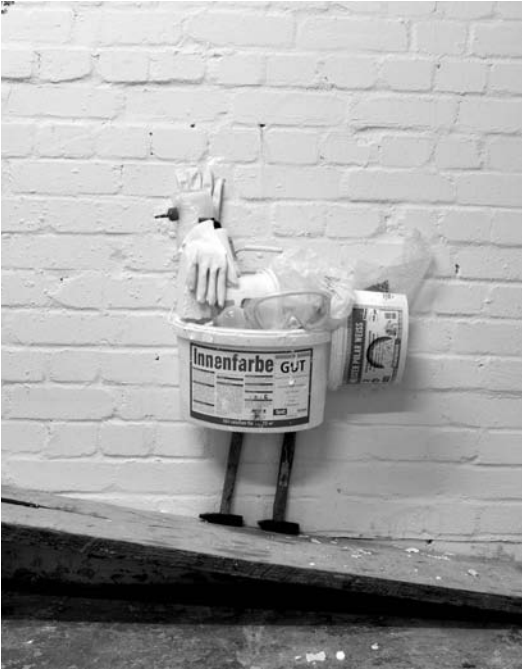
La cultura es un palimpsesto infinito

Se le llama palimpsesto (del griego antiguo que significa grabado nuevamente) a un manuscrito que todavía conserva las huellas de muchas otras escrituras borradas que le precedieron para dar forma al texto que figura finalmente sobre la superficie. En 1978, Roland Barthes utilizaba esta oportuna imagen para referirse a la cultura: la cultura, dijo, es un palimpsesto infinito. Un enorme manuscrito que conserva las

huella de todos sus predecesores. Llamémosle canon, llamémosle tradición, llamémosle incluso patrimonio. Siempre creamos y consumimos cultura a partir del inagotable archivo que la cultura es, del infinito bastión de la cultura que nos ha precedido.

Sostener una idea como esta, a pesar de que el referente citado apareció hace más de una treintena, no sería apenas posible en otro tiempo. La emergencia de ese nuevo flujo mediático al que ya hemos referido con antelación, ha producido la revalorización y puesta en vigencia de términos que antaño manejábamos en otros derroteros: bricolage, remix, propiedad, comunidad, red, y por supuesto, procomún. Muchos de los aspectos de la cultura digital actual no se ajustan a los principios económicos neoclásicos. En términos generales, los entornos de la web tienden a funcionar más como una comunidad de afinidades en las que la lógica de intercambio de bienes y servicios no obedece necesariamente a las formas habituales del intercambio comercial. Es aquí donde la idea de un procomún se vuelve vigente y poderosa. La red actúa como un procomún y no como un mercado.

La idea de procomún, sin embargo, no es actual, se trata, tal como menciona Antonio Lafuente, más bien de una forma nueva de expresar una idea que es muy antigua: que existen bienes que nos pertenecen a todos por igual. Que hay una serie de recursos que deben ser gestionados, protegidos y explotados únicamente por el bien común. Aquí cabría la riqueza entera del planeta, desde la diversidad de los bienes naturales hasta los bienes de carácter social. Y entonces, obviamente, en la casilla central tendríamos a la cultura, ese infinito palimpsesto. La cultura como un bien universal que, más allá de propiedades intelectuales, nos pertenece a todos y tenemos la obligación de conservar, proteger y alimentar. Todas estas modalidades del procomún son nuevas formas de colaboración humana que resultan extraor-



Campo Adentro.

dinariamente productivas para el trabajo en cultura.

Se trata de una idea que revaloriza la inteligencia colectiva, donde el grupo es más inteligente que los miembros más inteligentes del grupo (James Surowiecki), y en el que se da prioridad al intercambio de bienes culturales a través de una cultura abierta. Una idea basada en el concepto de *open source*, el código abierto informático que muchos programadores dejan accesible para ser manipulado, mejorado o adaptado libremente por otros programadores o usuarios con el fin de que el producto mejore. Esa idea es la base de esta nueva cultural, una idea de palimpsesto que si bien se basa en premisas puestas en vigencia por la implosión de los medios digitales, constituye ya, al menos en lo que atañe a nuestros camaleones, una forma de trabajo no únicamente digital.

Los agentes aquí presentados operan en todo momento dentro del territorio del procomún. Ellos mismos son dispositivos totalmente

abiertos que van contaminándose los unos a los otros, y van ofreciendo sus prototipos y sus metodologías de forma libre y colectiva. Pero también, van adquiriendo y apropiándose de los mecanismos de otros camaleones que les son afines o iguales. Resitúan así lo que entendemos como producción creativa en un terreno más amplio que el contexto del mercado, alcanzando aspectos de índole política y social, y provocando un debate más amplio y de vocación absolutamente humanista. Un diálogo en donde los hallazgos y aciertos se comparten igual que los errores, y donde los métodos son modelos que están puestos al servicio de un bien colectivo.

“El paradigma del procomún es bastante prometededor. Ofrece nuevas formas de explicar fenómenos que la economía convencional y los teóricos de la propiedad no saben explicar. El catedrático Yochai Benkler, uno de los principales teóricos sobre los aspectos legales del procomún, ha señalado que la producción entre iguales muchas veces es sencillamente más productiva e innovadora que la basada en la propiedad. Opina que los incentivos del mercado quizá no puedan competir con la producción entre iguales que se puede hacer en pequeñas unidades modulares, para después integrarla en un todo mayor (ejemplos pueden ser Linux, los proyectos compartidos para corrección de pruebas o los mapas de avis-tamientos de aves).” David Bollie

Financiación y Estrategia.

“El valor económico y el valor cultural no son necesariamente antitéticos; es deseable lograr un equilibrio entre ambos criterios de análisis. El fracaso económico no es sinónimo de calidad cultural, ni el éxito económico coincide con la ausencia de esta calidad [...] la introducción de una mirada económica sobre la realidad cultural no pone en crisis el concepto de rentabilidad cultural como criterio fundamental.” Xavier Fina Pero, en este marasmo de intercambios, nue-

vos valores de retribución, formas de trabajo descentralizadas, metodologías abiertas y escenarios de crisis y recortes **¿dónde queda la sostenibilidad económica de estos proyectos? ¿Quién, qué y cómo los financia?** Los modelos en este campo son quizá distintos en la mayoría de los casos, aunque no las necesidades y el escenario en el que todos estos agentes independientes han de luchar por conseguir sus propios fines. **El panorama es complejo, muchos de ellos oscilan entre el proyecto que les posiciona y el que les retribuye.** Muchos de ellos también, basados en su singularidad, podrían aparecer delante de otros como competidores más que como posibles nodos de una misma red de afinidades. Sin embargo sus vínculos existen, son evidentes las formas de trabajo abierto y coincidente y también, basta ver la trayectoria en el tiempo de muchos de ellos para afirmar que sus proyectos son capaces de mantenerse y continuar su camino.

Si pensamos en este campo (financiación) podríamos utilizarlo incluso para poner en valor algunos de los campos anteriores. El aspecto de la emprendeduría, por ejemplo, nos lleva a destacar **modelos de auto empleo o de sostenibilidad basados en una economía social.** También el trabajo en red resulta paradigmático en este caso. Por un lado su diferenciación permite unir las fuerzas y crear *tandems* muy interesantes; por otro hace preguntarse si no sería pertinente pensar en reutilizar ideas más antiguas de funcionamiento en red para soluciones no solo discursivas sino eminentemente prácticas (división de trabajo).

El carácter maleable de estos camaleones, su capacidad de mutación constante, los hace ir de un lugar a otro en busca de recursos. Aquí entonces los sectores público y privado, que constituyen el financiamiento habitual de las iniciativas de este tipo en España, cobran mayor o menor relevancia en sus proyectos según qué casos. **Una intención híbrida y puntual se hace necesaria, adecuada a cada situación y contex-**

to, o lo que es lo mismo, la ausencia de polaridades que dé paso a soluciones complejas para problemas igualmente complejos. Rentabilidad, públicos, mercado, eficiencia, precio; valor cultural, empresa culturalmente potente, discurso, ocupación, inversión, empoderamiento. Los polos habitualmente antagónicos entre cultura y economía; sector público y privado, encuentran puntos convergentes en el presente en el que estos camaleones realizan su trabajo. Ante todo, en sus diferentes casos destaca siempre su carácter independiente y entonces la búsqueda dicha convergencia. Donde es necesario insistir en la necesidad de preservar las intervenciones públicas en la inversión en proyectos culturales, pero igualmente favorecer las condiciones para que el sector privado se involucre en ellas.

Es esta búsqueda la que nos lleva a pensar en la estrategia. Una estrategia es el plan global para establecer una posición favorable mediante el despliegue de recursos. **Estamos en tiempos de estrategia, más que de planificación estratégica, donde debemos generar esfuerzos para construir una posición única y de valor actuando sobre la marcha, sobre el terreno.** Si bien podría afirmarse que el carácter alternativo de la mayoría de estas propuestas las hace proceder de forma poco ortodoxa con relación a un funcionamiento empresarial al uso, analizando el ADN de cada proyecto a lo largo de este libro es interesante observar sus diferentes estrategias, todas relacionadas íntimamente con los seis campos tratados anteriormente. Todas respondiendo a su pertinencia en el presente. Todas con una clara vocación innovadora. **¿Dónde están?, ¿hacia dónde van? y ¿cómo han llegado hasta aquí todos esos proyectos?** Su forma de operar, el cómo que descamamos aquí a manera de metodologías propias es precisamente la respuesta a estas preguntas. Hay un amplio abanico de propuestas, pero todas optan por la singularidad de la misma manera que lo hacían aquellos excéntricos personajes de Capote.

Lo que sigue destacando es su manera de enfrentarse a los preceptos más básicos de la gestión tradicional de los proyectos culturales. La financiación es solo uno de ellos pero en su excepcionalidad está ya su forma de operar también frente a la rentabilidad monetaria, lo que lleva a intuir sus posiciones ambivalentes entre la financiación pública y la privada. Cada uno de ellos hace de su valor una forma de sostenibilidad: Proyectos que más allá del autoempleo basan sus activos principales en la **multidisciplinariedad** (C.A.S.I.T.A.; Todo por la Práxis). Agentes que responden a las carencias mediante el trabajo colaborativo y el **co-working** (utopic_US; Transductores). Propuestas abocadas directamente a solucionar el **aspecto de la financiación** para otras posibles iniciativas (Goteo). Proyectos cuyo valor simbólico está en el **empoderamiento** (Úbiqua; Inteligencias colectivas). Iniciativas volcadas a la **cultura de la participación** que tienen en el compartir su principal activo (ColaBoraBora; Think Commons). Proyectos inminentemente críticos que trazan **nuevas vías de investigación y reflexión** vinculadas con la cultura digital y las nuevas formas de lectura (ZEMOS98; Hipo_Tesis). Propuestas diferentes que apuestan por el **error como método y fuente de valor** o que sugieren formas alternativas de **interacción activa con los públicos** (Yoctobit; IN-SONORA; Pedagogías invisibles; Conexiones improbables). Agentes con amplia trayectoria que reivindican el valor de lo artesanal, la **guerrilla o la vuelta a los orígenes** (LaMásBella; Campo Adentro). Iniciativas cuya apuesta principal es la **independencia** (Red Transibérica); o cuyo funcionamiento se basa en **operar desde la periferia** (desdela mina.tv; Debajo del sombrero; Ingràvid). Cuya economía es la de la **resistencia** (#bookcamping; Derivart). Que se valen o que rechazan directamente el apoyo de un financiamiento público y se **autogestionan** (Tabacalera; DentroFuera; Left Hand Rotation). O los que mediante el **trabajo en red** unen fuerzas, utili-

zan la globalidad a su favor y construyen una propuesta contundente (Curators' Network; Lab Latino; Off Limits).

4. Hacia la vocación transformadora. Hacer de Capote

¿Cómo trabajar alrededor de la cultura desde las limitaciones? ¿Cómo construir alrededor de la crisis? En tiempos de dificultad, ¿cómo contribuir al desarrollo, al impulso, al perfeccionamiento, a la reflexión y al cambio? Son preguntas que últimamente nos inundan. Muchos de los proyectos actuales desarrollados desde Trànsit Projectes han buscado apropiarse de todos estos matices y es precisamente este filtro el que quiere actuar como criterio absoluto al seleccionar a todos estos camaleones. Proyectos que hacen suya la idea de lo cercano, de lo local vinculado con el mundo; las nociones de proximidad, de colaboración, de red y procomún; la vocación resolutive y la importancia de los fines y los conceptos antes que los medios. Esa es la estrategia para afrontar el presente y mantener un camino sólido hacia la emergencia de otros tantos camaleones futuros.

Habría que insistir, mientras se intentan responder las interrogantes anteriores, en que no ha sido la crisis la que ha hecho que estos agentes, estas iniciativas, estos proyectos y estas metodologías surjan, todos ellos ya estaban haciendo su trabajo, ya estaban desde hace tiempo planteando un nuevo modelo, una nueva manera de hacer las cosas. Es por ello que mostrarlos no hace atrevernos a afirmar que, precisamente, **el cambio en las organizaciones se darán través de las interacciones que estos agentes tengan con ellas, fungiendo como auténticos catalizadores**. Y entonces, a través de ese flujo, surgirán muchos otros camaleones orientados a promover la acción conjunta sin la distinción de los límites habituales entre disciplinas, espacios de acción o perfiles profesionales. Originando una puesta en valor de las habilidades del grupo

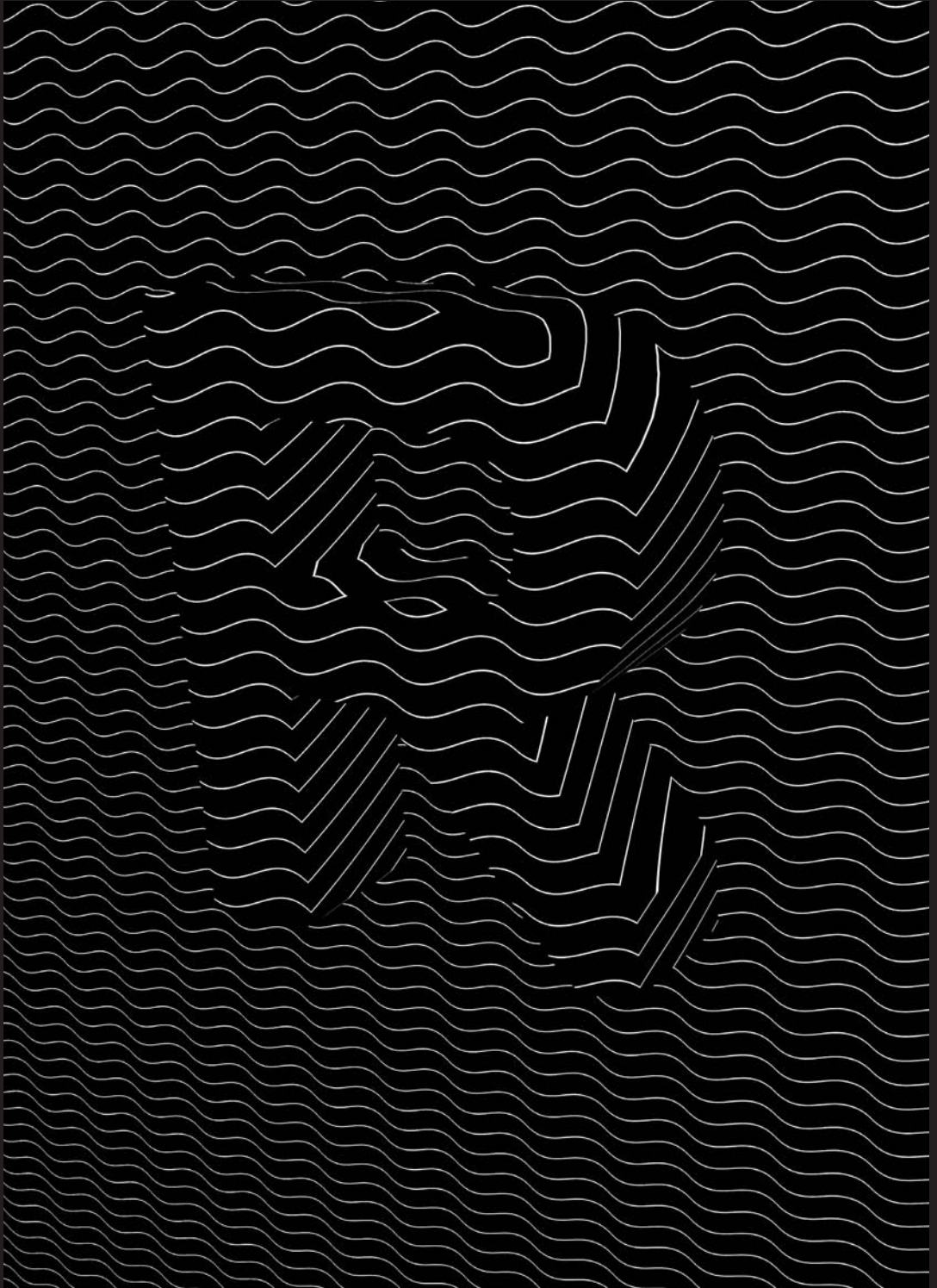
y una capacitación para potenciarlas; en este caso por la eficaz acción de una cultura que actúa como un disparador. En donde los agentes se camuflan en el entorno, actúan, provocan, promueven, incitan y están allí para permitir que las cosas sucedan.

Se dice que el personaje más excéntrico y desconcertante creado por Capote fue el mismo Capote. Un perfil que reunía en una sola persona todos los matices de sus personajes (un camaleón auténtico). Es decir, Capote era su punto de vista, su particular visión de las historias que lo hacía poner atención sobre un determinado tipo de personalidades, que se convertían en los protagonistas de sus textos. O incluso, una capacidad especial para hacer que esas historias sucedieran solo porque posaba su mirada sobre ellas. Su éxito literario vino acompañado de un éxito social que le permitió codearse con buena parte de la aristocracia neoyorquina de la época, otro banco inagotable de figuras únicas. Fue en ese escenario donde Capote construyó a Capote. Quizá nuestra invitación, además de la que ya nos apropiamos antes refiriendo al los cuentos del original de 1980 (década en la que por cierto se funda Trànsit Projectes), sea a hacer de Capotes en el muy exclusivo y no por eso superficial, escenario social de las propuestas culturales que hoy inundan nuestro entorno. La invitación es entonces no a ser unos excéntricos Capotes codeándonos junto los famosos, pero sí al igual que el autor neorleano unos perspicaces buscadores de lo singular, unos atentos buscadores de historias. La invitación es a acercarse al lector como un testigo de la realidad y un observador de experiencias. Solo así, tal y como lo hemos comprobado durante el proceso de edición de este libro, podremos ser capaces de entender que las propuestas de los camaleones aquí reunidos son una ruta para la transformación de nuestros territorios, proyectos, modelos de trabajo e ideas sobre el futuro.

Referencias

- AA.VV. *Código Fuente: la remezcla*. Zemos98. Edita Hapax-media S.L., Sevilla, 2009.
- BORRIAUD, NICOLAS. *Postproducción*. E.D. Adriana Hidalgo. Buenos Aires 2007. *Estética relacional*. E.D. Adriana Hidalgo. Buenos Aires 2006.
- CAPOTE, TRUMAN. *Música para camaleones*. E.D. Anagrama, Barcelona, 1998.
- CASTELLS, MANUEL. *The informational City*. E.D. Blackwell, UK, 1989.
- FLORIDA, RICHARD. *Las ciudades creativas*. E.D. Paidós, Barcelona, 2002.
- GARCÍA CANCLINI, NÉSTOR (coord.) *Conflictos interculturales*. E.D. Gedisa y Trànsit Projectes, Barcelona, 2010.
- GUIDO, MESTRES, PEDREGOSA (coords.). *Redesarte Paz: un proyecto para el desarrollo de la cooperación cultural y comunitaria*. E.D. Trànsit Projectes, Barcelona, 2010.
- JENKINS, HENRRY. *Piratas de textos*. E.D. Paidós, Barcelona, 2008.
- LADDAGA, REINALDO. *Estética de Laboratorio*. E.D. Adriana Hidalgo. Buenos Aires 2010.
- LESSIG, LAWRENCE. *Cultura libre*. E.D. LOM Ediciones, España, 2007
- NEWMAN, M.E.J. *The structure and function of complex networks*. SIAM Review, US, 2003.
- PARRAMON, RAMON; et.al. *Catalizadors: art, educació, territori*. Eumo editorial / Arts Santa Mònica / Departament de Cultura i Mitjans de Comunicació de la Generalitat de Catalunya. Barcelona, 2011
- STALLMAN, RICHARD. *Un mundo sin copyright. Artes y medios en la globalización*. E.D. Gedisa, Barcelona, 2006.
- TEIXEIRA COH ELO. *Diccionario crítico de política cultural: cultura e imaginario*. E.D. Gedisa y Trànsit Projectes, Barcelona, 2009.
- VON HANTELMAHNN, DOROTEA. *How to do things whit art*. JRP/ Ringier, US, 2010.
- BOLLIE, DAVID. *Redescubriendon el procomún*. Disponible en: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/bollier.html>
- HELFRICH, SILKE. *Commons*. Disponibles en: http://www.colaborabora.org/wp-content/uploads/2011/12/Commons_traduccionDelConcepto_SilkeH.pdf
- YÚDICE, GEORGE. *Sistemas y redes culturales: ¿cómo y para qué?* Simposio de Políticas Culturales Urbanas: Experiencias Europeas y Americanas. Bogotá, 5-9 de mayo de 2003.
- SOY CÁMARA. *El programa de TV del CCCB*. Edición 05 / Innovación e inteligencia colectiva. Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. Diciembre de 2010.

Track 1
Redes Geniales



REDES GENIALES

Redes geniales, redes disruptivas. Apuntes para avanzar



José Ramón Insa Alba
@culturpunk

Investigador y activista cultural ha ejercido su profesión en el ámbito de la gestión cultural pasando por diferentes funciones municipales y estatales. Colabora como formador en diversas instituciones docentes y participa de forma asidua en seminarios y conferencias sobre políticas culturales y gestión de la cultura local así como en diversas actividades de cooperación y redes de cultura. Es autor de diversas publicaciones y de múltiples artículos y estudios para diferentes medios.

Las redes, hoy por hoy, pueden ser las organizaciones más capaces para desestructurar de algún modo la linealidad totalitarista del pensamiento único, una especie de guerra de guerrillas contra el monopolio de la razón.

[#01]

La identificación obsesiva de la cultura con el desarrollo económico puede constituir una pieza más de la estrategia de hipermercantilización de las sociedades, estrategia que ha necesitado vaciar de contenido social el pensamiento. No han tenido demasiada dificultad para implementar el discurso porque también desde dentro ha habido consenso y cierto aplauso para difundirlo y consolidarlo. Por ello creo que es necesario algo que a priori puede parecer una paradoja: no pensemos en las redes si deseamos hablar de ellas. Pensemos en primer lugar en el espacio que ocupamos, en la realidad que nos envuelve, en los modelos de comportamiento, de relación... en el entorno, pensemos en todo lo que nos rodea y abordemos desde esta representación simbólica el campo que deseamos abonar y sus necesidades, pensemos cómo es la tierra y acotemos el cultivo, pensemos si es necesario cambiar de tierra, incluso si es necesario abandonarla para recuperarla después. Detengamos por un momento el movimiento para alcanzar un estado de reflexión creadora y creativa en torno a la innumerable propuesta de redes de todos los tipos que hoy nos abordan. Porque no debemos olvidar que también son redes las que conforman el entramado político, mediático y financiero y estas han demostrado lo eficaces que son.

En definitiva conectar con la realidad para superar las tendencias que pretenden la pleitesía de personas y colectivos. El poder hoy tiene paciencia. Por ello quizá sea conveniente reflexionar sobre esta tendencia a “enredarlo” todo y averiguar si además le estamos aplicando las dosis de inteligencia crítica que necesitan.

Porque, entre otras muchas cosas y casi para empezar, las redes no pueden dejarse en manos de quienes nos han llevado a esta trampa social sencillamente porque no está en su ADN habilitar estructuras que trabajen por el bien común. En una era post-política las redes deben ser independientes porque es verdaderamente necesaria la revisión y si es necesario, la *netvolución*. Redes que neutralicen el miedo como estrategia de dominación y busquen un pensamiento activo. Que trabajen desde la esencia más que desde esa excelencia que nos han inoculado desde los modelos de gestión tecnocrática de la cultura.

Por ello no voy a abordar el tema de las redes de cultura desde el punto de vista de su mecánica funcional¹ sino desde una reflexión posiblemente ontológica y, como no, ideológica. Para llenar de algún modo las tinajas del pensamiento y que podamos saciar en la medida de lo posible nuestra sed de conocer para crecer. Estructuras de cooperación con espíritu de revolución. Se trata de recuperar la ideología como energía de propulsión y de adecuar los motores y el resto de la mecánica a esta energía. Porque me da la impresión de que en ocasiones lo hemos hecho al revés y hemos quemado motores. No pasa nada si sirve para recargar.

[#02]

Y también porque puede que en los últimos años se haya producido un espejismo que nos presentaba la cultura como opulenta y acomodada para siempre, una *cultura realitie*. Ahora surge la necesidad de salir y ver que el mundo es mucho más amplio y que para trabajar para y por la cultura hay que ensuciarse las manos. Que la realidad necesita de la realidad (paradoja) y que es decisivo asegurarse un instrumento que genere futuro continuo, un instrumento del que nos podamos reapropiar. Las redes bien

¹ Véase para ello “Redes distribuidas, nuevos mapas para una cultura atópica” descargable en http://edicionessimbioticas.info/IMG/pdf/redes_distribuidas_de_cultura_nuevos_mapas_para_una_cultur.pdf

podrían ser el instrumento que provoque un camino narrativo para la cultura, un camino que pueda expandirse y superar las barreras de lo correcto y lo posible, que tenga la capacidad de riesgo de aventura, de belleza. Porque las redes están obligadas a forjar sueños más allá de los discursos. Igual es necesario retroceder y partir desde un casi cero. Que sea necesario remover conceptos y prejuicios.

[#03]

¿Para estimular? También. No entiendo el sentido de aquellas que sirven para afianzar y multiplicar la ortodoxia de las instituciones que las mantienen y soportan. En todo caso me desconciertan profundamente. Porque se me hace difícil, muy difícil, concebir redes transgresoras atadas al dogma de las instituciones oficiales. Igual es necesario también ir diciendo que “el rey está desnudo” y comenzar a pensar en las redes desde una visión crítica, analítica y evidentemente reformadora. Porque, quizá también, las redes deberían convertirse en “paraísos intelectuales” a los que se pueda evadir el conocimiento y subvertir las ganancias para el beneficio de los comunes. Y ya de paso extender esa figura que persigue a quien malversa con caudales públicos y perseguir también a quien lo hace con caudales de talento público.

[#04]

En todo caso no podemos seguir pensando en las redes sin hacer una inclusión mínima en lo que podríamos llamar geopolítica de la cultura. O lo que es lo mismo: comprender que las redes de cultura están participando en un juego global del que debemos ser conscientes. Ciudadanía, cultura² y mundo globalizado son conceptos que hoy se entremezclan para crear un nuevo fenómeno que no se limita a un territorio geográfico sino que se conjuga con una inevitable orientación hacia lo externo como significado y como filosofía. Las redes deben convertirse en espacios para la generación de conocimiento.

Tenemos la obligación de producir y reproducir. Debemos convertirnos en espacios abiertos a la experimentación y al contagio.

[#05]

Porque la globalización no es algo que integre de forma automática. Aunque así sea para algunos ámbitos, siempre los más poderosos, la globalización expulsa a los débiles. Sin embargo las *culturas tímidas*, las que no se ven, las que están contenidas son las que realmente construyen las sociedades, las que llenan el mundo. Una política de redes consecuente tiene que aliarse con estas estructuras básicas.

[#06]

Y alcanzar redes capaces de superar los límites fronterizos y los márgenes figurados que las territorialidades construyen a partir de ideologías restrictivas, una especie de refteronización que se refuerza a medida que van superándose los marcos físicos. Las redes ponen en cuestión los territorios. Un antídoto contra un tipo de retórica que pretende limitar la expresión cultural y civilizatoria del pensamiento abierto, un antídoto contra la ignorancia planificada. Entonces ¿Concebir las redes como laboratorios?. Buscar en ellas territorios con itinerarios exploratorios, con mapas capaces de sugerir otras rutas, una especie de paisaje de las utopías.

[#07]

Quizá con la referencia del rizoma. Un modelo de relación y de creación en el que la organización, según las teorías de Deleuze y Guattari³, no se regula mediante líneas de subordinación jerárquica sino que cualquier elemento incide en el otro. Un modelo de implicación que procura una cultura no anclada en estructuras sino que está conectada de forma horizontal y que genera elementos de multiplicidad autónoma. “Un rizoma no comienza ni termina, siempre está en el medio, entre las cosas, es un ser-entre, un intermezzo. (...) no designa una

relación localizable y que va de uno a otro, y recíprocamente, sino una dirección perpendicular, un movimiento transversal que lleva uno al otro, arroyo sin comienzo ni fin, que corre sus orillas y toma velocidad entre las dos”⁴. Una estructura, en definitiva, que no busca un centro de dependencia sino que todo se mueve por una influencia interconectada. Se aprende y se genera desde todos los puntos.

[#08]

Puede entonces que necesitemos con urgencia una teoría de las redes que supere y sobrepase el habitual marco institucional en el que están delimitadas, unas nuevas teorías para unas sociedades que necesitan meditar lo político desde modelos de compromiso social abierto, transmediático, expandido, un compromiso que posibilite la distribución equitativa del conocimiento y que sepa usar, de verdad, la inteligencia colectiva como mecanismo para la activación del pensamiento crítico... algo así como entrar en nuevas mutaciones sociales desde unas estructuras culturales libres y sin subordinación a vínculos de servicio.

[#09]

Se necesita un *hackeo* inmediato. Metodología del sabotaje. Nuevos escenarios que permitan repensar encauzando reemplazos. En cualquier caso me da la sensación de que el contenido social y político de la cultura debería reforzarse con decisión desde los llamados “*espacios de anonimato*”⁵. Emancipada de las instituciones, fuera de los tamices jerárquicos, desvinculada del poder para crecer. Y las redes son un estuendo espacio. Habitar en las intersecciones de la “cultura oficial” puede ser una eficaz manera de configurar ecosistemas de auténtica acción cultural (con sus necesarias connotaciones políticas), de intervención en nuevas dinámicas sociales que remuevan las estructuras. Evidentemente una ética *hacker*⁶ para las redes porque las redes no son estructuras formidables *per se*.

[#10]

Por eso, ¿no sería necesario también impulsar su labor de investigación, de análisis, de indagación y difusión de contenidos reflexivos? Porque hoy no se trata tanto de ofrecer cultura desde un canal único: la cultura se obtiene, se accede a ella desde infinidad de plataformas. Ese modelo de dar y recibir está absolutamente obsoleto, no casa para nada con las topologías de nuestras sociedades. La cultura sucede. Y mirando el modelo de gestión cultural dominante podemos tender a pensar que todas las sociedades necesitan lo mismo, que todas deben consumir lo mismo y al mismo tiempo. Bien creo que las redes deben existir para romper esa tendencia. Quizá, como las innovaciones disruptivas, al principio no tengan un funcionamiento óptimo pero mejoran a medida que van avanzando, su sistema se va volviendo más sólido y se va perfeccionando. Las redes no están quizá para “mejorar” la tendencia oficial sino para introducir cambios.

[#11]

Y, aunque me parece un compromiso muy noble y necesario el de entretener, no creo que sea esa la función única de las políticas de cultura, de las redes de cultura. Por eso insisto en que no es la cultura la que está en crisis sino los modelos que pretenden tramitarla o distribuirla. Las administraciones públicas no son (quizá nunca lo han sido aunque así haya parecido) el centro de la cultura. Quizá el centro sea, una vez más, la periferia y las periferias sean las redes, unas

² Recordemos que el concepto de cultura que estamos utilizando es aquel que nos indica el mapa mental y la guía de comportamiento de cada individuo en el sentido que nos propone José Herrero en <http://pnglanguages.org/training/capacitar/antro/cultura.pdf>

³ DELEUZE, G. y Félix Guattari ‘Introducción: Rizoma’ en Mil mesetas. Ed. Pre-textos, Valencia, España, 1997

⁴ Op. Cit.

⁵ Una sensación generalizada de impotencia. Santiago López Petit en <http://www.espainblanc.net/Los-espacios-del-anonimato-una.html>

estructuras colaborativas en las que las técnicas de participación aumentada canalizan toda la energía fluida y multidimensional, que actúan entre pares, que mezclan, que no son lineales, que contagian a través de las emociones... Es contraproducente gestionar a partir de modelos en los que la administración dicta y los ciudadanos anotan atenta y obedientemente. ¿Y si hablamos pues de las redes como interfaces inmersivas? Nada que ver con los modelos invasivos que suelen almacenar, trasladar y reproducir sino un modelo en el que se gestione la carga emotiva para ponerse en la piel del otro. Acercadoras a espacios inaccesibles.

[#12]

Si es así, bien podríamos hablar de la cultura C2C. O Cultura P2P a partir de las redes. La cultura entre pares. Veamos algunas reflexiones que posiblemente nos puedan afirmar en esta apreciación:

- ◆ El valor intelectual está producido de forma recíproca entre culturas;
- ◆ cuando los nodos comparten sus recursos, los recursos totales aumentan a través de su naturaleza hiperreproductiva;
- ◆ se potencia la producción de valores culturales de cooperación a través de dos condiciones: la administración autónoma del excedente de creatividad y la distribución abierta de tal excedente;
- ◆ todas las culturas son iguales en un sistema de creación horizontal desjerarquizado, no representativo;
- ◆ la política de redes se centra en el sostenimiento de bienes culturales de uso común, se neutraliza la lógica privada;
- ◆ la infraestructura de cooperación facilita la creación y las iniciativas así como la creación de valor sin intervención reguladora del capital;
- ◆ allá donde las culturas son más débiles los nodos actúan mediante el refuerzo de las responsabilidades compartidas;
- ◆ las culturas están íntimamente conectadas sin

- necesidad de una administración reguladora;
- ◆ se generan apoyos directos al desarrollo de bienes culturales comunes;
 - ◆ se identifican y se refuerzan, desde un planteamiento metarregulador, los puntos débiles de las culturas;
 - ◆ la producción inmaterial y de conocimiento puede ser infinita desde una perspectiva de la cooperación libre de culturas y de la generación abierta de bienes culturales;
 - ◆ cualquier valor cultural fuera de las lógicas del capitalismo tradicional e integrado en las lógicas de distribución entre iguales nos señala que su valor aumenta con la difusión;
 - ◆ el resultado más evidente es la generación de energías culturales alternativas y el crecimiento renovado;
 - ◆ toda creación cultural está dirigida contra la apropiación privada del valor cultural a favor de la generación de bienes comunes.

[#13]

En este sentido la cultura pública y sus redes deben orientarse con urgencia hacia el procomún del conocimiento, a generar espacios, escenarios y caldo de cultivo para una estructura crítica y reflexiva que posibilite la incubación de un desarrollo intelectual amplio y complementario al *consumo*. Las redes de cultura deben armonizar las tendencias programáticas con otras que lleven al ciudadano a *amueblar* su imaginario con material proactivo. Una sociedad culta no es aquella que más productos culturales *precocinados* consume. En todo caso hay ciudadanía consumista. Cultura política, cultura de mercado y cultura social no marchan por caminos confluyentes y la tercera pierde siempre porque debe acatar normas externas. Muy fácil: si el bienestar no es consecuencia de consumo, aunque se empeñen los profetas del desarrollo, no hay tampoco ciudadanía culta por mucho que se consuman productos más o menos culturales. Es más, según qué productos se consuman puede producirse una auténtica

intoxicación que debilita y destruye los órganos digestivos, en ese caso el cerebro.

En realidad estamos asistiendo a una especie de desapropiación de la cultura no porque escaseen este tipo de productos o servicios, sino porque hemos olvidado por el camino al ciudadano creador. Sin embargo la cultura nunca dejará de existir, tal y como se empeñan en vaticinar desde diversos púlpitos, sencillamente porque la cultura es esencia, imaginario y simbologías. La cuestión es decidir por qué tipo de cultura deseamos trabajar. No necesitamos una cultura que se refugie en las apariencias (el PIB lo es) que aparente ser lo que no es, que contradiga sus discursos... La importancia reside en desenmascarar la falacia de la cultura que nos venden y que incluyen en los discursos del desarrollo. La cultura para generar conciencia una conciencia que incita a la reflexión y las preguntas. Una cultura para el IDH⁷.

[#14]

Entonces, ¿redes de cultura y gestión del procomún⁸? El agotamiento de la gestión cultural desde las fórmulas del acontecimiento pone de manifiesto la necesidad de construir nuevos espacios de reflexión y conocimiento en los que los saberes opten por la cooperación y la coproducción abiertas. Potenciar y liberar la creación así como dotar de instrumentos para la construcción y consolidación de una cultura del procomún y desde el procomún. Retomar la práctica colectiva y los procesos de confianza mutua para la construcción y reconstrucción de las experiencias de comunidad. Esta gestión del procomún, en contra de los procesos de privatización de las oligarquías, propicia con rotundidad la conservación, mejora y potenciación de un sistema cultural sustentado sobre las labores colectivas.

La gestión del procomún es, como comienzo, un modo de garantizar la implicación plena de los comunes en el devenir de una sociedad con fundamentos colectivos. Lo contrario es la

cultura desposeída y dependiente, una cultura que no establece sino acciones de efecto profético. La ideología de la eficiencia (política y económica) manda y se subvierten los principios del procomún bajo los criterios de gestores y creadores “expertos”.

[#15]

Valorar el poder del pensamiento, el de la inteligencia, la capacidad para construir desde las emociones... La cultura en red requiere que creamos en el conocimiento como la capacidad esencial de sus ciudadanos. Tal y como podemos sostener que la única realidad evidente es la que somos capaces de crear, también podemos manifestar que la única sociedad que tendremos será la que seamos capaces de erigir. Somos máquinas de crear realidad y es desde la cultura desde donde se arma esta posibilidad, es el mecanismo, el canal que une nuestras mentes con los entornos que vamos construyendo.

Y porque la cultura es el hipotálamo donde se fabrican las emociones necesarias para que una sociedad reaccione. Quizá se manejen conceptos muy limitados de cultura y esa sea la causa de que vayamos estrechando cada vez más sus posibilidades, que vayamos añadiendo error sobre error porque partimos de conceptos equivocados o incompletos.

[#16]

O lo que es lo mismo: La inteligencia colectiva como fundamento de la cultura. ¿Disolviendo la jerarquía? En la *sociedad* red el mérito no está en lo que se supone que somos sino en lo que valemos a través de nuestras aportaciones, de

⁶ La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Pekka Imanen. <http://es.scribd.com/doc/3108865/La-etica-del-hacker-y-el-espiritu-de-la-era-de-la-informacion>

⁷ Índice de desarrollo humano. http://es.wikipedia.org/wiki/%C3%8Dndice_de_desarrollo_humano

⁸ http://es.wikipedia.org/wiki/Bien_comunal

⁹ “Toda persona entrevistada acaba reducida a los límites mentales de su entrevistador”

lo que participamos, de nuestro conocimiento real. La posición de los liderazgos no depende de la estructura jerárquica. Por ello, en las redes, las ideas pueden avanzar de un modo más eficaz ya que no dependen de un proceso de organización vertical que las pueda paralizar. Referenciando el principio de Pániker⁹: su capacidad de crecimiento y desarrollo es muy alto porque no hay ninguna figura jerárquica que la bloquee.

Por ello es necesario organizar y canalizar la fuerza ciudadana que se genera y encauzar una nueva creatividad cultural (activismo cultural) que favorece, promueve y reconoce la creatividad comunitaria.

Por otra parte las redes demuestran una gran capacidad para acercarnos al fin de la organización cultural en su formato tradicional: no puede ser ya que la limitación para hacer cultura sea la limitación territorial. Aparecen otros medios de generar cultura, otros medios para participar en cultura. La cultura en manos de los ciudadanos más allá de los técnicos. Desaparecen los intermediarios físicos y jerárquicos: un cambio estructural para los nuevos modelos de cultura local: el filtro a través de las redes de creación. La inteligencia colectiva es la que construye la cultura. El flujo continuo de cultura.

Comprender las redes de cultura como acción constructora, intuir que a través de ellas se pueden modificar las sociedades es entender que la cultura está en la naturaleza de la vida y nosotros influimos en que sea de una determinada manera. La gestión es elegir entre innumerables posibilidades. Cuantas más se conozcan más rica será la realidad que se componga.

[#17]

En todo caso trabajar desde las redes por una cultura social participativa. No podemos hacer nuevas tartas con los viejos moldes. Ni con las mismas recetas. Ni con las mismas inteligencias. La administración no puede actuar sola.

La calle no puede quedarse sola. El mercado no puede distribuir solo. La simbiosis es necesaria pero mucho más allá de las consultas. Y es necesario hacer comprender que una cultura viva, es más sostenible que aquella que apuesta por la ostentación. Y a esta sostenibilidad se le puede añadir la justicia comunitaria. Poner de relieve el valor pedagógico de la participación en red. Descomponer la cultura tutelada.

[#18]

Por supuesto también desde la proximidad porque supone esta la estructuración, la reestructuración de un tejido social conectado dentro y fuera de sus espacios “naturales”. Esta consolidación de la acción de proximidad evidencia un claro crecimiento por ósmosis entre lo cercano y lo abierto. Consolidar la cultura de proximidad consolida la cultura. La cultura no finalizada. La cultura desde la conceptualización de lo hiperlocal. Una cartografía que se comparte en las redes. La cultura aumentada. *Proxiciudad*. Dos lógicas complementarias, la proximidad y la ubicuidad.

Dos realidades, lo global y lo local, que obligan a mantener un equilibrio entre el contacto de cercanía y la demanda de dispersión. Porque las redes componen un entramado muy apropiado para una cultura de la diferencia y la multiplicidad. Y también porque nuestros espacios físicos están cada vez más interconectados, sin determinismo territorial y requieren de modelos que permitan reestructurar los conceptos de cercanía y distancia.

[#19]

¿Podríamos hablar entonces de una cultura directa? Las redes tienen la fuerza para alcanzar una cultura creativa, representativa y participativa que aspire a ocupar el espacio que le corresponde y que se manifieste en el necesario tono emancipatorio. Una cultura madura con capacidad, talento y coraje para conjugarse en una especie de movimiento cultural sistémico

y asambleario. Canalizada desde espacios de autonomía que interactúen (ni se subyuguen ni invadan) con los estamentos sociales en una confluencia de crecimiento compartido (lo público es esencial y la cultura pública hay que dignificarla sin anularla).

[#20]

Por ello la cooperación cultural a través de las redes tiene una vertiente que va más allá del intercambio (en algunas ocasiones fingido y arrogante) de bienes, productos y servicios culturales, o, por otra parte, de economías, subvenciones o gratificaciones varias. La cooperación a través del conocimiento permite elaborar desde los diferentes lugares-mentes que cooperan “procesos propios” desvinculados de las lógicas de la pleitesía a las que obliga el paradigma “cooperador-cooperado”.

Los “cooperantes del conocimiento” trazan una línea de intermediación que propicia un crecimiento cultural-viral más autónomo y menos supeditado. Un cambio necesario, un puente necesario por el que poder traspasar hacia modelos de gestión abiertos, distribuidos y expandidos. No se trata en todo caso de suprimir los, en ocasiones, modelos de intercambio de bienes citados sino de habilitar procesos que permitan el crecimiento conceptual, ideológico, intelectual... y aprovechar sus evidentes secuelas explosivas. La cultura más allá de los programas y las estructuras, la cultura para la conformación de pensamiento crítico. La cooperación por el conocimiento supera sin duda este sistema ya que en ningún momento supone dependencia ni desprendimiento, por una parte y, por otra, se desliga de la contextualización de redes de mercado y de comercialización de la cultura. Las redes como espacio para el *knowmad*¹⁰.

Asumir esta posición intermedial de las redes, a través del intercambio de conocimiento (se derriba la lógica de la escasez), puede ser una de las mejores claves para la desinstitucio-

nalización de nuestras iniciativas. Porque, en definitiva, el conocimiento es algo que, indiscutiblemente, no debe entrar en los preceptos privativos de la propiedad.

Evidentemente la cooperación fundamentada sobre el conocimiento compartido colabora también en el desarrollo autónomo y contrarresta la asimetría que producen los modelos de cooperación “decretados”. Entran estos modelos en la nueva lógica de los intercambios entre pares ya que requiere de otros discursos menos retóricos, menos proteccionistas que nada tienen que ver con la “burbuja cultural” (o del espejismo, como prefiere llamarlo Pep Montes¹²) y el sobrecalentamiento de la cultura al que parece que nos abocan la dominancia de las industrias.

[#21]

Se puede hablar pues de las redes como una nueva competencia organizativa que en estos momentos adquiere una trascendencia inimaginable no solo para el desarrollo de la cooperación en sí, sino también para el de las organizaciones que las impulsan. En este sentido, no hablamos de las redes únicamente como una herramienta indispensable sino como un elemento que va a contribuir a concebir la gestión para el desarrollo desde ópticas muy diferentes a las dominadas por las lógicas de la jerarquía y la verticalidad. Unos procesos que nos van a introducir en la llamada “globalización ascendente” que no es sino aquella que se ejecuta desde lo local.

¹⁰ Conociendo al Knowmad: el trabajador del conocimiento y la innovación. Chema Cepeda. <http://www.electopigmalion.com/knowmad/>

¹¹ La burbuja cultural y la economía improductiva. José Luis Brea. http://salonkritik.net/09-10/2010/07/la_burbuja_cultural_y_la_econo.php

¹² No era una bombolla; era un miratge. Pep Montes. <http://pepmones.wordpress.com/2012/01/25/no-era-una-bombolla-era-un-miratge/>

[#22]

Y todo porque creo en la cultura desestructurada, en aquella que no tiene la verdad ni es la solución. En la cultura deslavazada que forma parte de millones de ojos y que es bárbara allá donde esté. Que es interminable. Aquella que nos permite avanzar entre contradicciones. Creo en la cultura que se ensaya, en la que no relata porque no tiene evidencias, en la que sobrevive porque está en el corazón mismo de las cosas. En la que sirve para explorar y arriesgarse, en la que sirve para ir al encuentro.

[#23]

Cómo desarrollarla: rompiendo la disfunción institución-sociedad civil. Retornos diferidos y en horizontal para una sociedad que es dueña de la cultura que crea. Para ello no puede haber otro modo que canalizar los esfuerzos hacia la logística del conocimiento, hacia la conectividad y la creación colectiva. Nuevos paradigmas de gestión, nuevas responsabilidades y compromisos, nuevos activismos. Quizá la verdadera misión de las redes de cultura sea construir dinámicas y proporcionar herramientas para que la ciudadanía empuje y se apropie de nuevos proyectos. Quizá las redes debieran ser agregador más que editor.

[#24]

El fundamento de las redes, desde esta perspectiva, es plantear alternativas, recuperar lo que podría llamarse resistencia cultural y ofrecer modelos que recuperen y armonicen la cultura como motor social completo. Y, permítanme, superar esa tendencia que nos lleva a organizar redes como auténticos actos de estética institucional.

- ♦ Las redes de cultura pueden alcanzar todo su sentido cuando se convierten en laboratorios para experimentar nuevos prototipos de pensamiento.
- ♦ Las redes de cultura tienen la misión de transformar nuestras organizaciones en verdaderas

maquinas expansivas. Una cuestión de actitud más que de tecnología. Una mutación múltiple.

- ♦ Lo que interesa no es reproducir lo que existe sino crear posibilidades nuevas. Añadir no sustituir. Crear ámbitos de colectividad
- ♦ Las redes de cultura cobran su sentido si son y posibilitan nuevas formas de creación. Si ofrecen nuevos caminos de resistencia e intervención a través de la esencia anónima de las sociedades.
- ♦ La cultura tiene en las redes un camino para generar espacios que agrupen las diferencias culturales en una suerte de nomadismo creativo. Las redes como espacios para la controversia.

[#25]

En todo caso: ¿Para qué sirven las redes? Así pues, más allá de sus objetivos funcionales, las redes, este tipo de redes que deseamos, deben actuar como elementos que neutralicen los propósitos de apropiación, que conciban que una sociedad culta no es aquella que más productos consume sino aquella que piensa por su cuenta y que es capaz de construir imaginarios. Con matices “evolucionarios” de trasgresión y espíritu libertario. Que recuperen la intención creadora por encima de la tendencia distribuidora. Que propongan la participación activa más allá de las puestas en escena. Que impulsen a entender que no hay nada tan político (en el buen sentido del término, triste es también tenerlo que aclarar) que la cultura. Que permitan escenarios por los que los ciudadanos puedan transitar y representar, escenarios abiertos, sin delimitación previa. Las redes deben ser organizaciones de ruptura y transformación, espacios de libertad, de creatividad social que superen las iniciativas individuales, que reorienten la sociedad como espacios de crecimiento común.

[#26]

Redes, la simbiosis entre el concepto y la realidad. Una polaroid de la actualidad desde su

óptica del pensamiento: unir la acción instrumental con la reflexiva. La diferenciación entre promesa y premisa (Paolo Virno)¹³, la primera ve a estas como la posibilidad de ejecutar cambios en los modelos, la segunda las ve como el fundamento para conseguirlo. Quizá a una aproximación al concepto que Spinoza¹⁴ da a la multitud en cuanto a pluralidad persistente, acción colectiva y fundamento de las libertades civiles. Algo así como un antídoto contra el globalitarismo en palabra de Ramonet¹⁵ y que puede contribuir a neutralizar la triada -ascendente- del poder: el económico, el mediático y el político. Y, por supuesto para difuminar esas lindes tan cartesianas de lo público y lo privado en la que están fundamentados los planteamientos empíricos de los estados. Quizá las redes como refugio, como resguardo de la inteligencia colectiva. Acción, reflexión, socialización, una fusión interconectada que tiene mucho que decir en la arquitectura de las sociedades contemporáneas. Una hibridación que une el pensamiento con la ejecución.

13 Gramática de la multitud. Para una análisis de las formas de vida contemporáneas. Paolo Virno en http://traficantes.net/index.php/editorial/catalogo/coleccion_mapas/gramatica_de_la_multitud_para_una_analisis_de_las_formas_de_vida_contemporaneas

14 Tratado teológico-político. Spinoza, Baruch. Alianza Editorial, Madrid, 1986.

15 Ignacio Ramonet, «Régimes globalitaires», *Le Monde Diplomatique*, enero de 1997. en su versión española la editorial “Desarmad a los mercados” <http://www.monde-diplomatique.es/?url=mostrar/pagLibre/?nodo=9fb3c428-f53d-47d9-812d-7d847fe1ffd7>

Bonus Track 1

Redes vs sociales: Encuentra las cinco interferencias



Susana Zaragozá
@susanajorgina

Productora cultural e investigadora en Nuevas Tecnologías y Arte Colaborativo. Licenciada en Periodismo y masterizada en Nuevos Medios por la Universidad de Amsterdam, alterna el recepcionismo en museos y la producción de eventos que le resultan ajenos, con otras iniciativas más afines a sus intereses: Televisión experimental y video-diálogos, arte locativo o consultorías sobre industria musical y redes.

1. LAS REDES SOCIALES ONLINE se han convertido en nuestro nuevo espacio de socialización. Es en estos ambientes corporativos y estandarizados donde interactuamos, bromeamos y nos politizamos. Tres o cuatro empresas se encargan de facilitar el libre intercambio de información, para después explotar comercialmente nuestras relaciones sociales. Compartimos voluntariamente nuestros fragmentos de vida a través de dispositivos tecnológicos que, de forma ideal, están integrados en nuestras rutinas diarias, e ignoramos cómo nuestro comportamiento afectivo y social se convierte en lucro para otros. Lo llaman 'capitalismo afectivo' porque se puede calcular, administrar y gestionar lo que sentimos, percibimos y valoramos, aunque se entiende mejor así: 'es tu vida misma la que trabaja'¹. Recibir y difundir es la consigna, estar al tanto de todo, aunque nunca puedas estar presente. Al final, nos inunda una extraña sensación de insatisfacción. No es casualidad. Estos espacios están diseñados para representar el 'eco pasivo del mundo' en que vivimos² y más allá de la innegable utilidad que ofrecen a la sociedad para interactuar, las redes sociales son los nuevos medios de opinión y propaganda, los lugares de representación de nuestro presente, de esta nueva forma de vida en común. Es el sitio de la simulación, el lugar oficial donde revelar a nuestro público virtual nuestros posicionamientos frente a la realidad. Una forma de exhibición y tertulia que nos recuerda, una y otra vez, nuestra fallida presencia en esa realidad que tanto nos conmueve pero que nos ha superado.

¿Qué hacer desde la cultura? Construimos otros momentos sociales, físicos y virtuales; abiertos, irrepresentables, emancipadores, redes para la experimentación donde tengan lugar las prácticas reales de nuestros saberes individuales, transformados por fin en inteligencia colectiva, en PENSAMIENTO-EN-ACCIÓN³. Advirtamos que si nuestro conocimiento permanece separado de la experien-

cia, de las prácticas, aunque lo compartamos en las redes sociales, se diluye en forma de **SABERES IMPOTENTES**⁴; como frustración, una vez más...

2. Al hilo de lo anterior, cabe pensar que la mayoría de las instituciones culturales también encuentran dificultades para aplicar las posibilidades tecnológicas a la innovación en red (siguen buscando público virtual que siga sus programaciones y consume sus informaciones, que por desgracia, remiten casi siempre a ellas mismas). Tampoco acaban de atreverse a poner a sus públicos, artistas y agentes culturales a experimentar la cultura según sus propias consignas de pensamiento, elaboradas en forma de **CRÍTICA** artística y cultural desde hace años. Es decir, si hace una década se afirmaba que 'el arte ya no busca representar lo utópico o lo irrealizable sino construir espacios concretos o momentos de lo social'⁵, la crítica es insuficiente, porque nos inmoviliza en los muros de la utopía, desvaneciendo cualquier promesa de transformación social y política. O como astutamente defiende Bruno Latour en su *Manifiesto Compositorista*⁶; "lo que puede ser objeto de crítica no puede componerse". Y es que para Latour, la crítica se ha quedado sin energía y el crítico contemporáneo ya no debería ser durante más tiempo el que desenmascara o desmiente buscando tener la razón, sino el que es capaz de unir personas, objetos, tecnologías, conceptos, saberes o herramientas de diversa índole, con la intención de crear las condiciones para que se dé el encuentro⁷.

En sintonía con esta tendencia, los proyectos que aquí presentamos son pioneros en la práctica de la **COMPOSICIÓN** en red, física y/o virtual. Con nuevas herramientas críticas, componen y diseñan espacios en los que lo cultural pasa de ser un objeto de estudio, a ser un 'objeto de producción de lo social'⁸, sin intermediarios, con tecnologías y dentro de nuevos formatos espacio-temporales.

3. Y no es de extrañar que, como casi siempre, sea desde el emprendizaje y el asociacionismo cultural, precario y en riesgo permanente, desde donde se articulan estas nuevas composiciones en red bajo el parámetro de lo **AFECTIVO**, la materia prima con la que muchas propuestas tejen hoy sus redes. El afecto debe ser entendido como un factor creativo de estas composiciones, un elemento pre-cognitivo, no teórico y común a todos, otra 'forma de inteligencia' más allá de lo sublime y lejos de lo sentimental que genera nuevas formas de percibir el mundo, y por lo tanto, otros modos de potenciar nuestra presencia en él⁹. De algún modo es lo frágil, lo desconocido, lo complicado, lo olvidado y lo marginado lo que nos une afectivamente.

Es importante entender este potencial del afecto, ya que es fácilmente manejable. Por ejemplo, en la redes sociales, nos insisten sobre la importancia de nuestra participación, que reapropiada como afecto no será nunca para

1 Martín Prada, Juan. ¿Capitalismo Afectivo? En *Un Mundo de Afectos*. Revista Exit Book, Nº15, (2011: 34).

2 Fernández-Savater, Amador. Crisis de la Presencia. Una lectura de Tiqqun en Politizar el Malestar. Revista digital Espai en Blanc. (2011: 11) <http://www.espaienblanc.net/IMG/pdf/crisis_presencia.pdf>

3 Thrift, Nigel, *Non-Representational Theory: Space, Politics and Affect* London, Routledge, (2008).

4 Tiqqun, *La hipótesis cibernética*. Traducido por Mesetas.net. Página 23. Publicado en 2001. Disponible online: <https://n-1.cc/mod/file/download.php?file_guid=39057>

5 Bourriaud, Nicolás *Estética Relacional*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires (2008: 55)

6 Latour, Bruno. An attempt at "Compositionist manifesto". (2010:4) Publicado online: <www.bruno-latour.fr/sites/default/files/120-NLH-GB.pdf>

7 Latour, Bruno. ¿Por qué se ha quedado la crítica sin energía?. De las cuestiones de hecho a las cuestiones de preocupación. *Convergencia* Nº 35, mayo-agosto 2004, ISSN 1405-1435, UAEM, México Universidad Estadual de Campinas, Departamento de Política Científica e Tecnológica, Brasil. Disponible online; <<http://es.scribd.com/doc/54253491/Latour-Bruno-Por-que-se-ha-quedado-la-critica-sin-energia-De-los-asuntos-de-hecho-a-las-cuestiones-de-preocupacion>>

8 Ver Bourriaud, *Estética Relacional*, (2008: 37)

9 Ver Thrift, *Non-Representational Theory: Space, Politics and Affect*, (2008:175).

nuestro beneficio, y que además viene codificada en **PROTOCOLOS** (“solicitud de amistad”) y **CORTESÍAS** (“Buenos días twitteros”). Estos códigos tecno-sociales y mediaciones de la falsa afectividad nos confunden y nos llevan a una auto-disciplina impuesta que nos hace parecer ‘espontáneamente cooperativos, naturalmente empáticos y fatalmente solidarios’¹⁰. No será suficiente. Esa falsa libertad de elección nos arrastra con fuerza a una vida de normalidad y convenciones, porque participamos activamente en el ámbito productivo de lo virtual y apenas tenemos presencia en la realidad social y cultural. Es urgente abordar el problema, reunirse con el otro para encontrar ese malestar común, usar las tecnologías como herramientas afectivas, tal y como hemos visto que ha ocurrido durante el 15M. Las redes deben potenciar prácticas que nos impulsen a movernos, a actuar. Debemos cultivar una micropolítica en red que promueva un movimiento afectivo contrario al que nos proponen. Y para conseguir eso, las redes deben estar diseñadas y construidas por y para nosotros mismos.

4. Atreverse a hacer crítica práctica en torno al concepto del “trabajo cultural”, en el sentido que propone el colectivo de artistas *Ganarse la vida*; entender al otro y poner en relación (componer), ciencia, arte, empresa y gobernanza como hace *Conexiones Improbables*; acercarse a lo complejo de la mano de proyectos como *Derivart* o *Bestiario*, para experimentar mediante aplicaciones de software artístico el valor de las finanzas en la vida cotidiana, o para comprender con visualizaciones interactivas grandes cantidades de datos y sus relaciones entre sí. Éstos son solo algunos ejemplos de cómo podemos construir redes capaces de provocar **ALIANZAS INSOSPECHADAS** de datos, conceptos, tecnologías, personas y/o disciplinas. Este tipo de conexiones contribuyen a reducir el efecto de resonancia tan propio de las **REDES de SEMEJANTES**, entendidas como espacios

cerrados donde todos nos conocemos y donde lo previsible es la norma. Por el contrario, las alianzas inesperadas fomentan espacios donde se practica la idea de un cuerpo social, activo y atento, que quiere gobernarse a sí mismo’¹¹.

5. Las redes sociales, al ser virtuales y generar flujos de comunicación en tiempo real, provocan en nuestras vidas un brusco y constante proceso de **ACELERACIÓN**. Lo personal, lo social y lo laboral van unidos en un ritmo trepidante que se asemeja mucho a las lógicas culturales actuales; festivales de teatro con veinte actividades en un fin de semana alternan con muestras de cine online de mil vídeos de un minuto. Más angustia...

Por el contrario, en esta publicación se proponen otras prácticas culturales que buscan ralentizar los tiempos de la producción y distribución cultural, en parte porque han ‘colectivizado las decisiones de producción’¹², y/o tienden a adaptarse al ritmo de sus audiencias, integrantes o miembros, intentando **ACOMPASAR** sus tiempos vitales, dando presencia a los espacios y momentos que habitan juntos y huyendo de la inmediatez y de la urgencia virtual. Es decir, nos encontramos ante una verdadera transformación de los formatos culturales, no solo en su práctica y composición, sino en su metodología de producción; abierta y colaborativa, inclusiva, inesperada y afectiva.

Este texto ha pasado por las manos de Eva, Rubén, Noemí, Barbarella, Joan, Azucena, Tatán, Bea, Gerardo, Iñigo y Zoe. Cada cual lo ha enriquecido de una u otra manera, incluso aunque no lo hayan leído.

¹⁰ Ver Tiqqun, La hipótesis cibernética. Página 9.

¹¹ Thrift, Nigel. Donna Haraway’s dreams. Theory, Culture and Society, 23 (7-8). SAGE London (2006: 194).

¹² Para más información sobre este concepto leer sobre la metodología y práctica de Cine Sin Autor en <<http://www.cinesinautor.es/csa/show/1/>>

Bonus Track 2

Archivos inteligentes o comisarios de nuestras memorias



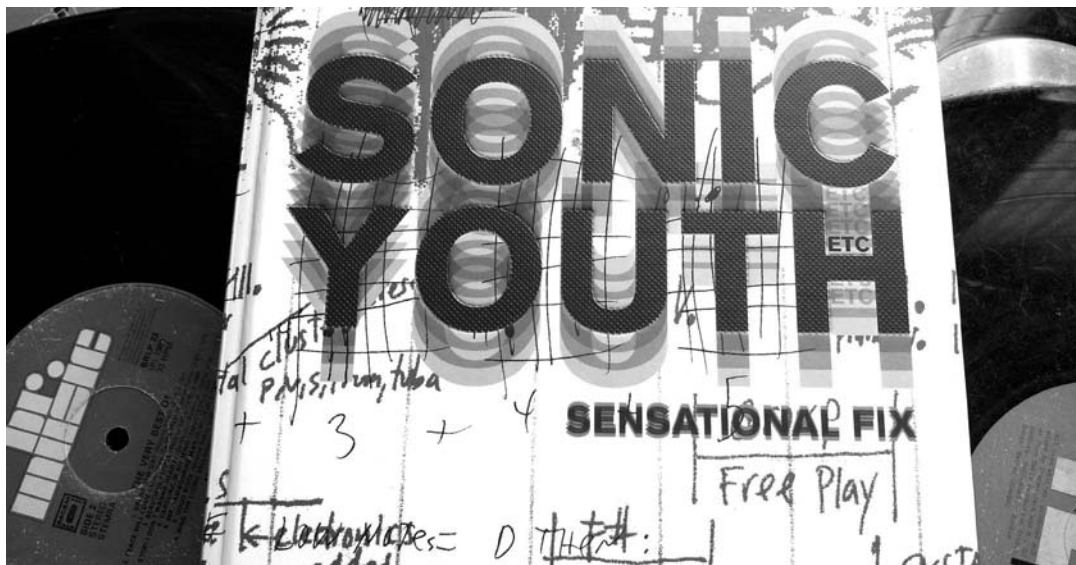
Beatriz García
@torcuataik

Licenciada en Documentación por la Universidad de Granada, arquitecta de información, experiencia de usuario, usabilidad, accesibilidad y archivera digital. Consultora independiente. Miembro activo de los laboratorios del procomún de Medialab Prado. Participante de MasterDIWO, Memoria y Procomún y Tecnología y Género. Exmiembro del colectivo artístico Toxic Lesbian.

AL REVISAR LOS COLECTIVOS, proyectos e iniciativas que han sido seleccionadas para conformar el conjunto de buenas prácticas que se presentan en esta publicación, llega a mi memoria la gran producción artística de los años 80 y así mismo la pienso en el olvido en el que ha caído. ¿Qué queda de esos años? De la complejidad de aquella época podemos aprender mucho, y es posible llegar a equiparar ciertos puntos del imaginario colectivo construido en torno a ese momento con algunas cuestiones del actual. Me pregunto cómo recuperar toda la creatividad local de los años 80 y, me pregunto también, cuántas de estas buenas prácticas que aquí se señalan se volverán invisibles en un futuro o, en el peor de los casos, lo son ya.

La mayor parte de las manifestaciones de los años 80 permanecen invisibles a la memoria, ya que nadie, ni siquiera las instituciones que habitaban el mundo del arte en ese momento, consideraron la importancia de unir y preservarlas para la posteridad. Ciertamente, muchos de estos artistas practicaban el happening o el fluxus y por tanto lo efímero era un fin sí mismo dentro de sus propias creaciones. Sirva como ejemplo la reciente exposición del grupo artístico *Sonic Youth*, exposición que viajó por todo el mundo y que en Madrid pudimos disfrutar en el CA2M en el 2010. Este grupo fue famoso en los 80 por su deseo por crear obras sonoras efímeras. Sin embargo, aunque este tipo de trabajos no han quedado grabadas en ningún soporte respondiendo al sentido de su creación, en la exposición si pudimos observar la gran obra polifacética de sus miembros experimentando con el sonido, la fotografía, la pintura, la física, la arquitectura e inventando instrumentos y localizaciones. La recopilación de todo este material de cara a la exposición nos ha permitido recuperar esa memoria.

La amenaza del olvido sobrevuela las diferentes bases de datos, espacios, archivos y webs de todas estas prácticas. Ahora mismo, la mayoría de estos datos son invisibles. Si anali-



Exposición SONIC YOUTH etc.: SENSATIONAL FIX. CA2M Centro de Arte Dos de Mayo. 2010

zamos algunos de los proyectos que recoge este libro, nos encontramos, por ejemplo, con base de datos con contenidos de gran calidad y muy trabajados, pero invisibles a los buscadores de internet y muchas veces difíciles de entender pues sus nombres no responden al sentido común, sino a la parte artística del colectivo o de los colectivos-autores, al espacio dónde han sido desarrollados o a otros motivos que no concuerdan con razonamientos lógicos, sino artísticos y que exigen un ejercicio de memoria extra para recordarlos.

¿Quieren ser invisibles? Es decir, los productores podrían llegar a desear esa invisibilidad futura. En ese caso, tal y como se configura el panorama actual, es en cierta manera inevitable la imposibilidad de relación que existe entre los diferentes proyectos lo que puede desembocar en cierto caos a la hora de intentar recuperar la información.

¿Deseamos ese caos? Es perfectamente viable. En cualquier caso sería interesante poder consultar un proyecto desde diferentes perspectivas: desde el curador, desde la institución, desde el usuario, desde el estudiante, el

investigador, la localización, el tiempo, la financiación, etc., e incluso la visibilidad efímera de aquellos proyectos que no quieran ser visibles.

¿Qué opciones podríamos tener si alguno de estos proyectos o varios de ellos quisieran ser visibles e incluso recordados en los próximos años? En la actualidad encontramos proyectos piloto que pretenden dar soluciones o camino a estas necesidades. Uno de ellos es el proyecto *SLIC*, cuyas siglas responden a: *software libre y sistemas de archivo compartido en instituciones culturales*. Este proyecto tiene como eje central de trabajo se desarrolla en el Medialab Prado y reúne a diferentes instituciones culturales y desarrolladores de software para compartir recursos y conocimientos en relación al archivo digital y al acceso a los contenidos culturales archivados de los diferentes colectivos y artistas, de tal manera que con el desarrollo de un metabuscador encontremos todos los resultados en todas las instituciones miembros del proyecto que tengan de ese artista, colectivo o concepto obras.

Por otra parte, sería muy interesante que desde una institución/ empresa / extitución se

generasen entornos en los cuales se dieran estos mapas visuales de contenidos o bien pudiéramos generarlos con alguna herramienta virtual actual, incluso contemplando la opción de ser visibles en portales como la Wikipedia o Arhive.org o Europeana entre otros, de cara a que cada proyecto se pudiera encontrar para trabajar o aportar en la línea de trabajo del mismo e incluso investigar o recuperar desde el futuro.

¿Cómo podemos hacer visible los nodos, las relaciones, las redes virtuales que se crean hoy en día para que la producción actual se solidifique, se expanda y llegue a ser parte imprescindible de la memoria colectiva con o sin instituciones como intermediarias? ¿Realmente somos conscientes de estas necesidades cuando configuramos la arquitectura de nuestra actividad como promotora de las acciones en cadena que queremos generar? En el caso de la exposición de *Sonic Youth* ha sido un comisario el que ha hecho posible, en cierta manera, visibilizar la colaboración que hubo con otros grupos o artistas del momento y de la actualidad, pero... ¿Y esas otras relaciones que se han generado en torno al grupo y que podían ser testimonio de cómo se trabajaba en esa época en la cultura? ¿En qué manera son responsables, condicionantes, el comisario o las instituciones que han acogido la exposición de esta memoria?

¿Cómo hacer para que no tengamos que recurrir a una determinada memoria del momento o de un debate en el que se habló de tal proyecto para recuperar el trabajo de estas estructuras que configuran el panorama cultural español actual? ¿Qué podemos hacer para contribuir al procomún con nuestros contenidos y hacerlos tan virales que no tengamos que depender de que otros sean nuestros testigos, aunque en algunos casos implique romper con el sentido de la creación de los mismos? Como leemos en la introducción a la exposición “*se desgrana una historia alternativa de la cultura contemporánea...*”

Siendo testimonio de los mismos temas y otros de la sociedad que vivimos: sexualidad, juventud, fama, moda, religión, política. ¿Es responsabilidad de estas instituciones o profesionales hacer esa labor por nosotros de cara al futuro?

Seamos comisarios de nuestras memorias.

Bonus Track 3

enREDa2



Julia López Varela y Jimena
Peña Bennett, HUB Madrid
@juliavarela
@xxx

Julia: Coordina HUB Madrid y colabora en el proyecto HUB ART junto con Jimena Peña. Desde el 2004 se dedica a la gestión cultural.

Jimena: Consultora en Art Management. Fundadora de ExpressArt y gestora en la Asociación de Emprendedores Creativos y culturales de Madrid.

EN UN NUEVO ORDEN ECONÓMICO mundial donde nuestra responsabilidad es comportarnos como ciudadanos globales y donde las estructuras empresariales han cambiado, creemos que convivir en espacios de trabajo compartido, *co-working*, nos lleva hacia un futuro abierto que potencia muchas oportunidades. Manejar los diversos recursos, propiciar continuamente relaciones orgánicas y generar un día a día donde las ideas se convierten en realidad, empieza a ser una práctica cada vez más extendida.

En este contexto actual, donde las instituciones, la economía, la política, la cultura, el acceso a los medios y a internet han cambiado notoriamente la situación vital y profesional de la sociedad; las ventajas de trabajar en red son evidentes. Fomentar el *trabajo móvil*, nutrirse de las experiencias de otras personas, crear contextos donde facilitar las sinergias personales, empresariales o creativas sea algo sencillo, es el *leit motiv* que dota de sentido a una red de personas.

En los espacios de trabajo compartido, no solo se palpan los beneficios de convivir con objetivos comunes o de habitar un espacio acogedor o de reducir gastos, sino que se trata de compartir y crear ideas entre toda la comunidad: poner en contacto a gente con talentos similares e impulsar proyectos brillantes. Estos flujos de talento y altruismo enriquecen el potencial de sus integrantes.

Desde el punto de vista del HUB, el fenómeno de los espacios de *co-working* no debería centrarse en ser una oficina compartida, sino en ser un lugar donde sus visitantes y miembros sientan la necesidad de relacionarse y de poner a disposición de los demás sus conocimientos y recursos. El modo en el que el HUB concibe el trabajo en red trasciende las fronteras nacionales, construyendo una comunidad a nivel mundial. Así, con este movimiento global, se logra vibrar en torno al emprendimiento e innovación social, como una gran solución para



Hub Madrid. Espacio de trabajo.

equilibrar el impacto económico a la vez que se impulsa la cultura, la educación, el respeto medioambiental y comunitario.

¿Y qué es lo que hace que un espacio físico trascienda y se convierta en una forma única de trabajar? Al reunir diariamente en un mismo sitio a emprendedores geniales, se crea un entorno en el que no se sienten solos y se animan a compartir sus ideas y contactos surgiendo de forma natural el tejido de red.

¿Cómo? La clave está en cómo un grupo de personas facilita estas conexiones. Un equipo que gestiona el espacio, conoce a los miembros de la comunidad, investiga sus proyectos y diseña un entorno donde se invita a trazar vínculos. Son personas que programan actividades y atraen a pensadores que incentivan la innovación como un *modus operandi*.

Y entonces, ¿cómo podría beneficiarse la cultura de estas prácticas? Esta es la misma pregunta que nos llevó a crear la programación cultural del HUB. En nuestra opinión, no

solo puede, sino que imprime sentido cuando los proyectos culturales se tornan un código abierto que se inserta en los nodos de conexión para aumentar su red con públicos diversos. Es decir, nutrirse de las iniciativas tecnológicas, medioambientales, empresariales, educativas, financieras, de comunicación... para crear innovación en la gestión cultural.

Así pues, ¿qué actividades se pueden intercambiar entre los diversos sectores? Acciones concretas para la solución de problemas recurrentes en la cultura, como por ejemplo: la financiación. Iniciativas reales para aplicar metodologías de emprendimiento o modelos extraídos del tercer sector han creado colectivos multidisciplinares que trabajan en programas de incubación cultural, plataformas que se sustentan a través del *crowdfunding*, estructuras cooperativas, acceso a microcréditos y programas para la sostenibilidad de los artistas. A su vez, el hecho de estar en contacto con la tecnología, ha permitido crear proyectos culturales con mayor impacto, expansibles y con difusión en tiempo real; incluso exhibir arte a

partir de las aplicaciones móviles. Hemos visto proyectos culturales que comunican su mensaje de una forma más cercana y clara, invitando a una nueva generación de admiradores de la cultura a interesarse y apropiarse.

Pero...¿cómo logramos que estas personas se involucren en los proyectos culturales y aporten su valor? La propia comunidad tiene voluntad de conocerse y una actitud de apertura excepcional. Basta la chispa en una conversación y una persona que agilice, conecte y formule las preguntas correctas para que se encuentren puntos en común y logren enriquecerse de los mismos recursos; incluso en ámbitos en los que las sinergias parecerían impensables. Crear un entorno donde extrapolar prácticas de un área a otra es precisamente a lo que nos dedicamos.

Dado que a las actividades habituales de un lugar de trabajo para emprendedores sociales acuden grandes y pequeños empresarios, ¿cómo estos encuentros ayudan a la gestión cultural? Promoviendo nuevos modelos que traspasen el antiguo concepto de patrocinio o *fundraising*, donde paulatinamente se deje de insertar la cultura en un programa de responsabilidad social corporativa y se proceda a crear programas de responsabilidad compartida con impacto social.

De este modo, conseguimos potenciar proyectos culturales a largo plazo que sean valorados tanto profesional como económicamente. Para esto es necesario insertar transversalmente a los artistas en procesos cognitivos dentro de las corporaciones. Abrimos un espectro donde sea lógico remunerar también al artista por pensar y crear. Por ejemplo, nuestra línea de comisariado: “*Arte en convivencia*”, invita a artistas a mezclarse con emprendedores, generando el empleo de nuevas metodologías para llevar a cabo sus ideas. Este proceso genera co-creación y producción en red durante la fase de ideación.

Al fin y al cabo, para hacer que todo esto suceda, propiciamos la *serendipia* para que la

cultura siga labrando el camino hacia nuevos campos. Las casualidades que han ocurrido gracias a estar en un lugar físico o virtual y haber utilizado la inteligencia colectiva nos dice que estamos hoy ante una innovación en la gestión cultural contemporánea.

Hits

**Inteligencias
Colectivas** pág. 56-59
pág. 276-277

Curators' Network pág. 60-63
pág. 278-279

#bookcamping pág. 64-67
pág. 280-281

Lab latino pág. 68-71
pág. 282-283

Red Trans Ibérica pág. 72-75
pág. 284-285

Utopic_US pág. 76-79
pág. 286-287

Inteligencias Colectivas

pág. 276-277

ADN

Inteligencias Colectivas;
Madrid, actúa desde 2007

www.inteligenciascolectivas.org

Inteligencias colectivas es un lugar de encuentro, una base de datos libre sobre tecnología informal y un registro de detalles constructivos colectivos a partir de ejemplos reales de construcciones no estandarizadas e inteligentes.

Quién

Zoohaus

<http://zoohaus.net/wp/>

Remezcla

Tags

- #Creación colectiva
- #Conocimiento situado
- #Jerarquías fluidas
- #Inclusión de agentes
- #Cultura híbrida
- #Redes de conocimiento
- #Tecnología informal
- #Human Network
- #Urbanismo

Fórmula

#Inteligencia+Colectivo
= Inteligencias Colectivas

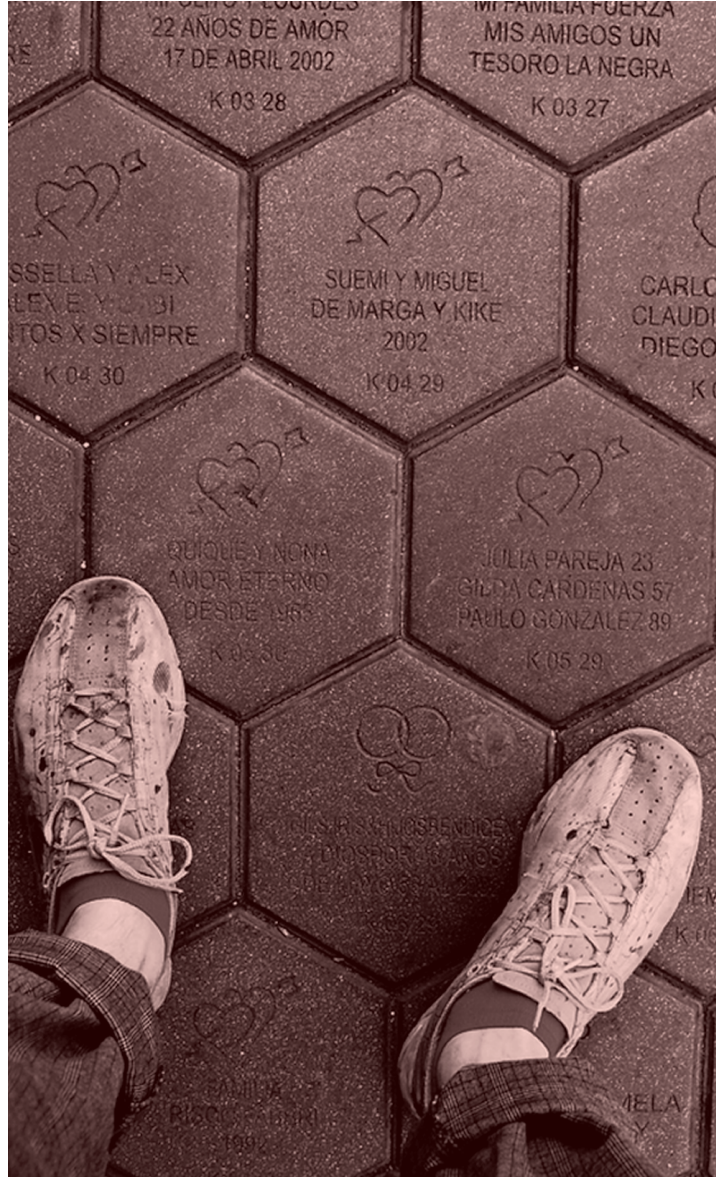
Inspiración

Links

es.wikipedia.org
www.mayapedal.org
www.laciudadviva.org

Video

El trenecito de la birra.
El americano imposable



Ser viajero no viajante

Filosofía

Cada lugar del mundo posee su propio abanico de técnicas constructivas. La coexistencia de diversos calados de industrialización y desarrollo económico permiten que las viejas técnicas artesanales que subsisten se mezclen con productos semi-industriales y mantengan su vigencia en entornos poco estandarizados. De este modo, las soluciones constructivas sin planificación arquitectónica trascienden, generando una gran variedad de procedimientos sobre los que existe una sabiduría popular heredada, pero corregida y combinada con un alto grado de improvisación en términos de materiales y técnicas de nuevo cuño. A través de la plataforma de Inteligencias Colectivas trabajamos con esta información mediante distintos tipos de procesos.

El primero es catalogar y cartografiar las inteligencias, organizado entre 'catalog' y 'upgrade'. Listados abiertos y participados

de detalles de tecnología informal. Trabajamos desarrollando manuales de instrucciones y modelos tridimensionales de las inteligencias más interesantes. Todo a partir de archivos abiertos online, que permiten y favorecen su réplica y difusión.

El segundo consiste en testar y evolucionar las inteligencias. Fabricación de prototipos (prototyping), desarrollos construidos en contextos muy específicos, que ponen en crisis la posibilidad de constituir diseños inteligentes y que llevan al límite las inteligencias aprendidas. Permiten la autoría compartida y la evolución de los modelos.

Puntos de partida

La creación de redes humanas y el desarrollo del capital social aumenta las conexiones. **Hay que impulsar la 'sociedad híbrida' a través de procesos colaborativos en contacto total con distintos tipos de realidades.**

Periferias

Grietas

La verdadera esencia de Inteligencias Colectivas es la creación de una estructura de conocimiento libre y abierto.

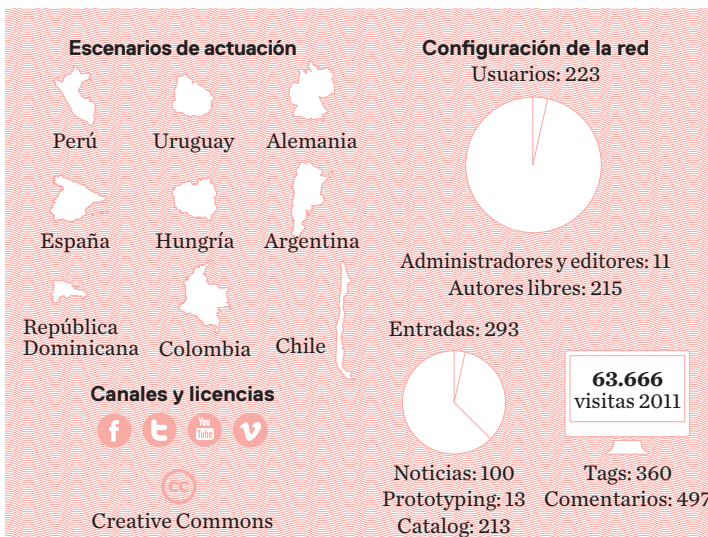
Comunidad

La comunidad y el proyecto son la misma cosa. El proyecto es de la comunidad, o por decir lo mismo con otras palabras, el que escribe, forma parte de la comunidad participante. Al mismo tiempo hay muchas maneras de participar, aprovechando el conocimiento actualizado, subiendo y difundiendo conocimiento, ofreciendo o recibiendo estructuras de aprendizaje alternativo, implementando diseños y procesos constructivos, disfrutando de los prototipos o simplemente estando sentado viendo una película en la Casa de la Cultura de Palomino.

Aportación

- Implementación de visiones no convencionales de urbanismo más eficientes.
- Eliminación de prejuicios tecnológicos.
- Pensamiento crítico sobre urbanismo y ciudad.
- Herramientas para potenciar la creatividad social.
- Entrenamiento en estructuras de trabajo colaborativas.
- Prototipos y dotaciones construidas que incrementan la calidad de vida.
- Creación de economías emergentes.
- Procesos de construcción informal.
- Nuevas formas de trabajo de red.
- Nuevas formas de dar voz a las comunidades en riesgo de exclusión.
- Nuevas dinámicas de participación ciudadana.
- Testeo de otros sistemas pedagógicos.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Arquitectos
Ingenieros
Artistas
Educadores
Diseñadores
Usuarios

Cooperación / Co-working

PEI Univ. Javeriana de Bogotá

Palomino Cultural

Matadero Madrid

La Laboral de Gijón

Escuelab de Lima

Colegio de Jicamarca

Universidad de Chile

AECID

El Ranchito

Youth in Action Program

Santiago Pradilla

Comunidad del parque
de las Malvinas

Arquitectura Expandida

...y muchos más

Coproducción / Financiación



Método

1. Catalog, o archivo documental de inteligencias encontradas. Cada una se implementa con información gráfica, escrita y se geo-referencia a su localización precisa. **2. Upgrade**, inteligencias que “suben de categoría”, es decir información revisada y editada para generar sistemas comunes. Se constituye a partir de manuales de instrucciones, modelos tridimensionales y planimetrías que pueden ser descargadas de la página en sus formatos abiertos y editables. **3. Prototyping**, es el listado de proyectos construidos basados en la evolución de algunas de estas inteligencias.

Herramientas aplicadas

♦ Redes de conocimiento tecnológico informal. ♦ Prototipos. ♦ Redes humanas y capital social.

Recursos tangibles

♦ **Equipo humano para la coordinación y conceptualización** de las actividades. ♦ Recursos para la producción y construcción de prototipos. ♦ Mantenimiento de infraestructuras digitales. ♦ Gastos de gestión de las actividades (billetes aéreos, alojamiento y manutención de profesionales, honorarios de los colaboradores). ♦ Registro y edición de documentación gráfica, constructiva y audiovisual.

Resultados

♦ Construcción de prototipos. ♦ Talleres de pedagogía conectada. ♦ Clasificación y legitimación de conocimiento informal. ♦ Exposiciones. ♦ Publicaciones. ♦ Piezas audiovisuales. ♦ Seminarios.

Serendipia

Error

El tiempo, la financiación y la desconfianza de las estructuras estables en este tipo de procesos.

Motor de cambio

El conocimiento situado y la sociedad híbrida.

Creatividad aplicada

A través de procesos pedagógicos conectados se desmontan jerarquías que establecen una relación directa con la realidad. De esta forma, se da voz al mayor tipo de agentes, legitimando los discursos por su contenido para equiparar a profesionales de todas las disciplinas.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo conseguir mayor empujamiento del proyecto por parte de más usuarios?
2. ¿Cómo sistematizar la evolución y réplica de modelos construidos muy relacionados con su contexto en otros lugares muy diferentes?
3. ¿Cómo dar el paso para facilitar el acceso a nuevas economías basadas en algunos de los prototipos desarrollados?

Futuro

No lo sabemos. ¿Dónde esperamos que llegue mañana o esta tarde? Al mayor número de gente posible y que se siga independizando. Que aparezcan nuevos proyectos de nueva gente y que de esta manera se legitime este otro tipo de conocimiento real, relacionando procomún, urbanismo, construcción y conocimiento situado.

Metamorfosis

1. www.inteligenciascolectivas.org
Puesta en marcha de la herramienta digital. Una estructura independiente y participada para que evolucione y sea implementada, modificada, o permita a los usuarios/autores abastecerse de ella. El primer paso para trabajar con la tecnología informal y legitimarla ha sido organizar un sistema que permita hacerlo de forma colectiva a través de internet, construyendo redes de trabajo humano y sistemas de taxonomía y categorización.



2. Palomino a new hope/ Palomino strikes back

Trabajos de investigación y propuesta in situ. Otro de los momentos claves no ha sido, sino que está siendo. La colaboración que inteligencias colectivas empezó a desarrollar en Palomino, una pequeña localidad en el Caribe colombiano. Es un proyecto abierto que mira al futuro. A la vez, fue el primer proyecto que tocaba una serie de frentes que después han sido pilares básicos de la herramienta. Se planteó intervenir con actuaciones construidas en una comunidad definida a partir de la evolución de la propia tecnología del lugar, fue la primera vez que testeamos una pedagogía conectada con un grupo de una universidad, y fue la primera vez que se planteó trabajar en un contexto complejo donde se colabora directamente con perfiles muy diferentes. De la misma manera ha sido el primer proyecto que tiene una continuidad temporal y en el que se ha diseñado una estrategia precisa de participación comunitaria.



3. IC Lima

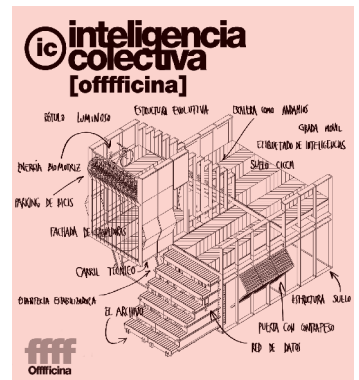
Sistemas Inteligentes y puesta en carga de la tecnología social. Lima permitió amplificar la investigación teórica de inteligencias colectivas, descubrimos los sistemas inteligentes, la tecnología social o humana y aprendimos a contarnos a nosotros mismos. Fue el primer proyecto que se desarrolló en parte en un contexto urbano, una megápolis de una complejidad asombrosa. Pero también fue el primer lugar donde se iniciaron procesos de innovación tecnológica muy ligada desde entonces a inteligencias colectivas. Se diseñaron y construyeron prototipos que podían ser fácilmente replicables en cualquier lugar del mundo, y que constituían plusvalías de servicio que pueden plantear incluso herramientas de negocio.



4. IC OFFFICINA

Evolución intensiva upgrades y espacio de trabajo colaborativo. Se realiza dentro de El Ranchito (Matadero Madrid). No se trata tanto de amplificar la visión de inteligencias

sino de intensificarla. Por eso hemos trabajado en tres bloques. El **Archivo** de inteligencias colectivas, el diseño de un mueble físico entorno a los contenidos expositivos. Contiene formatos físicos y digitales expandidos y es un espacio de estancia en sí mismo. Los **Upgrades**, intensificación en los sistemas narrativos de inteligencias colectivas, amplifican la documentación que se da de cada inteligencia catalogada. Y por último la **Offfficina**, diseño y construcción de un espacio físico, sede temporal de inteligencias colectivas en Madrid. Un espacio que se configura a través de diseñar estrategias de traducción de las virtudes aprendidas en la herramienta digital y que se compone de la evolución de muchas de las inteligencias encontradas por el mundo. #savethedinosaur



Curators' Network

pg. 278-279

ADN

*Curators' Network; Madrid, Sibiu,
Budapest, Cracovia, Viena,... ;
actúa desde 2010*
www.curators-network.eu

Curators' Network es una red europea entre entidades e instituciones sin ánimo de lucro que trabajan en torno al arte contemporáneo. Promueve el intercambio de artistas y profesionales de la cultura en Europa.

Quién

Hablar en Arte
www.hablarenarte.com

Remezcla

Tags
#Red
#Curaduría
#Interconexión
#Talento
#Europa
#Colaboración

Fórmula

#(1 anfitrión local +1 espacio +20 representantes de entidades culturales nacionales e internacionales + 20 artistas nacionales)*5 eventos ≥ ∞ de posibilidades

Inspiración

Links
www.papergirl-berlin.de
www.flattr.com
John Searle: The Construction of Social Reality

Video

Pauline CROZE. Baiser d'adieu



Ser viajero no viajante

Filosofía

Curators' Network es la unión de cinco instituciones culturales de Austria, España, Hungría, Rumanía y Polonia. Hemos creado esta red para combatir lo que denominamos "fenómeno isla": Muchos agentes culturales colaboran casi exclusivamente con sus respectivos ámbitos locales y desconocen los proyectos, exposiciones, trabajos y eventos de los colegas de profesión fuera de su país. Faltan, pues, métodos de promoción internacional que ayuden a fomentar la interconexión de los diferentes contextos culturales.

Aunque el ideal de un mundo artístico cada vez más interconectado está muy en boga, hay que constatar que el "fenómeno isla" se está extendiendo. Por un lado, internet y las nuevas tecnologías de comunicación dan la oportunidad de entrar fácilmente en contacto con los rincones más remotos de la Tierra. Sin embargo, el fácil acceso a todo tipo de información hace más invisible a los que todavía no están presentes en los formatos digitales y en varios idiomas.

Muy a menudo, esta falta de promoción crea entornos locales donde los artistas y comisarios trabajan en estrecha colaboración, pero sus pro-

yectos, exposiciones, trabajos y eventos – aunque destacables – permanecen desconocidos al resto del mundo.

Curators' Network es una respuesta a este fenómeno: ofrece la oportunidad de interconectar artistas jóvenes y emergentes con profesionales del mundo del arte interesados en conocer nuevos talentos en el extranjero. El archivo digital de Curators' Network registra todos los artistas y profesionales que participan en los encuentros y alberga un perfil autogestionable de ellos, para perpetuar el efecto de los encuentros y construir de esta forma una plataforma de referencia del arte contemporáneo en Europa.

Puntos de partida

· ¿Cómo conocer a artistas de países europeos que todavía no han destacado en el extranjero? · ¿Cómo superar el aislamiento y ensimismamiento de las periferias europeas en materia cultural? · ¿Cómo crear una plataforma sostenible en el tiempo que dé a conocer a artistas e iniciativas curatoriales a nivel global?

Periferias

Grietas

· Nadie mejor para enseñar **la escena emergente y contemporánea de una ciudad o de un país** que alguien que está trabajando en este momento en ese ámbito. · Nada mejor que **una red de anfitriones locales** para dar a conocer de primera mano la realidad artística de países que a priori no tienen mucho intercambio cultural. · Nada mejor que **una base de datos selecta y cuidada** para presentar artistas e iniciativas que están avaladas por entidades culturales y profesionales reconocidos.

Comunidad

Curators' Network es un proyecto por y para la comunidad artística que, en este caso, es tanto receptor como productor de contenidos.

Aportación

· Promociona artistas e iniciativas artísticas nacionales a nivel europeo. · Facilita el intercambio de puntos de vista entre profesionales del sector de la cultura. · Promueve prácticas curatoriales innovadoras. · Visibiliza nuevos modelos creativos de gestión cultural y artística. · Cohesiona la cultura contemporánea de Europa.

Redes geniales



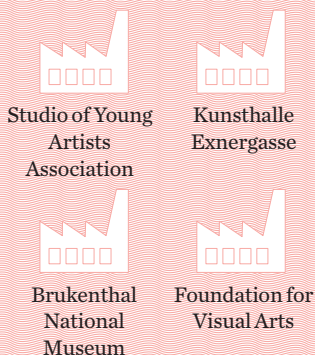
Colaborar - Cooperar - Coproducir

Serendipia

Colaboración / Áreas de trabajo



Cooperación / Co-working



Coproducción / Financiación



Método

1. Cada miembro de la red invita a los demás socios junto con otros profesionales del arte a conocer in situ el panorama cultural emergente de su país: artistas, agentes y entidades que todavía no son conocidos en el extranjero pero que tienen calidad y pueden despertar el interés suficiente como para ser presentados en el circuito internacional.
2. Los encuentros son la base para iniciar a través de ellos otros proyectos de colaboración reales entre los artistas y curadores seleccionados.

Herramientas aplicadas

- ◆ Showrooms.
- ◆ Visionados, charlas y debates.
- ◆ Visitas a profesionales y espacios clave para entender la creación cultural local.
- ◆ Los resultados de los encuentros se difunden entre un público mayor mediante una plataforma web, publicaciones y piezas audiovisuales.

Recursos tangibles

- ◆ Billetes aéreos, alojamiento, honorarios y manutención de profesionales.
- ◆ Soportes digitales y analógicos.
- ◆ Recursos para la producción de acciones y obra artística.
- ◆ Equipo humano para la coordinación y conceptualización de las actividades.
- ◆ Registro y edición audiovisual.

Resultados

- ◆ Beneficios inmateriales (contactos, apoyo, intercambio, nuevas colaboraciones e ideas...).
- ◆ Residencias.
- ◆ Exposiciones.
- ◆ Producción de obra nueva.

Error

Desconocimiento absoluto del panorama de artistas de otros países que se encuentran en una situación parecida a la nuestra: emergentes, con muchas ganas de hacer proyectos nuevos e internacionales, pero con poco dinero para hacer viajes de networking fuera del país de origen.

Motor de cambio

Potenciar relaciones bilaterales y multilaterales directas sin recurrir a la intermediación de los que tradicionalmente llevan el peso de la promoción internacional europea.

Creatividad aplicada

Crear estrategias para posibilitar a artistas, curadores y profesionales del sector el acceso directo a la realidad artística y cultural de otros países.

Adaptarse al cambio

1. ¿Quién se apuntaría como socio a un proyecto como Curators' Network?.
2. ¿Cuáles son los formatos y soportes idóneos para fomentar la cohesión de la cultura contemporánea europea?.
3. ¿Cuál es la estrategia adecuada para agrandar la red y hacerla sostenible en el tiempo? Pensándolo bien... ¿por qué siempre nos metemos en estos fregados?

Futuro

Una plataforma eficaz, sostenible e independiente que haya lanzado a la internacionalización a artistas y otros profesionales del mundo de la cultura, y que haya generado nuevas conexiones que faciliten la creación de, a su vez, nuevas propuestas y tejidos culturales.

Metamorfosis



1. Archivo audiovisual de todos los creadores y agentes culturales que han participado en los encuentros de Curators' Network.

La plataforma digital alberga un archivo audiovisual de creadores, comisarios y gestores culturales formulado a partir de la celebración de las primeras actividades organizadas en los países de los miembros de la red. Será incrementado de forma progresiva al incluir los participantes de cada encuentro que se celebrará en el futuro, convirtiéndose así en una fuente de información fundamental sobre el arte contemporáneo joven europeo.

2. Encuentros internacionales para conocer el entramado cultural emergente de cada país

Cada encuentro se divide en:

1. Un visionado de portafolios de una selección de artistas nacionales.
2. Charlas y presentaciones informales donde artistas, comisarios y entidades presentan proyectos para los que buscan colaboración.
3. Un recorrido por los espacios más dinámicos de la ciudad

donde se organiza el encuentro. Curators' Network pretende convertirse en una red viva y sostenible en el tiempo, por lo cual animamos a todos los interesados a contactarnos para formar parte de esta iniciativa. Hasta el momento Curators' Network organiza cinco encuentros en España, República Checa, Rumanía, Hungría y Polonia además de una exposición colectiva en 2013.

3. Encuentro 1. Matadero Madrid

Durante los cuatro días del encuentro la Nave 16 de Matadero Madrid acogió un **Visionado** de portafolios entre comisarios internacionales y 20 artistas seleccionados. Cada día hubo además un **Showroom** público para que comisarios locales y otros profesionales de la cultura pudieran conocer personalmente a los artistas. Simultáneamente tuvieron lugar las **presentaciones públicas** de los comisarios invitados, donde dieron a conocer la labor que realizan en sus ciudades correspondientes.

Este encuentro de Curators' Network estuvo dirigido a todos los

profesionales de la cultura contemporánea española con la intención de proporcionar un rico y sostenido intercambio de ideas que abran el camino a futuras colaboraciones. Estamos seguros de que este primer encuentro de Curators' Network habrá servido para fortalecer las relaciones con agentes culturales europeos.

Los artistas que participaron en el primer encuentro de Curators' Network son: Françoise Vanneraud, Cristina Garrido, Carlos Irijalba, Julio Adán, Tamara Kuselman, Daniel Jacoby, AaPFAFF (Guillermo Pfaff), Inés García, Vicente Blanco, Alfredo Morte, Zoé T. Vizcaíno, Alain Urrutia, Núria Güell, Jaime de la Jara, Pedro Luis Cembranos, Álvaro Negro, Fermín Jiménez Landa, Carlos Maciá, Javier Arce, Grande (Pablo Serret de Ena).

#bookcamping

pág. 280-281

ADN

*#bookcamping; Madrid,
actúa desde 2011*

<http://bookcamping.cc>

#bookcamping es una biblioteca abierta y colaborativa que nace a la luz del 15M cuyo objetivo es socializar la lectura e incentivar la cultura del compartir. Lejos de querer ser un 'libros yonkis' #bookcamping propone llenar sus estanterías con contenido 100% libre contribuyendo a un modelo de cultura sostenible.

Quién

Silvia Nanclares, Daniel Gómez, Kamen Nedev, María Durán, Jessica Romero, María Castelló Solbes

Remezcla

Tags

#La red. Las plazas.
Y de vuelta a la red
#Cultura libre
#Edición
#Comunidad
#Participación
#Conocimiento

Fórmula

#Leer = Tú - "Ellos"

Inspiración

Links

www.archive.org
www.traficantes.net
www.madrimasd.org/blogs/futuros-delibro/

Video

Introducción a #bookcamping



Ser viajero no viajante

Filosofía

#bookcamping ha llegado muy lejos en muy poco tiempo, y estamos muy contentas con su impacto y su capacidad de producir valor y conocimiento. Pero lo que se mueve más deprisa es el suelo de debajo de nuestros pies. Nos hemos metido en un jardín lleno de libros, dudas, licencias, intermedarios en crisis, modelos de distribución obsoletos, fricciones, espejismos, leyes y sobre todo, preguntas.

Queremos seguir practicando la (des)organización horizontal y lo menos centralizada posible, privilegiando y fomentando la circulación de la cultura libre. Pero para eso también necesitamos pararnos a pensar. Queremos repensar en común la necesidad de replantear el sistema

editorial privativo y la oportunidad que la difusión de la cultura libre está dando a este rediseño del estado actual de las cosas. La importancia que en este momento tiene reformular aspectos como la obsolescencia del copyright, la crisis de las entidades de gestión de derechos y la cadena de la propia industria editorial nos lleva a imaginar y proponer nuevas posibilidades de creación, edición, difusión, disfrute, intercambio, financiación y compraventa editorial.

Puntos de partida

- Redefinir la relación entre productores, distribuidores y usuarios del sector editorial.
- Difundir y educar en producción de cultura libre editorial.

Periferias

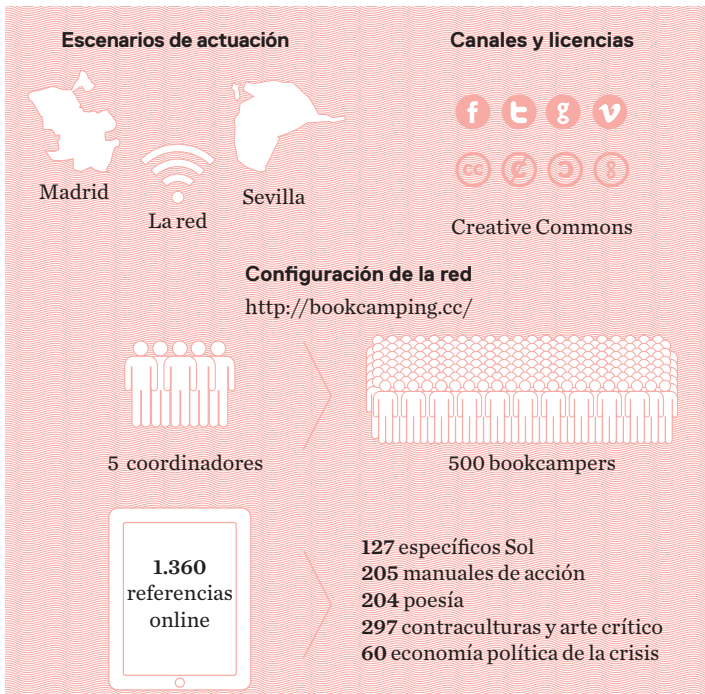
Grietas

Servir de marco de investigación y experimentación con los nuevos modelos de negocio editorial basados en la libre circulación de contenidos, a la cultura libre y a las islas que se mueven en medio del océano cuando nadie se lo espera. **Cualquiera puede ser #bookcamper.**

Comunidad

#bookcamping se inició en las redes sociales, y se debe en gran parte a la comunidad que lo apoya y lo sustenta. Esto incluye a todas las usuarias, participantes activas, cofinanciadoras, etc. #bookcamping pertenece a su comunidad, y la comunidad es lo que lo hace ser lo que es. El nivel de participación de una persona o de una entidad puede ir desde ayudar con la ampliación de los fondos de nuestra biblioteca, pasando por la cofinanciación, hasta proyectos de colaboración más ambiciosos.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir



Método

Se puede ser #bookcamper de muchas maneras, y se puede estar implicada en el proyecto en distintos grados: **1.** Consulta y uso del fondo bibliográfico de #bookcamping para la elaboración de bibliografías o para la lectura individual. **2.** Ampliación del fondo bibliográfico, colaboración con el orden y organización del archivo. **3.** Participación y colaboración con las actividades de difusión y los talleres que organiza el proyecto. **4.** Colaboraciones más ambiciosas, desde entidades como editoriales, colectivos sociales o centros culturales.

Herramientas aplicadas

♦ Ya desde el inicio, #bookcamping se concibió como un proyecto de investigación y producción de conocimiento. ♦ Por tanto, el formato taller fue uno de los primeros que empezamos a desarrollar pensando en la comunicación y difusión del proyecto. ♦ En la actualidad, la parte más activa y mejor desarrollada de esta línea de trabajo es nuestro Grupo de trabajo en los Laboratorios de Procomún de Medialab-Prado.

Recursos tangibles

♦ Comunicación y organización de proyectos educativos y de mediación. ♦ Desarrollo del software (con licencia libre, por cierto). ♦ Mantenimiento de infraestructura en red para el proyecto. ♦ Diseño gráfico, comunicación del proyecto.

Resultados

#bookcamping genera tejido social, cultura, y conocimiento libre. El proyecto no es un repositorio de artefactos culturales: **es una herramienta de producción.**

Serendipia

Error

Todavía no nos hemos puesto de acuerdo con eso de qué libros llevarnos a las plazas. Pero estamos en ello.

Motor de cambio

Probablemente la primera vez que un medio de prensa nos contactó para un reportaje. (Periódico Diagonal, en junio de 2011). Fue cuando nos dimos cuenta de que el proyecto tenía que avanzar hacia el ámbito de la cultura libre.

Creatividad aplicada

Al contrario que todas las *start-ups* y todos los niños-ricos/empresarios/culturetas que pueblan el mundo de la red, #bookcamping es el único que ha conseguido **sacarle una productividad real a la (des)organización.**

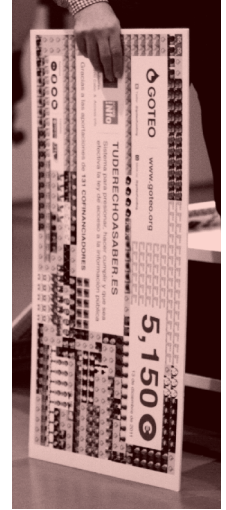
Adaptarse al cambio

1. ¿Qué puede ser un "libro" en la era de la Sociedad-Red?
2. ¿Cómo ha cambiado el acto de leer? ¿Cómo leemos ahora?
3. ¿Cuál puede ser la clave de un modelo de negocio editorial de código abierto y de libre circulación?

Futuro

Hay muchas ideas y visiones detrás de esto. Nos gusta pensar en #bookcamping como en una especie de unidad de reconocimiento, un laboratorio de experimentación y puesta en marcha de propuestas editoriales de libre circulación y de código abierto. Es una visión muy ambiciosa, pero muy, como nos gusta decir, "gustosilla".

Metamorfosis



1. Fundación e inicio del proyecto

En mayo de 2011, lejos de España, y pendiente de lo que está ocurriendo en las plazas de todo el país, Silvia Nanclares publica una entrada en su blog y lanza, en la red social Twitter, la pregunta “Y tú ¿qué libro te llevarías a tu asamblea/plaza/camping?”. Para ello, usa el hashtag #bookcamping. Las contribuciones crecen exponencialmente, y la lista de lecturas se hace tan larga que empieza a ser imposible de manejar. Daniel Gómez registra el dominio <http://bookcamping.cc>, contrata hosting, y desarrolla la web del proyecto. María Durán se une al proyecto como diseñadora gráfica. María Castelló Solbes contribuye con su mapa visual de la biblioteca #bookcamping, y pasa a ser la ilustradora del proyecto.

2. Giro hacia la cultura libre / Campaña de crowdfunding a través de Goteo.org

En junio de 2011, el periódico Diagonal contacta con #bookcamping para solicitar un breve artículo describiendo el proyecto y una lista de cinco libros recomendados. El artí-

culo sale publicado bajo la rúbrica colectiva “Bartleby y cía”, pero, a la hora de recomendar títulos, queda evidente que la iniciativa prefiere apostar por editoriales y autoras que permiten la libre distribución de sus proyectos en la red. Esto marcaría un importante punto de inflexión.



Un mes más tarde, Jessica Romero se une al grupo de trabajo para desarrollar varias propuestas de talleres, y pasa a hacerse cargo de todo el trabajo de comunicación de #bookcamping.

En septiembre de 2011, la iniciativa Goteo.org se pone en contacto con #bookcamping, algo que daría

lugar a una campaña de cofinanciación (crowdfunding), a desarrollar entre octubre y diciembre de 2011. La campaña requiere múltiples acciones de difusión y comunicación en Madrid, Sevilla, Málaga, Zaragoza, etc., y se salda con éxito en su primera fase.

3. Grupo de trabajo en los Laboratorios del Procomún de Medialab-Prado

La idea de iniciativas de investigación no se había quedado en un segundo plano. A invitación de MediaLab-Prado, #bookcamping pone en marcha un grupo de trabajo dentro de los Laboratorios del Procomún, que busca investigar el estado y las posibles vías de desarrollo futuro de las iniciativas editoriales en el contexto de la red. La investigación pone especial énfasis en los modelos editoriales basados en la libre circulación de contenidos, y licencias libres como las Creative Commons.

Lab latino

pág. 282-283

ADN

Lab latino; Madrid, actúa desde 2008
www.lablatino.net

Lab latino es una plataforma colaborativa permanente que genera, facilita y apoya proyectos culturales y artísticos iberoamericanos.

Quién

Pensart y Arte Actual

www.pensart.org

www.flacsoandes.org/artefactual/

Remezcla

Tags

#Iberoamérica

#Redes colaborativas

#Crowdfunding

#Emergencias culturales

#Laboratorio de proyectos

#Plataforma de coproducción

#Emprendeduría cultural

#Sostenibilidad

Fórmula

#Poner en valor el potencial
+ creatividad x red colaboración =
desarrollo de proyectos culturales de
incidencia social y sostenibilidad

Inspiración

Links

www.platoniq.net

<http://scholar.google.es>

<https://n-1.cc/>

Youtube

Video

*How plants warn each other
of danger*



Ser viajero no viajante

Filosofía

Lab Latino parte de una metodología inspirada en minga, palabra proveniente del quechua que hace mención a una antigua tradición de trabajo comunitario con fines de utilidad social.

Lab latino se gesta para potenciar redes y vínculos con España, y como futuro puente de unión entre Iberoamérica y Europa. Para ello se crean estrategias de acción entre países, centrando su actividad en dos nodos activos: Quito y Madrid. Desde estos ejes se vertebrarán prácticas colaborativas que vinculen a otros núcleos de producción artística y cultural fuera de estas fronteras, locales, nacionales e internacionales.

Tanto gobiernos como instituciones independientes de ambos países, han logrado una serie de acuerdos binacionales en el ámbito económico, laboral y sanitario; quedando aún pendiente el cultural. Hasta la fecha, no existen acuerdos, ni instituciones dedicadas a ello de manera prioritaria.

Actualmente hay una importante escena emergente de arte contemporáneo Iberoamericano, sin embargo la carencia de mecanismos que faciliten su difusión en los circuitos internacionales del arte, hacen imposible la visibilidad de los mismos. Esta situación deriva en una limitación en la productividad, y a una difícil salida a industrias y mercados internacionales.

Puntos de partida

· **¿Cuáles son las estrategias de producción cultural en contextos de crisis?** · **¿Qué ideas se pueden convertir en proyecto sostenibles?** · **¿Cómo pensar en nuevas formas de producción artística desde la colaboración y la sostenibilidad?**

Periferias

Grietas

Lab latino fortalece las redes colaborativas, las vías de comunicación, y la labor conjunta que nace desde la intención de fomentar nuevas fórmulas de adaptación a un mundo que se alimenta de innovación, de creatividad y de capacidades por explotar.

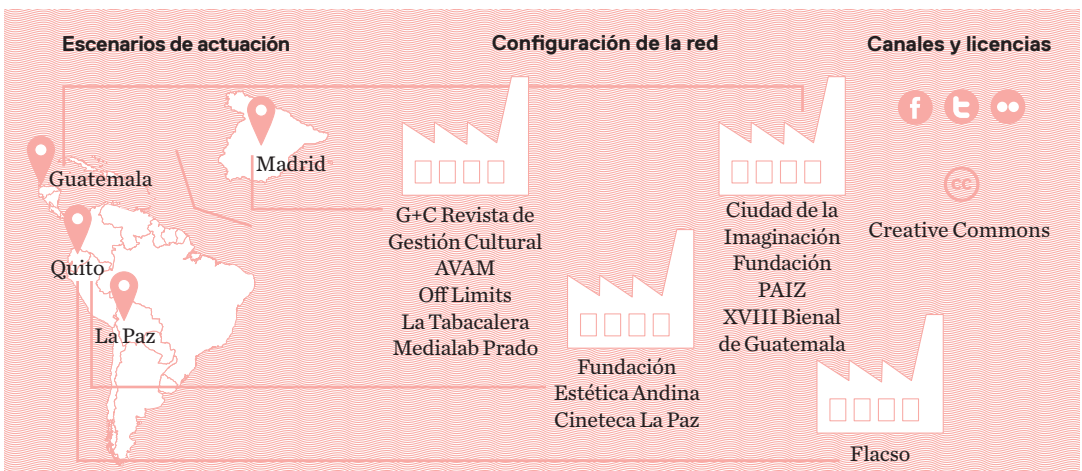
Comunidad

En algunos casos, la comunidad es co-creadora de la producción artística; en otros, está implícita en la conceptualización de los proyectos. Y en algunos menos se plantea cómo consumidora del proyecto artístico expuesto.

Aportación

· Mecanismos para la participación en sociedad. · Fórmulas para vehicular la inteligencia colectiva. · Proyectos para el desarrollo cultural y social local. · Nuevos espacios para disfrutar de la cultura participativa. · Potencia la reflexión crítica ante el pensamiento único. · Herramientas para el uso de la creatividad social. · Espacios posibles para incentivar la cohesión social.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir



Método

1. Se propone el formato laboratorio como método de discusión y de investigación sobre las prácticas profesionales del sector de las artes; una metodología específica, dinámica y participativa en formato taller intensivo. 2. Se insertan prácticas que parten de la filosofía colaborativa fomentando el intercambio cultural entre ambos países desde planteamientos innovadores, sostenibles y democráticos. El objetivo es concretar los laboratorios como red permanente de intercambio y reflexión. 3. A partir de las propuestas seleccionadas en cada país, se analizan nuevas fórmulas, discursos y dispositivos de producción cultural para encontrar vías de profesionalización del sector a partir del estudio del decálogo de las buenas prácticas y su aplicación en la gestión cultural, la curaduría y la práctica artística.

Herramientas aplicadas

♦ Plataforma de profesionalización
♦ Sistema de crowdfunding. ♦ Banco de recursos. ♦ Protocolo de redes culturales.

Recursos tangibles

♦ Equipo humano. ♦ Recursos para la producción de acciones y obra artística. ♦ Billetes aéreos, alojamiento y manutención de profesionales. ♦ Honorarios para artistas, educadores y expertos. ♦ Programadores digitales. ♦ Registro y edición audiovisual. ♦ RRHH para la publicación y redacción de resultados. ♦ Reuniones para generar estrategias globales.

Resultados

♦ Microfinanciación. ♦ Residencias. ♦ Procesos. ♦ Laboratorio de proyectos emergentes. ♦ Generador de redes locales, nacionales e internacionales.

Serendipia

Error

Los esquemas territoriales condicionan los modos de producción cultural y centrifugan las relaciones entre los agentes del sector. Son estos sistemas esquizofrénicos en el que la hiperconcentración de tejido cultural en la zona centro de las ciudades ha impedido una expansión de prácticas culturales alternativas y la creación de otros focos o centros en otras zonas de la comunidad.

Motor de cambio

La escucha activa, la implicación y la creatividad.

Creatividad aplicada

La creación de un protocolo o pautas de comportamiento que aseguran la conexión de los nodos y la sostenibilidad en el intercambio de información, recursos e ideas.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo poder realizar proyectos sostenibles?
2. ¿Cómo conseguir proyectos basados en el compromiso y la implicación?
3. ¿Cómo generar vías de incidencia social?

Futuro

Quizás podemos comprender este proyecto futuro como una posibilidad de comunicación, acción y proyección naturalizada donde los proyectos que emergen serán posibles desde la implicación y la resolución conjunta y retroalimentada de una comunidad sin límites espaciales, pero sí con líneas de pensamiento conjuntas y en evolución continua.

Metamorfosis



1. Laboratorios de proyectos emergentes

1. Generar un espacio de intercambio de experiencias, de profundización de conocimiento y de capacitación para: gestores culturales, curadores, colectivos artísticos, artistas y estudiantes universitarios de áreas relacionadas, dedicados a la concepción, organización, producción y difusión de eventos y actividades culturales. **2.** Profundizar en las fórmulas de la gestión cultural y la curaduría de espacios culturales y artísticos, desde un espacio de reflexión, común y horizontal. **3.** Establecer redes de colaboración entre los distintos profesionales del sector artístico y cultural. **4.** Diseñar diferentes proyectos de producción cultural y evaluar su viabilidad. **5.** Presentar los proyectos seleccionados en la siguiente sede.

2. Red de agentes culturales latinoamericanos. Cartografía de contextos latinoamericanos

1. Visibilizar la creación cultural y artística de diferentes espacios de producción latinoamericanos. **2.** Crear estrategias de acción para futuras redes colaborativas entre profesionales del sector cultural y los espacios de producción. **3.** Dinamizar fórmulas para permeabilizar la acción cultural de los espacios a la sociedad civil. **4.** Crear maneras de colaboración permanentes con los diferentes espacios que participan en el proyecto. **5.** Generar vínculos culturales y artísticos entre los diferentes contextos latinos.

3. Best Practices

Las Best Practices son la fórmula para poder llevar a cabo dos principios básicos de Lab latino: **1.** Transmisión de conocimiento. **2.** Procesos de participación directa en la valoración y selección de los proyectos.

El último día de laboratorio, los participantes seleccionan los dos mejores proyectos a

itinerar en la siguiente sede, de esta manera se consigue la transmisión de sus experiencias trascendiendo las fronteras territoriales de los proyectos seleccionados.

4. Plataforma digital: crowdfunding, banco de recursos, protocolo para generación de redes sostenibles. www.lablatino.net

1. La finalidad principal para la creación de esta plataforma es compartir recursos, información y conocimiento, asegurando la viabilidad y la sostenibilidad de los proyectos propuestos, aumentar la creatividad de las iniciativas y reducir costes de las acciones. **2.** Establecer un espacio de reflexión y discusión sobre formas de producción cultural y artística desde los diferentes contextos sociales y políticos latinos.

Red Trans Ibérica

pág. 284-285

ADN

*Red Trans Ibérica de Espacios
Culturales Independientes;
Madrid, actúa desde 2011
redtransiberica.wordpress.com/*

Coordinación

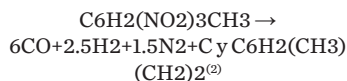
El Hervidero, Espacio Tangente,
Kunterbunt Cultura
Independiente, Off Limits

Remezcla

Fórmula

#(creatividad + participación cul-
tural + independencia)

$$\begin{array}{c} \times \\ (n [n - 1] / 2) ^{(1)} \\ = \end{array}$$



⁽¹⁾ Ley de Reed: La utilidad de las redes y el beneficio para cada uno de los miembros de la misma aumenta exponencialmente con el incremento del tamaño del sistema.

⁽²⁾ Reacciones que producen la explosión del trinitrotolueno (TNT).

Inspiración

Links

www.teh.net
www.eipcp.net
[http://lahaine.org/pensamiento/
bey_taz.pdf](http://lahaine.org/pensamiento/bey_taz.pdf)

Video

Kenya Arkana - La rabia del pueblo



Sala de Cura (Zamora), espacio miembro de la Red Trans Ibérica.

Ser viajero no viajante

Filosofía

La Red Trans Ibérica de Espacios Culturales Independientes es una plataforma descentralizada de cooperación y apoyo mutuo que actualmente reúne alrededor de una treintena de espacios culturales independientes y otras organizaciones o colectivos culturales que comparten valores con aquellos. La misión de la Red es promover la cooperación y ayudar a fortalecer los espacios culturales independientes, así como fomentar y apoyar aquellas iniciativas para la apertura de nuevos espacios.

Puntos de partida

· El desconocimiento entre los propios espacios culturales independientes de la existencia de otros proyectos similares más allá de su ámbito de actuación más directo y, consecuentemente, la falta de colaboración continuada entre ellos. De alguna manera, faltaba ese sentimiento solidario de comunidad que ahora estamos intentando generar y que, sin duda algu-

na, conducirá a un fortalecimiento de estas iniciativas a muchos niveles.

· En el caso de España, otro de los motivos es la percepción que de las prácticas culturales se tiene, resultado de las políticas culturales llevadas a cabo desde la llegada de la democracia, para las que el arte y la cultura han sido -y siguen siendo- meras herramientas al servicio de intereses políticos y no el resultado de prácticas sociales.

· Consideramos que la situación económica internacional ha sido también otro factor determinante para la constitución de la Red. Esto se ha debido principalmente a que los espacios culturales independientes están sintiendo la urgencia de encontrar nuevas vías de financiación sostenibles para continuar con su trabajo y, en muchos casos, acabar con la precariedad que lo caracteriza. Cualquier avance en este sentido, conlleva incrementar asimismo la independencia de nuestros espacios respecto al Estado.

Periferias

Grietas

· **La cooperación interterritorial que trasciende límites geopolíticos y lingüísticos con el fin de indagar y actuar colectivamente en la consecución de una sostenibilidad real.**

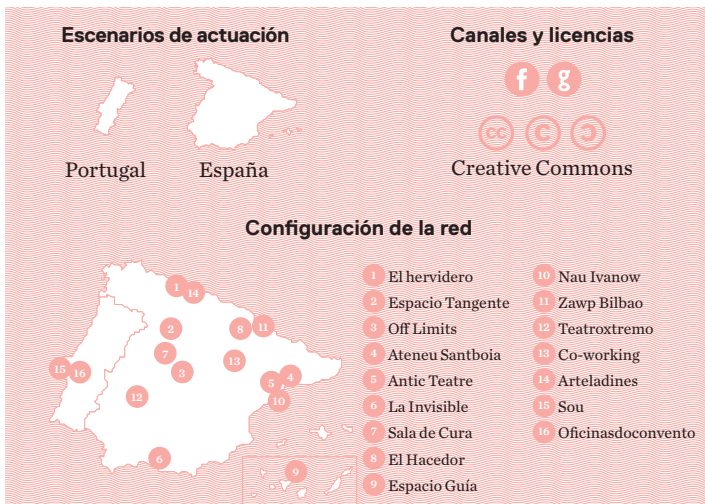
Comunidad

La comunidad no está directamente presente, aunque lo comunitario sí que es un ámbito de trabajo habitual para los centros que integran la Red.

Aportación

· Los espacios culturales independientes son lugares de encuentro que estimulan la generación de ideas e iniciativas. Son laboratorios de investigación, creación y producción artística, además de plataformas de aprendizaje colectivo e innovación social, cuyo fin último es el fomento y desarrollo de una ciudadanía activa y crítica. · Nuestras iniciativas culturales, surgidas de la sociedad civil, carentes de ánimo de lucro y que profesan una fuerte vocación pública, se posicionan frente a la cultura institucional y la cultura mercantilizada. · Compromiso social. Partimos de planteamientos globales para actuar localmente, sobre nuestro entorno más próximo y comunidad. · Representamos la expresión cultural contemporánea y viva de una sociedad. · Utilizamos los términos de independientes y autogestionados para definirnos, pero somos muy conscientes de que, en realidad, nuestra auténtica situación respecto a otros agentes es de interdependencia.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración

1. Artibarrri
2. Cultura Independiente
3. Colectivo Rémora
4. Proxecto Cárcere
5. Cultura Ficción
6. K-maleón
7. ACERCA
8. Archivos Colectivos



Cooperación / Co-working



1. Cultura Independiente
2. Trans Europe Halles
3. Artfactories
4. Archivos Colectivos

Coproducción / Financiación

100% autofinanciación

1. Autogestión
2. Aportaciones de los miembros



Método

1. Incidir en las políticas culturales.
2. Instituirse como instrumento de representación colectiva ante la administración pública.
3. Conseguir el reconocimiento del sector cultural independiente ante la sociedad y la administración pública y dotarlo de una mayor visibilidad.
4. Promover un marco legal que reconozca y ampare la existencia de los agentes culturales independientes.
5. Promocionar modelos de producción y gestión cultural transparentes, horizontales, participativos y sostenibles.
6. Reivindicar el valor de la cultura como mecanismo de transformación social y recuperación del espacio público.
7. Generar dinámicas de renovación de los sistemas culturales, educativos, políticos y económicos.
8. Generar una plataforma de investigación, reflexión e intercambio de conocimiento.
9. Implementar estrategias de colaboración entre los miembros en los ámbitos de producción, distribución, movilidad, formación e intercambios.
10. Fomentar los espacios culturales independientes, sus valores y modelos.
11. Establecer mecanismos de comunicación con otras plataformas.

Herramientas aplicadas

- ♦ Enfoque crítico y de activismo en las cuestiones sociopolíticas.
- ♦ Libertad y autonomía para ejercer derechos y tomar decisiones.

Recursos tangibles

- ♦ Reivindicamos la importancia del espacio físico en que desarrollamos nuestras iniciativas frente a la desmaterialización y privatización contemporáneas del espacio.

Resultados

- ♦ Vínculos personales, de amistad y confianza entre los representantes de los espacios y organizaciones involucradas en la Red.
- ♦ Coproducciones e itinerancia de programación entre los espacios.
- ♦ Encuentros de la Red.

Serendipia

Error

Existe un gran riesgo de que perdamos de vista la urgencia y relevancia de perseverar en un proyecto, que por su propia naturaleza trasciende cada una de nuestras organizaciones y, en ocasiones, nos puede parecer difuso y lejano.

Motor de cambio

El alto nivel de trabajo voluntario, la distancia que separa unos espacios de otros y la pluralidad de visiones y modelos de gestión.

Creatividad aplicada

La creación de un órgano de coordinación general autofinanciado.

Adaptarse al cambio

1. ¿Es posible, en la actualidad, una forma sostenible de generar cultura desde los valores que nos mueven?
2. ¿Con quiénes vamos a poder contar?
3. ¿Cómo lo vamos a hacer?

Futuro

Ser una plataforma desde la cual promover proyectos como coproducciones, una red de programación, intercambios artísticos y de formación, colaboraciones con otras redes, asesoramiento, acciones de empoderamiento de comunidades locales para el desarrollo de sus iniciativas culturales, un entorno para la investigación y reflexión sobre políticas culturales, un banco de recursos sobre el trabajo de la red y sus miembros, etc. Todo ello sin olvidarnos de la importancia que tendría la Red como organismo de representación e interlocución ante la administración pública...

Metamorfosis



Espacio Tangente, Ateneu Santboià y La Nau Ivanow, espacios miembros de la red.

1. Fase de prospección

En octubre de 2009 El Hervidero organiza el *Encuentro de Espacios Artísticos Autogestionados ZIG-BEE*, en el que participan casi una veintena de proyectos y espacios culturales independientes de España y Portugal para reflexionar sobre la gestión de este tipo de espacios de creación contemporánea. Paralelamente se pone en marcha el proyecto de identificación, cooperación e internacionalización www.culturaindependiente.com con el fin de inventariar y estudiar los modelos de gestión y financiación de los espacios culturales independientes de España para, posteriormente, extenderse a Portugal. El proyecto se realiza en colaboración con la red de centros culturales independientes. Desde entonces, varios espacios independientes españoles asisten a los encuentros de la red Trans Europe Halles, lo que estrecha las relaciones entre los gestores de los mismos, fruto de las cuales se plantea la necesidad de crear una red a nivel estatal.

2. Fase de definición

En 2011 se redacta el *Manifiesto de los Espacios Culturales Independientes*, que suscribe más de una treintena de espacios del territorio estatal, y promueve la organización del *I Encuentro Ibérico de Espacios Culturales Independientes*, que tiene lugar en Espacio Tangente en junio del mismo año. El encuentro concluye con la redacción con la redacción colectiva de la *Declaración de Intenciones de la Red Trans Ibérica de Espacios Culturales Independientes*.

3. Fase de formalización

Su principal logro es el *II Encuentro Transibérico de Espacios Culturales Independientes* para el cual se espera contar con la asistencia de medio centenar de espacios culturales independientes de España y Portugal. Los objetivos fijados para esta fase son, entre otros: a) la redacción de los estatutos de la Red para su constitución formal, b) la definición del modelo de gestión y financiación de la Red, c) el

diseño de programas y acciones de colaboración entre los miembros de la Red, y d) la incrementación del número de miembros y motivar el compromiso e implicación de los mismos en el desarrollo de la Red.



Espacio Off Limits.

4. Fase de consolidación

Consistirá en poner en funcionamiento todo lo planteado anteriormente.

utopic_US

pág. 286-287

ADN

utopic_US Innovación Cultural S.L.;
Madrid, actúa desde 2010
<http://www.utopicus.es/>

Las iniciales de la utopic forman “_US”, como “nosotros” en inglés y el “_US” de la comunidad de utopic_US. Eso no es casualidad pues las relaciones personales, el “nosotros”, forman parte importante de nuestra filosofía. La idea es que se intercambie conocimiento en todas las direcciones del Network de utopic_US.

Quién

Rafa de Ramón y Juan Nuñez

Remezcla

Tags

- #Co-working
- #Gestión de talento
- #Colaboración
- #Transformación
- #Generosidad
- #Utopías
- #Formación
- #Ideas
- #Start-ups
- #Creatividad

Fórmula

#(Amor al arte+ colaboración) x revolución (+pizca de rebeldía) = utopic_US

Inspiración

Links

www.betahaus.de
www.behance.net
http://www.youtube.com/watch?v=x_iRQssTiN4&feature=related

Video

Rajoy conoce AGORA en utopic_US



Ser viajero no viajante

Filosofía

utopic_US es un espacio dedicado principalmente al *co-working*, una oficina compartida cuyo objetivo es condensar a personas de distintas ramas creativas profesionales para que surjan nuevas sinergias, relaciones laborales y proyectos.

El uso de un espacio renovado de más de 2000 metros cuadrados, (un antiguo almacén de telas y una antigua bisutería) crea un lugar singular y arquitectónicamente diferente fuera de los convencionalismos de una oficina. Los trabajadores o *co-workers* han de compartir más que una mesa. La tolerancia y una filosofía en común marcan el requisito imprescindible de lo que es utopic_US: una comunidad.

Desde la Comunidad de utopic_US se plantean y desarrollan continuamente proyectos innovadores en ámbito social, cultural y empresarial. Para ello funcionamos como una plataforma “blanca” que apoya y da recursos a todos los miembros de nuestra comunidad que plantean proyectos innovadores. También hemos puesto en marcha otras líneas de acción: · utopic_school:

un nuevo concepto de escuela de formación basada en el conocimiento abierto con cursos, talleres, charlas... · utopic_Gallery, cuyo objetivo es presentar nuevas propuestas de artistas y diseñadores que quieran comunicar ideas transformadoras, que sirvan de reflexión para el espectador. · utopic_Sundays: mercado mensual de diseño independiente. · La Transformadora: espacio / taller abierto para el desarrollo de proyectos que consistan en la transformación física de objetos. · utopic_Cantina: espacio de encuentro centrado en una innovadora propuesta gastronómica. · utopic_Virtual: puesta en marcha de una plataforma virtual que incluye Comunidad, Tienda y E-learning.

Puntos de partida

· Crear un lugar basado en valores sencillos y sinceros como la transparencia, honestidad y colaboración. · Propiciar la colaboración a través de un espacio compartido. · **Crear sinergias creativas entre los miembros de la comunidad para impulsar la emprendeduría.**

Periferias

Grietas

utopic_Us centra su atención en las disciplinas más punteras del sector de las industrias culturales y creativas, con metodologías y herramientas adaptadas a la revolución digital que nos toca vivir.

Comunidad

Nos quedamos con la satisfacción de crear un espacio de trabajo donde la gente entra un lunes por la mañana ...y sonríe.

Aportación

· Motivación para emprender. · Valoración del trabajo de autónomos y freelances (está infravalorado). · Desarrollo y promoción de la industria cultural. · Energía positiva y transformadora.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo

Comunicadores	Start-ups
Arquitectos	Diseñadores
Realizadores audiovisuales	
Artesanos	PYMES
Freelances	Emprendedores
Agencias de eventos	

Cooperación / Co-working



1. Utopic_Sunday
2. Piovra
3. Beattaster
4. mmmfood: catering ecologico
5. Crasmusicas

Coproducción



150
co-workers

- 40** cursos realizados
- 100** píldoras de innovación
- 80** eventos al año
- 5** exposiciones

Financiación

220.000 € en 2011

1. Autofinanciación
2. Ayudas del Ministerio de Cultura
3. Eventos
4. Cursos de formación
5. Servicios de agencia
6. Co-working
7. Galería de arte

Método

1. Un método de aprendizaje colaborativo, interactivo y transparente. En continua búsqueda de la innovación, centra su atención en las disciplinas más punteras del sector de las industrias culturales y creativas, ofreciendo cursos, con metodologías y herramientas adaptadas a la revolución digital. 2. Cursos con profesionales motivados y experimentados con el objetivo de que los *co-workers* acaben preparados para aplicar los conocimientos a sus propios proyectos. 3. En 2012 se lanzan las TOC (Transformación Optimismo Creatividad), pequeñas dosis de formación abierta que se lanzan desde la comunidad de *co-workers* diariamente para transmitir pequeños pero valiosos conocimientos formales e informales.

Herramientas aplicadas

♦ La variada actividad hace que en el día a día se presenten oportunidades laborales entre los *co-workers* como por parte del equipo de utopic_US de tal forma que todo el mundo se retroalimenta. ♦ El clima que genera el *co-working* marca la confianza en los demás y en su trabajo para pedir asesoramiento, ayuda o colaboración en algún proyecto. ♦ La filosofía de utopic_US hace que los *co-workers* se vean motivados para iniciar sus proyectos, al respirar un ambiente de continua creación, y en donde todos tienen unas inquietudes similares que, como si de un virus se tratara, se contagia: es el virus “utópico”.

Recursos tangibles

♦ RRHH. ♦ Recursos técnicos. ♦ Comunicación y marketing. ♦ Dinamizadores web y programadores digitales.

Resultados

♦ Obra Artística. ♦ Artesanía. ♦ Ilustraciones y productos de diseño. ♦ Publicaciones y Piezas audiovisuales. ♦ Proyectos Digitales.

Serendipia

Error

Hacer entender a los actuales dirigentes públicos y privados que ha cambiado el modo de trabajar y la motivación de las personas. ‘Ser más’ está sustituyendo al ‘tener más’. Cuesta mucho aceptar este cambio como una verdadera opción de presente.

Motor de cambio

La mezcla entre arte y creatividad con emprendimiento y capacidad de soñar.

Creatividad aplicada

El *co-working* como alternativa al espacio laboral tradicional, introduciendo un “valor de marca”: La cooperación frente a la competitividad.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo apoyar a los miembros comunidad creativa de utopic_US y hacerla crecer?
2. ¿Cuál es la justa dosis para el desarrollo de un proyecto y una colaboración entre lo real y lo virtual?
3. Siendo utopic_US un proyecto que nace de la sociedad civil ¿Cómo debemos relacionarnos con las instituciones públicas para evitar competencia y fomentar la colaboración?

Futuro

Esperamos haber creado una tendencia y una transcendencia en los 5 continentes. Esperamos que las organizaciones dentro de 10 años sigan un modelo utópico y real que haga del mundo un lugar mejor porque las personas son también mejores.

Metamorfosis



1. Idea del proyecto / Inauguración de Utopic_US

La idea surgió porque queríamos un espacio donde poder trabajar en proyectos innovadores y verdaderamente transformadores. No sabíamos qué ni cómo queríamos hacer las cosas, pero estábamos seguros que no queríamos plantear modelos organizativos al uso. Queríamos replantearnos absolutamente todo, y pasamos muchas horas pensando qué era lo que no funcionaba en las organizaciones de donde veníamos, por muy innovadoras y creativas que fuesen...y llegamos a solo tres conclusiones: no jefes, no costes de estructura, sí valores compartidos.

A partir de estas premisas decidimos lanzarnos a la piscina y cogimos un espacio abandonado en el centro de Madrid. Llegamos a un acuerdo con el propietario para ir limpiándolo durante unos meses...y ya veríamos después.

2. utopic_Day

<http://vimeo.com/24460922>

En marzo 2011. Con un año de actividad y una vez decidido y definido qué éramos y qué hacíamos (nos

costó un año!!) decidimos lanzar el utopic_Day. Fue un día donde los entonces 35 *co-workers* presentamos todos juntos en una fiesta todo lo que estábamos haciendo por separado y juntos. Durante la preparación de la fiesta se empezó a generar la verdadera Comunidad de utopic_US...fue nuestra presentación en sociedad.

<http://vimeo.com/24460922>

<http://vimeo.com/24460922>



3. Apertura de US2 y presentación de la utopic_School

<http://vimeo.com/28020094>

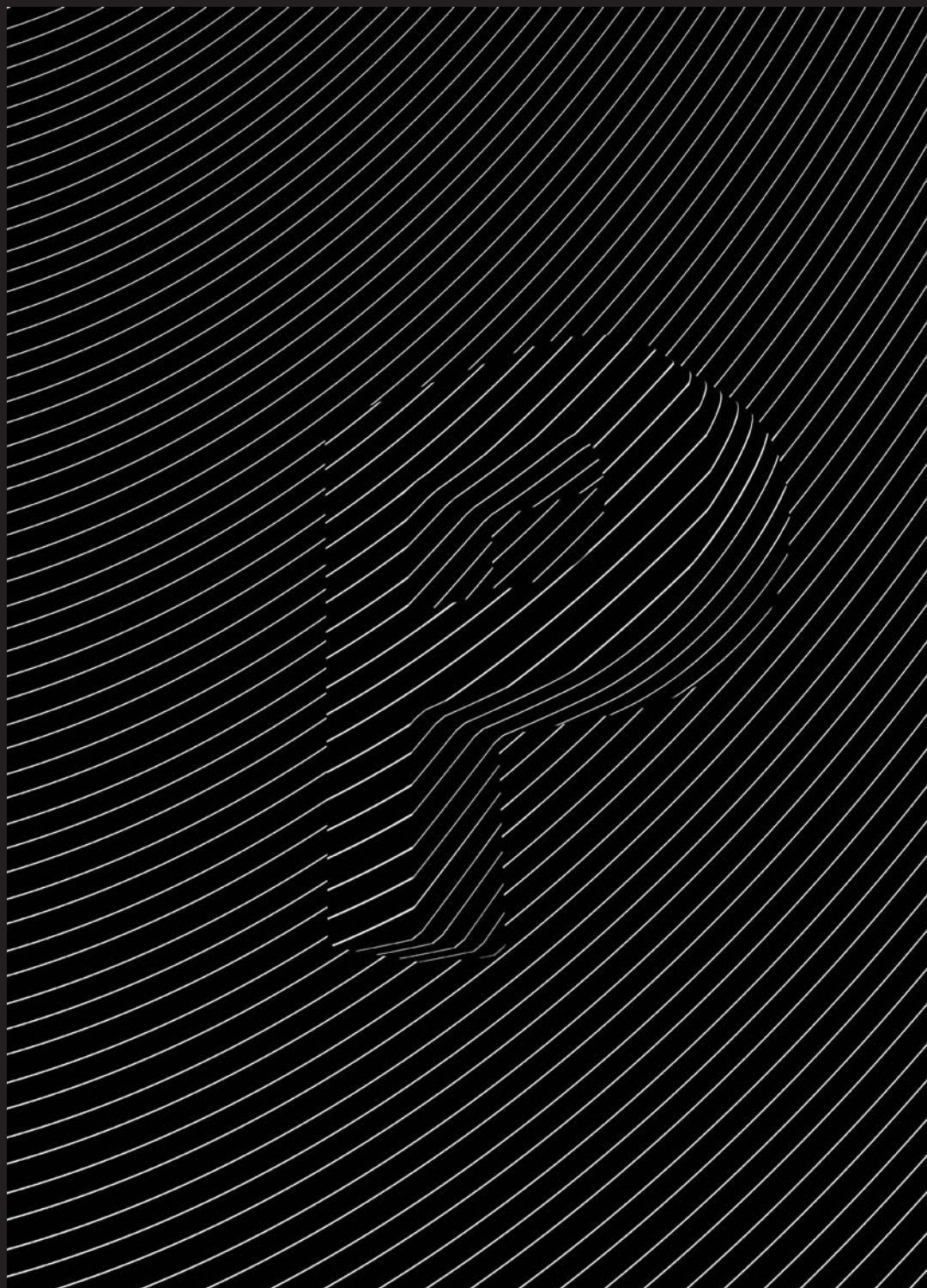
En septiembre 2011 inauguramos nuestro segundo espacio a la vez que lanzamos la nueva utopic_School. Para nosotros ha sido una apuesta

por el modelo y por actividades que queríamos hacer. Nuestra idea fue hacer bien y rápido un segundo espacio cercano al primero para aprender cómo se hacía. El primer espacio fue casi un accidente y nos fuimos adecuando a él y no él a nosotros. La apertura del segundo espacio contaba además con aulas para la School, zona de *co-working*, talleres y la Cantina. Ha sido un aprendizaje para saber como montar nuevos espacios.

4. Lanzamiento de utopic_US virtual

En apenas un mes lanzamos una innovadora plataforma virtual que tiene como objetivo replicar en la nube todo lo que se hace en nuestros espacios físicos. De esta manera nuestra plataforma podrá seguir creciendo en ideas, proyectos y personas. Queremos utilizar las herramientas tecnológicas para unir lo físico y lo virtual. Dentro del esta plataforma existe un lugar de trabajo colaborativo (La Corralade utopic_US), una Tienda de Productos y Servicios y una plataforma de formación, transmisión de conocimiento y e-learning.

Track 2
Periferias



TRACK 2

PERIFERIAS COMO CENTROS

Zonas intermedias y utilidad social



Ramón Parramón

Artista, docente y gestor de proyectos. Su trabajo se desarrolla con un interés claro hacia proyectos multidisciplinares y hacia las funciones que el arte puede ejercer en contextos sociopolíticos específicos. Director de ACVIC, Centre d'Arts Contemporànies desde el 2010 y director y fundador de Idensitat. Ha dirigido el Máster en Diseño, Arte y Espacio Público Elisava-UPF (2000-2010).



Proyecto iD Barrio Import-Export. Taller realizado en los barrios El Gorg i La Salut de Badalona dirigido por Straddle3 y Todo por la Praxis. Proyecto de IDENSITAT, 2011

La utilidad en las prácticas artísticas

Las prácticas artísticas contemporáneas abarcan un amplio abanico de técnicas, tácticas, estrategias, actitudes y posicionamientos, que se llevan a cabo desde plataformas diversas. Ámbitos con matices singulares e incluso innovaciones estructurales que posibilitan la existencia de estas prácticas, a nivel de producción, investigación, difusión, construcción de nuevos públicos (usuarios, participantes) o educación. A pesar de su diversidad, podemos identificar tres grandes bloques desde los que se articulan las prácticas artísticas contemporáneas en función de la producción y su financiación: los impulsados por las instituciones públicas (o semi-privadas con financiación eminentemente pública), los vehiculados por el mercado (mediadores y productores que comercializan las obras) y los autogestionados (impulsados por los propios productores-promotores). Muchos de los proyectos combinan distintas plataformas con la finalidad de que la "práctica artística" sea producida, comunicada, distribuida, consumida, o socializada en otros.

Desde la aparición de la crisis entre 2008 y 2009, las cosas han ido variando sustancialmente, de manera que este ecosistema articulado por estas tres modalidades "productivas", están padeciendo sus consecuencias, y de manera incisiva las que dependen en mayor parte de la financiación pública. Las prácticas artísticas que se canalizan por el mercado del arte también se ven afectadas, ya que una parte de este mercado son la mismas instituciones públicas (museos, centros de arte), y en muchos casos la producción de obras es o era inicialmente financiado por ellas. Dejamos de lado la parte que corresponde a un mercado privado, ya que constituye un ámbito particular en el que se mezclan muchos otros factores como el coleccionismo privado, el altruismo, el mecenazgo o el blanqueo de capital. En este caso lo que nos interesa es el valor socializable que este tipo de prácticas promueven o el potencial que tienen para ello.

En este contexto de crisis de valores de lo público, las que claramente se libran y en cierta manera adquieren un auge importante, son las prácticas autogestionadas. Un alto componente



Taller "La pieza" de Curro Claret con alumnos de Escola Massana, en el marco de la exposición Artesanos. Creaciones colectivas del espacio social, de Ramón Parramón en colaboración con Laia Solé y Maral Mikirditsian. La Capella - ACVic, Barcelona 2012.

de autogestión siempre ha estado muy presente en la producción artística, digamos que es una práctica que en muchos casos se lleva a cabo en un contexto de economía informal, y es autofinanciada por los mismos actores que la promueven, los creadores. En este nuevo panorama aparecen numerosas plataformas que combinan la autogestión con las donaciones particulares, el *crowdfunding* como una forma alternativa orientada a la producción, aunque muchas de las estructuras organizativas de estas plataformas subsisten mediante financiación pública.

Las consecuencias de esta crisis, en el contexto español se han evidenciando de manera clara a partir del 2010 y apuntan hacia la configuración de un escenario distinto al conocido hasta ahora. Una de las preguntas más repetidas, tanto desde el ámbito de las administraciones públicas como de la sociedad civil, ante cualquier nuevo proyecto planteado desde las prácticas artísticas contemporáneas es: ¿y esto para qué sirve? Una pregunta que se formula básicamente para justificar el por qué hay que destinarle un presupuesto a este tipo de cosas, y cuál es su retorno a la comunidad (o a la sociedad).

De hecho lo que se cuestiona es su utilidad, apuntando, de una forma cada vez más explícita al profundo distanciamiento existente entre las prácticas artísticas contemporáneas

y la ciudadanía. Cuando se quiere justificar el grado de utilidad social que tiene el arte se hace referencia a un término recurrente: el arte como herramienta. Herramienta para ayudar a las personas a lidiar con la vida y la condición humana, herramienta de mediación en contextos sociales desfavorecidos, herramienta educativa, herramienta que puede ayudar a mejorar la calidad de vida de las personas, herramienta para facilitar la cohesión social, herramienta transversal que ayuda a trazar puentes en situaciones de resolución de conflictos, herramienta que otorga una carga simbólica a un determinado contexto, herramienta de comunicación, de propaganda, de innovación, de visibilidad, de participación, herramienta que incentiva el espíritu crítico y el goce estético, etc. Las herramientas suelen ser multifuncionales. Por ejemplo un destornillador que en principio sirve para apretar y aflojar tornillos, con la ayuda de materiales diversos, ingenio, creatividad o un propósito específico, puede servir para construir (reparar) muebles, motores, circuitos eléctricos, electrodomésticos, viviendas, etc. Su utilidad se multiplica y la funcionalidad se diversifica. La práctica artística como herramienta, no ejerce una única función, la utilidad se genera en relación con el usuario, la situación concreta, los objetivos que se persiguen y los participantes en la acción creativa.

Una de las funciones que tradicionalmente ha cubierto la cultura (y de forma muy concreta el arte) está asociada a la idea de controlar la percepción del mundo, e introducir un ámbito de experimentación y análisis crítico en relación con el espacio social. En estos momentos aparecen nuevos actores en la gestión de las políticas culturales que, influenciados por las estrategias neoliberales, plantean unas programaciones derivadas de las necesidades del mercado, interesados en incrementar los públicos, convirtiendo las actividades culturales en espacios de entretenimiento, mediante el fomento del turismo cultural y el generar actividades sucintas a demanda. Esto plantea un cambio importante

en la relación entre las políticas culturales y la producción artística. Entendida esta producción como estructura inserta en la relación entre el sujeto, las colectividades y la mutación entre un tipo de sociedad que ha tocado fondo hacia otra nueva que debe articularse.

“Cuando la cultura deja de ser una herramienta para el diseño, construcción y mantenimiento del orden social, las cosas culturales quedan decomisadas y son llevadas a subasta para que las adquiera el mejor postor”¹. Esta cita corresponde a un diálogo mantenido por Zygmunt Bauman y Maaretta Jaukkuri antes del estallido de la crisis actual. Más recientemente algunos de los temas que comentan se han agravado, ante la deriva de la mayoría de gobiernos y su imposibilidad de controlar una situación ocasionada por una versión del capitalismo que se extendió por todo el mundo y que ha provocado una situación de caos en la mayoría de países, en especial a los que pertenecen a la Unión Europea. Esta grave situación actual se ha fundamentado en una fórmula caracterizada por “la liberalización de los mercados, la desregulación de la economía, y sobre todo, del sector financiero, la privatización de los bienes del Estado, impuestos bajos y el mínimo posible de gasto público”². La imposibilidad de control por parte de los poderes políticos es evidente, donde la mayoría de servicios conquistados durante años, que formaban parte de la sociedad del bienestar, están en peligro o directamente desaparecen de los presupuestos públicos. Las estructuras y plataformas para el arte y la cultura son parte de ellos, los que con más dificultad pueden justificar su razón de ser ante una sociedad donde los índices de paro no dejan de crecer y donde se expande la precarización laboral.

En el contexto de unas circunstancias sociales menos tensas, establecer argumentos que justifiquen la razón de ser y el sentido de utilidad de las prácticas artísticas tendría que ser más fácil. De todas formas sigue siendo algo pendiente a pesar de haber pasado momentos de mayor

estabilidad. Las prácticas artísticas, en tanto que parte importante del hecho cultural, ha tenido problemas para explicitar funciones que cubre, servicios que prestan y públicos, audiencias o colectivos a los que se dirigen. En términos de conexión (más integración, menos exclusión) de las prácticas artísticas con la sociedad (el territorio), siguen teniendo un largo recorrido pendiente de definiciones, acciones y políticas culturales que las articulen.

Cuando planteamos que el arte puede jugar un papel de mediación, de transversalidad en contextos específicos, que puede cooperar con otros agentes con objetivos similares pero con metodologías distintas, estamos planteando alternativas posibles que pueden además acortar distancias existentes entre el arte y la sociedad. Acortar estas distancias, en estos momentos deviene prioritario e imprescindible para generar un nuevo contexto.

Cuando la actividad cultural, en general, y la artística, en concreto, se las evalúa y se deciden políticas a partir de indicadores puramente cuantitativos (público, espectadores, cotización...), se lee como que están aplicando criterios modelados por cuestiones puramente mercantilistas. Los mismos criterios que durante las recientes décadas se han revitalizado y desde los cuales se contempla el espacio social como una suma de individuos consumidores.

El concepto de utilidad entendido de manera cualitativa no puede ser cuantificable por indicadores puramente numéricos. Utilidad, en economía, es la capacidad que tiene un bien o un servicio de dar satisfacción a una necesidad. Una necesidad es un deseo que tiene una persona

¹ Zygmunt Bauman dialoga con Maaretta Jaukkuri: “Tiempos líquidos, artes líquidas”, en BAUMAN, Zygmunt. “Arte, ¿líquido?” Ediciones sequitur, Madrid, 2007. Diálogo inicialmente publicado en 2007 por la Academia Nacional de las Artes de Bergen, Noruega. KHIB, Bergen 2007.

² Lanchester, John. “¡Huy! Porqué todo el mundo debe a todo el mundo y nadie puede pagar”. Editorial Anagrama, Barcelona 2010.



TC+I Taller colectivo + Intervención en el espacio público. Taller dirigido por Todo por la praxis. Proyecto de IDENSITAT para Post-it City. Ciudades ocasionales en colaboración con Centro-Centro, Madrid 2011

sobre este bien o servicio. En un sentido amplio utilidad es equivalente a bienestar y satisfacción, por lo tanto es un valor subjetivo, que responde de manera caprichosa a gustos, preferencias y deseos de las personas (consumidores - usuarios - participantes). Una misma combinación de bienes obtendrán utilidades (satisfacciones) diferentes, en función de los gustos y deseos de cada uno. Un bien o servicio tiene utilidad para alguien si esta persona prefiere poseerlo a no poseerlo³. De ello se deduce que cuanto mayor sea el consumo de un bien mayor será la satisfacción. Desde la perspectiva de las prácticas culturales y artísticas, si mesuramos la utilidad únicamente por el número de usuarios (consumidores) particulares dejamos de lado todo lo que se refiere a la socialización de los bienes o servicios que de ellos se deriva⁴. No podemos entender la utilidad social como la suma de utilidades individuales. La suma de beneficios individuales no conlleva la suma de beneficios sociales, requiere de una regulación por parte de las instituciones para equilibrar, y requiere de acciones colectivas que construyan este deseo que debe satisfacer a intereses comunes. Aumentar la calidad de vida de las personas, desarrollar sus habilidades sociales, incrementar la relación con el entorno o potenciar la creatividad, son algunas de las uti-

lidades potenciales. Un deseo que debe forjarse no tanto en el sentido del consumo de algo, sino de la necesidad de construir algo nuevo en el que el ciudadano puede ser partícipe en un deseo de transformación compartida. Dos cambios de planteamiento, primero incorporar lo cualitativo en los indicadores y establecer objetivos claros que permitan ser evaluados, segundo trabajar de manera interrelacionada con otros ámbitos (sin ninguna necesidad de que pertenezcan al de la cultura) para articular el deseo y la satisfacción aplicada al espacio social. Incrementar la noción de utilidad a partir de un tipo de “prácticas artísticas expandidas” que satisfacen una suma de intereses (deseos) colectivos. En un contexto donde la responsabilidad de las administraciones públicas hacen una huída hacia el desmantelamiento social, por insostenible, deficitario o adeudado, las alternativas promovidas por la ciudadanía y generadas en contextos colectivos toman y deben tomar mucha más fuerza. La autogestión puede ser entendida como un mecanismo de supervivencia, pero también de militancia.

Posicionamientos ante las adversidades

Todas estas transformaciones están pendientes y nos encontramos ante un panorama adverso. Un escenario de adversidad donde es necesario encontrar vías en las que las prácticas culturales, el arte, adquieran un papel activo, propositivo, encarado a paliar una situación que las instituciones actuales se perfilan como incapaces de resolver, tanto por problemas económicos, ecológicos, sociales o políticos. Estamos en un cambio de largo recorrido que afectará y transformará nuestras sociedades. En esto coinciden numerosos autores que analizan el porqué y las consecuencias de la crisis en la que nos encontramos (Neil Smith, Raj Patel, Joseph E. Stiglitz, Alain Touraine, Ramon Fernández Durán). Prácticamente todos ellos coinciden en que la actual situación plantea un futuro abierto, sin vuelta

atrás, en el que las soluciones o los resultados pueden ser contrapuestos.

"Podría ser un caos que trae una fuerte (o más fuerte) represión estatal, o puede ser un caos que regurgita alternativas muy reales para la organización social". El geógrafo Neil Smith plantea que el futuro urbano está abierto y que debe respirar un aire de igualdad, de esperanza, dejando de lado la apatía y el cinismo. Para Raj Patel, el mundo nunca se verá tal como es a través de la óptica del mercado, es necesario recuperar el derecho a tener derechos, derecho a la participación, la capacidad de compromiso social, en definitiva generar un movimiento activo en el que la sociedad se haga de nuevo con el poder que le ha arrebatado el mercado, recuperar la economía y la democracia. "Para recuperar la política, también nosotros habremos de tener más imaginación, más creatividad y más valentía"⁶.

Para Stiglitz⁷ este es el momento para pensar la sociedad que queremos y plantear si estamos creando la economía que nos encamine a estas aspiraciones. Él plantea que hay que crear un nuevo sistema económico que genere empleo, un sistema financiero al servicio del ser humano, en el que se reduzca la brecha entre los que tienen poco y los que tienen mucho, y sobre todo construir una nueva sociedad en la que cada persona pueda desarrollar su propio potencial en una comunidad que respete el planeta. Para él, el peligro real es que no se aproveche la oportunidad que posibilita el momento.

Alain Touraine deja claro que no existe una posible solución interna a la crisis. Él percibe dos posibles vías, una pasa por la catástrofe europea, ante la imposibilidad de reformar y controlar las operaciones financieras. Un mundo en el que los lazos entre economía y la sociedad han sido rotos por la globalización y en la que ya nadie consigue ejercer un control. La segunda, más optimista, basada en la consolidación de la defensa de los derechos universales del hombre como única vía posible. Consiste en aprovechar la mutación de una sociedad a otra, a partir de nuevos mo-

vimientos sociales y culturales, "considerar la capacidad de los seres humanos de construir, gracias al lenguaje, las representaciones artísticas y la creación de un -más allá-, considerando el origen de su propia creatividad, como los garantes de sus propios derechos"⁸.

De forma coincidente se apela a la creatividad inherente al ser humano como uno de los elementos indispensables para el resurgimiento airoso ante la adversidad. Una creatividad que ha de trabajarse, expandirse a diversos ámbitos y que debe manifestarse como creatividad social, es decir articularse a partir de acciones colectivas con objetivos que son posibles de compartir.

De una manera radical, mediante el análisis del pasado reciente y del presente "catastrófico" para el planeta, Ramón Fernández Durán sugiere que el momento de crisis actual es una consecuencia de la quiebra del capitalismo global, iniciado en el 2000 y que se prolongará hasta

3 Distintos glosarios sobre fundamentos de economía hacen referencia a ese concepto, por ejemplo los consultados en la web de la Universidad de la Habana: http://www.uh.cu/sitios/cult_econom/glosario/u_v_w, o las definiciones de wikipedia: [http://es.wikipedia.org/wiki/Utilidad_\(economía\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Utilidad_(economía))

4 La economía de la cultura supone en sí un campo de trabajo que se interesa por la aplicación de la teoría y el análisis económico sobre los problemas del arte y las prácticas culturales. Pone en funcionamiento herramientas propias de la economía en las actividades artísticas y culturales desde la producción, el intercambio, el consumo y el bienestar. (En MARCHIARO, Pancho. "Inconsciente colectivo. Producir y gestionar cultura desde la periferia". Universidad Pascal, Córdoba, 2007. pp 421-422). No es el objetivo de este texto adentrarse en este campo específico a pesar de referirnos a términos propios de los fundamentos de la economía.

5 Smith, Neil. "Ciudades después del neoliberalismo". en VVAA. Después del neoliberalismo: ciudades y caos sistémico. Museu d'Art Contemporani de Barcelona - Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona 2009. p.29

6 Patel, Raj. "Cuando nada vale nada. Las causas de la crisis y una propuesta de salida radical". Los libros del linces, Barcelona, 2010. p.208

7 Stiglitz, Joseph E. "Caída libre. El libre mercado y el hundimiento de la economía mundial". Santillana Ediciones Generales SL, Madrid 2011.

8 TOURAINE, Alain. "Después de la crisis. Por un futuro sin marginación". Ed Paidós, Barcelona, Buenos Aires, México, 2011. pp 158

el 2030, coincidiendo con el declive energético fósil, cuya intensidad no podrá ser sustituida por ninguna de las fuentes de energía alternativas conocidas hasta ahora. Plantea que el inicio del fin de esta energía genera una ruptura histórica total⁹. Su documentado análisis propone una visión "atroz" del presente continuo, su hipótesis hacia los futuros posibles "sumamente fluidos y cambiantes" plantean una oportunidad de transformación.

Es necesario construir nuevos relatos, el pensamiento humano necesita de ellos, que de manera simbólica interpelen a la toma de conciencia sobre la interdependencia global, a la responsabilidad personal para una evolución de la situación contemporánea, donde dibujar posibles salidas requiere sustituir el individualismo competitivo por el individuo cooperativo.

Zonas intermedias: Núcleos inestables - Periferias flotantes

Esta situación en la que se requiere de nuevos relatos plantea un nuevo paradigma también para las prácticas artísticas y culturales. Hasta ahora algunas de ellas han jugado un papel simbólico próximo a los centros de poder, mientras que otras se han situado de forma pretendidamente periférica, con el fin de investigar opciones alternativas o situarse en una condición de crítica al sistema. Cuando el sistema se desmorona, la acción crítica debe rearticularse como acción directa y por lo tanto plantear discursos (relatos) estructuradores de otra realidad social, partícipes en los procesos de transformación. Los ámbitos de acción, hasta ahora periféricos desde los cuales operaban este tipo de prácticas, toman una mayor importancia en el contexto contemporáneo.

Una zona intermedia es un lugar de mediación entre diversas cosas. Existen un tipo de prácticas artísticas cuya función puede ser entendida a partir de la actividad que ejercen como vehiculadoras de relaciones entre cosas

de distinta naturaleza (en relación con la educación, con la ciencia, con el urbanismo, con una determinada comunidad...). Este tipo de prácticas actúan en zonas intermedias. En estas zonas intermedias los centros se vuelven inestables, se cuestionan y la condición periférica se revaloriza, se multiplica porque aglutina un relato constructivo de cambio. La necesidad de encontrar una salida a la situación límite en la que se vive, justifica su razón de ser y su utilidad (entendida como deseo de algo nuevo).

La relación centro-periferia es un concepto prolífico en diversos ámbitos como la geografía, el urbanismo, la economía, la sociología o la política. También desde el ámbito de la cultura ha generado una gran cantidad de relatos visuales y simbólicos. Específicamente la estética de la periferia urbana ha sido y sigue siendo polo de atracción de numerosos artistas, arquitectos, cineastas y literatos.

La periferia es algo flotante, múltiples lugares que cohabitan en relación con otros lugares más establecidos, más institucionalizados, más pesados, más densos, con más compromisos, menos autónomos, con estructuras menos fluctuantes que denominamos centros. Ser centro conlleva una responsabilidad histórica, moral, estructural y sistémica que le resta dinamismo. Necesita irradiar para posicionarse y competir de manera continuada con los otros núcleos de poder, de decisión, de control, de pensamiento, económicos, urbanos o sociales.

Los centros de decisión económicos están concentrados en unos pocos que capitalizan enormes cantidades de fortunas con las que especulan utilizando los sistemas financieros legalizados y el criterio de un mayor enriquecimiento personal. Toda esta articulación financiera ha dejando al margen las acciones de los gobiernos, perjudicando a los asalariados y está desplazando a una nueva periferia a los desempleados y los precarizados. La periferia urbana y la periferia social ya no coinciden, pero si que se mantiene y acentúa una tensión polarizada por

desequilibrios económicos. Crecen las diferencias sociales entre las rentas más altas y las más bajas, incrementando los niveles de pobreza. Según Alain Touraine, las categorías sociales se han fragmentado apareciendo numerosos grupos más reducidos donde "los pobres se distinguen de los muy pobres, para diferenciarse"¹⁰, los trabajadores inmigrantes suscitan el rechazo de una gran parte de la población y entre ellos constituyen otros subgrupos, una fragmentación que ha llevado a desdibujar lo que hasta ahora se llamaban clases sociales y que para Touraine significa el fin de lo social o una situación "postsocial".

La periferia es un espacio en el que se puede reinventar y rehacer continuamente, es el lugar de la creatividad y la exploración. "Lo monstruoso siempre está en la periferia. En el centro tenemos nuestros usos, costumbres, nuestra moral, etc. Y en la periferia recogemos todo aquello que es trasgresor"¹¹.

Tradicionalmente la periferia era un lugar de desplazamiento, de indiferencia, de miseria, de exclusión, de invisibilidad, un espacio fuera de las fronteras de lo controlado y lo visible. En estos momentos es el espacio donde se escenifica la hibridación, el lugar donde todo el que quiere formar parte de un proceso de transformación debe estar. Porque los centros (de poder) se han convertido en núcleos inestables, espacios en decadencia, estructuras gobernadas a la deriva, y las periferias son estos espacios donde es posible construir algo nuevo. Ser periferia o formar parte de ella, en sentido cultural, se ha convertido en una manera de plantear formas alternativas, un espacio de flujos¹² desde donde reivindicar nuevas concepciones del mundo, nuevas sociedades posibles.

Desde estas zonas intermedias donde los núcleos devienen inestables y las periferias proliferan de manera deslocalizada, las prácticas artísticas pueden posicionarse como parte activa en procesos transformadores. Primero deben redefinirse, de la misma manera que muchos

colectivos sociales o muchas actividades que pretenden incidir en las políticas de los gobiernos. No hay vuelta atrás, tal y como han manifestado los diversos autores citados, no volveremos a la situación anterior. Tenemos que escribir un nuevo relato bajo unas condiciones que se precarizan de manera progresiva. Tenemos que analizar, debatir y tomar posiciones para posteriormente transmitirlos, no tan solo a los políticos, sino también a colectivos sociales diversos. Muchos de ellos también deben redefinirse, por lo tanto podemos aprovechar la ocasión. Quizás desde aquí podemos contribuir a esta necesaria revolución que requiere de la implicación de muchas otras partes.

9 FERNÁNDEZ DURAN, Ramón. "La Quiebra del Capitalismo Global: 2000-2030, Ecologistas en acción, Virus Editorial, Baladre, CGT, Madrid, 2010

10 Op. Cit. pp 62

11 ARGULLOL, Rafael. "Centro y periferia. Criaturas fronterizas." En <http://www.elboomeran.com/blog-post/2/4606/rafael-argullol/centro-y-periferia-criaturas-fronterizas>. Publicado el 28/8/2008

12 El concepto articulado por Manuel Castells a mediados de los 90 en el que el espacio de los flujos se sobrepone o está incorporado a los espacios de los lugares, se ha ido confirmando. El planteaba que para ser competitivos en la nueva economía, en la productividad y entre las regiones y ciudades, se debían combinar tres elementos clave, la capacidad tecnológica informacional, la calidad de vida y la conectividad a redes internacionales. De estos tres valores el que ha sufrido una relegación más evidente es el que se refiere a la calidad de vida, debido a la dualización económica y social que se ha instaurando en la ciudades. En: CASTELLS, M. (1993), "European Cities, The Informational Society, And The Global Economy". Tijdschrift voor economische en sociale geografie, 84: 247-257.

Bonus Track 4

La pacificación de las tribus primitivas del Bajo Carabanchel



*Julio Jara,
DentroFuera*

El cantante, poeta y artista plástico Julio Jara colabora desde hace varios años con personas sin techo en sus proyectos artísticos. Resultado de esta labor son, por ejemplo, la plataforma DentroFuera o el proyecto Favour is Favour Gallery. Lejos de quedarse en simples manifestaciones de protesta o reivindicación, Julio Jara y sus compañeros buscan en sus singulares acciones la sinergia entre lo político y poético.

TODO SE HA VUELTO PROCESO. Procesión de una imagen acompañada por un grupo. *-Aquí cabe todo el mundo*, decimos con el ánimo de democratizar el arte. Construcciones participativas no sujetas al gusto hegemónico. El grupo borra al sujeto único, el artista, en un ejercicio de evaporación de la autoría. Desaparecido el nombre, aparece la niebla. Edificios ciegos, inteligentes pero sin cimientos, sobre un terreno sin determinar, tan solo replanteado. Lo que interesa es transitar, de meseta a meseta, con un mapa bajo el brazo.

Paisaje transitable porque ha sido anteriormente explorado. A través del estudio y la medición de esos *terrenos* (islas que no aparecen en nuestros mapas, que están fuera de nuestra medida: los *outsiders*), antes *oscuros* y *confusos*, les llevamos una *luz* envuelta en *verdad*. Todo un ejercicio de civilización ¿El arte utilizado como un colonialismo encubierto?

La obra ahora fluye, o ¿más bien huye? Liberada, su tendencia es abandonarnos. ¿Vamos juntos en el empeño de amarrarla para que no se nos escape la imagen humosa como efímera?

El tránsito, la exposición de la imagen, antes de caminarlo, debemos realizar unos preámbulos, una logística ¿Arte-logístico? El trayecto se piensa, se planifica, se gestiona por los que planean el viaje. Los que proponen dibujan mapas, idean estructuras, posibilitan herramientas. Todo al servicio de los que van a realizar la aventura. A *ellos*, mediante un taller, intervención... ¿agencias de viajes para un turismo creativo? Se les propone que jueguen a un juego que hemos propuesto nosotros de antemano.

A *ellos*, la voluntad les viene de fuera. Esa voluntad de dejar un rastro en el camino, un hito que diga por aquí he pasado yo. La acción del artista no es hacer obra sino proponerla, conferir voluntad, deseo ¿Nuevo paradigma? Y en esa proposición se desvincula de la acción, se retira para mirar el juego. Convoca para un taller. El artista-taller pone a jugar al alumnado

a un juego del que tan solo él sabe su destino. Un dios por encima de los mortales que insiste en que éstos son artistas. ¿Por qué tanto empeño en darles ese título? ¿Por qué el artista desea tanto que todos los demás lo sean? ¿La pérdida de autoría no será un reparto de la carga tan pesada y fastidiosa, como es la responsabilidad de unos padres a un hijo, a una obra, a una imagen?

Siempre había pensado que el artista es aquel que no solo hace, sino *lo enseña*: acción de ponerse al descubierto. Y ese ejercicio de enseñar, de mostrar a los demás lo que en un principio hemos hecho en un acto exclusivamente personal, es lo que nos diferenciaba de los demás. Una relación entre lo privado y lo público. Sin público el artista está a medio camino. Pero ahora queremos que los demás también se hagan visibles, que pongan al descubierto su vida interior, que la den a conocer, que *lo enseñen*.

El artista ya no busca solo interlocutores, sino que aquellos que nos escuchan jueguen al juego que proponemos ¿Por qué nuestro juego y no otro? O ¿fue un juego siempre, y lo único que hemos cambiado es de soporte? Permitidme, aunque parezca un poco duro, la pregunta ¿no estamos utilizando a ellos como material para nuestras obras en la búsqueda de nuevos modelos de creatividad? Pero también me salta la pregunta ¿no será que el arte ha tomado como nuevos sujetos a los que están fuera, lo marginados de lo culto? Porque al fin de cuentas es lo culto: los expertos en estética, críticos de arte, historiadores, galeristas,...los que juzgarán lo que puede ser o no arte, lo que debe ser exhibido como interés estético. En definitiva, como en DentroFuera decimos: *Fuera del museo no hay salvación*.

Ellos, los otros, aquellos que están fuera de esa corriente turbulenta, remolino que todo lo succiona, llamada el *mundo del arte*, que diferenciamos de lo que es arte (aunque la mayoría de las veces es imposible separarlas en dos aguas diferentes) aún teniendo imágenes,



Milton Mosquera, Favour Kakati, Julio Jara y Hugo Reyes (*Olake-tal Orquesta*) en la acción de *Miedo, Palabras Habladas*, 2011.

© Sofia de Juan.

nunca han tenido la necesidad de exponerlas. ¿De dónde viene esta necesidad de recuperarlo todo, aprehendiendo de la vida sus momentos más cotidianos como hechos artísticos para luego exponerlos? Pues lo que era tan solo un gusto y placer por dibujar, ahora es un proyecto más que compite con otros en pos de ser digerido, aceptado, por ese gran embudo que es lo hegemónico. Parece ser que hemos interpretado y *usado* para nuestro interés particular esa frase de Fillou: *el arte es aquello que hace que la vida sea más interesante que el arte*. Dice que *la vida sea*, y que el arte es algo inferior en comparación con la vida; y no que todo sea susceptible de hacerse arte, en un ejercicio de apropiarnos la vida para nuestros intereses estéticos. El resultado es la taxidermia de la vida, la museística de lo cotidiano. Y es que los objetos, el resultado de la labor artística, es lo de menos. Porque todos sabemos a donde van a parar: al mundo del arte, o lo que es lo mismo, el del mercado. Ahogada la vida, solo nos queda su imagen en procesión, en tránsito.

Los llamados *outsedirs* son *ellos*, y pretendemos que lideren ahora la cabeza de la procesión. Hay una intención clara en este relevo, salirnos de la fila. Pero seamos leales, si queremos salirnos del renglón que no sea a medias. Toda decisión implica una renuncia.



En la *FavourISfavourR Gallery*, Julio Jara y Favour Kakati (director de la misma). *Olaketa! Orquesta, Ferecufere*
© Sofía de Juan, 2010

Decidírnos por el afuera sería ir con ellos, no llevarles al terreno del cual hemos pretendido salir. Ni mucho menos ponernos nosotros mismos como jueces de sus obras, postura alternativa que responde a una alternancia de poder.

Integración, sí, pero ¿a dónde? ¿Al mundo del arte, del que no nos sentimos acogidos y nos merece poco respeto?

Salirse, ir al afuera, es ir atrás. La deriva es ocupar los lugares denostados por lo culto dentro de los mismos edificios que guardan sus instituciones. Porque esos sitios guardan una estrecha relación (la más estrecha: el abrazo poético) con los mismos lugares que *ellos* ocupan. Vayamos a los cubos de basura, donde están los restos. Los restos son *ellos*, y en ellos mismos está el afuera. Hay que ir a sus terrenos de precariedad: albergues, aceras, debajo del puente, esquinas, bancos. Con la intención de destruir la pirámide invirtámosla. El peso mismo de la base lo hará todo.

Si son ellos el modelo a seguir, aprendamos de los nuevos curadores del arte. Saltar al afuera sería buscar el otro hacia adentro. Me explico. Debemos preguntarnos qué de excluido, qué de resto hay en cada uno de nosotros.

Al igual que a *ellos*, la voluntad nos tiene que venir de fuera. Que las experiencias, y no los discursos, dirijan nuestro rumbo. El albergue como museo de las experiencias.

Evaporación de lo culto, de la pirámide, por la visualización del autodidacta. Figura esta poco amable para los expertos. El autodidacta es un saltador nato. Sus saltos, que son su misma obra, son impulsados con la fuerza de su imaginaria personal, desvinculada totalmente de lo culto, dibujando una estela lejana a sus coordenadas que le lleva a geografías del afuera.

El autodidacta realiza sus propios mapas, que siempre están abiertos a nuevos saltos. Con su acción rompe el velo del museo, porque su movimiento es constante, no hay intención de reposo, no hace turismo, su finalidad no es exponer, sino estar en tránsito.

Como los saltadores de *parkour* se desplaza de un punto a otro superando los obstáculos que se le presentan en el recorrido. Al igual que ellos nunca retrocede para cambiar de itinerario. Va abriéndose camino según los obstáculos que encuentre. Se trata del arte como desplazamiento. El artista ahora es aquel que ante el obstáculo decide saltar.

Pero siempre nos estará acechando el peligro de caer entre tantos múltiples saltos en el *maelström*, ese *embudo* que succiona todo lo que en él queda atrapado. Por ello nos exige una cierta fiabilidad, pues no sabemos a dónde nos llevará el próximo salto. Es una cuestión de fe.

Esto me recuerda aquel viejo consejo marinerero que nos viene a decir que cuando nos veamos atrapados por un remolino no debemos malgastar inútilmente fuerzas tratando de escapar, porque la misma fuerza que nos ha absorbido nos expulsará a la superficie. Y es que el saltador no debe esperar nada a cambio, su salto genuino será el de todo por nada.

En el salto nos mezclamos. Yendo de un sitio para otro vamos adquiriendo una pluralidad de identidades. Nuestra identidad nunca terminará de cerrarse como sujeto perfecta-

mente acabado. Vivimos en una inidentidad: no es que todo el mundo sea artista, sino que todo artista es mundo.

Saltemos a Umuofia:

El comisario se marchó, llevándose con él tres o cuatro soldados. Había aprendido bastantes cosas en los muchos años que llevaba esforzándose por hacer llegar la civilización a distintas regiones de África. Una de ellas era que un comisario de distrito no debía encargarse nunca de minucias indígenas como descolgar de un árbol a un ahorcado. Si lo hubiese hecho habría dado a los nativos una mala impresión de sí mismo. En el libro que pensaba escribir destacaría ese punto. Mientras volvía caminando al juzgado pensaba en aquel libro. Cada día le aportaba algún material nuevo. La historia de aquel hombre que había matado a un agente judicial y se había ahorcado sería una lectura interesante. Podría escribirse casi un capítulo entero sobre él. Bueno, un capítulo entero quizás no, pero un párrafo considerable sin ninguna duda. Había que incluir muchas más cosas y había que ser estricto en lo de prescindir de los detalles. Ya había elegido el título del libro después de darle muchas vueltas: La pacificación de las tribus primitivas del Bajo Níger. (Chinua Achebe. Fragmento final de su libro Todo se desmorona)

Gracias al salto hemos caído en el título del texto que aquí os he expuesto:

**La pacificación de las tribus primitivas
del Bajo Carabanchel.**

Pero toda caída libre es recibida con un golpe en tierra que la nombra, y después va rebotando de posibilidad en posibilidad, tránsito versificado que va perdiendo fuerza hasta desaparecer en la niebla:

O de Pan Bendito. O de los latinos de las canchas. O de las tribus de los sin techo. O de las tribus de los esquizofrénicos. O de las tribus
O
O . O las tribus

O

Bonus Track 5

Ruralpower (o como centrarse en la periferia)



Oriol Martí Sambola
@oriol_piutant

Gerente de FiraTàrrega. Licenciado en Ciencia Política. Postgrados en Gestión y Políticas Culturales y en Estética y Narrativa Digital.

Ha dirigido y producido varios proyectos audiovisuales centrados en la memoria histórica. Impulsor, organizador y gestor de diversos festivales vinculados a la cultura alternativa y el territorio.

“Hoy somos centro y no periferia”. Esta frase, atribuida a Eugeni Nadal, alcalde de la ciudad de Tàrrega en los ochenta, padre ideológico de la primera Fira de Teatre al Carrer, político de transición visionario, genial, imperfecto, delirante y profundamente mediterraneanista, me hizo ver por primera vez que el espacio dónde uno se ubica es, no tanto un mero determinismo geográfico, sino más bien un estado mental colectivo producto de una voluntad de ser.

Después han venido muchas otras reflexiones, pero creo que todas ellas derivan de esta primera gran idea que explica, complementa y ejerce de raíz madre de todo lo que viene en las siguientes líneas. Vamos allá.

Desarrollar una acción cultural ambiciosa, singular y convencida en un territorio periférico (como pudo ser en su día y sigue siendo hoy la celebración de FiraTàrrega, el mercado de artes escénicas más grande del sur de Europa) es una oportunidad inmejorable para generar valor añadido, que además apunta hacia múltiples direcciones.

#

En primer lugar, el desarrollo de una actividad cultural en un entorno periférico es una fuente de proximidad tanto física, por las cercanías entre infraestructuras, accesibilidad o agilidad organizativa, como también humana, por la baja burocratización y naturalidad de que gozan las relaciones personales en ciudades pequeñas y medianas, siempre hablando en términos generales. ¿Cómo se entiende todo esto? Pues explicando que tardo 12 minutos en cruzar a pie toda mi ciudad, de cabo a rabo (proximidad física) y que cuando necesito acceder al balcón de la iglesia para que un artista pueda hacer un espectáculo, por ejemplo, de danza vertical, llamo al señor rector y, muy atento, me cede las llaves con toda gratitud (proximidad humana). Abusando de la poesía de lo periférico, diríamos que no hay metros ni autobuses, hay piernas que caminan, y que no hay documentos

de solicitud ni “vuelva usted mañana”, sino que hay relaciones y confianzas.

#

En segundo lugar, lo periférico tiene una gran capacidad de generar autenticidad y vivencia, en contraposición a lo que llamamos *fake*, ese adjetivo que vendría a integrar en una sola palabra lo falso, lo imitable, lo fingido, o lo sintético, la trampa y el cartón. El territorio, entendido como el entorno periférico, nos permite muchas veces vincularnos con el espacio público de manera amable y alejada del frenetismo hostil de los grandes núcleos urbanos.

#

En tercer lugar, señalar la capacidad de los entornos rurales o periféricos de generar distinción, a partir de la invención de determinados modelos de gestión inéditos que aparecen, muchas veces, a partir de la carencia o las limitaciones en infraestructuras, medios o servicios. En cierto modo, este fenómeno se explicaría a partir de la capacidad de transformar las debilidades y amenazas en fortalezas y oportunidades. Estaríamos hablando de algo así como “aquí lo hacemos de esta manera porque no nos queda otra, pero es que además funciona, gusta y nos distingue”.

#

Finalmente, el territorio permite la infinita exploración, juego e interacción con el entorno. En este sentido, y basándome en los 10 años de fantásticas e hilarantes experiencias de producción en FiraTàrrega, solo hace falta hacer un breve repaso de los espacios dónde hemos realizado espectáculos: lógicamente, en plazas, calles y avenidas, pero también en casas particulares habitadas y abandonadas, en iglesias, gimnasios, museos, bibliotecas, oficinas, balcones, escuelas o naves industriales, sin olvidar que hemos llevado al público en campos absolutamente yermos en medio de la nada,



Jesus Vilamajó. Cie. Man Drake / Toméo Vergès, French Chicken en el Marco de FiraTàrrega 2009.

que hemos realizado una gran instalación de fuego con miles de litros de parafina en la calle o que hemos programado un Shakespeare en un parque de pinos, encinas y robles, entre otras muchas experiencias.

Ahora bien, de poco sirve la generación de valor añadido sin una propuesta cultural donde impere la calidad, con misión y objetivos, planificada, comunicada y ejecutada por un equipo calificado y dotada de un presupuesto razonable y razonado. **Rurales sí, pero no ingenuos**, claro está.

En el fondo, se puede entender el territorio como un agente vivo que busca una marca con la que poder posicionarse en un contexto de oferta y demanda en plena y cambiante competencia. Y esta marca la encuentra en interacción con las percepciones y las sensibilidades próximas a la psicología humana. Es el **rural power**, o esa fantástica sensación de privilegio cuando estás convencido de vivir algo extraordinario en un lugar alejado pero nuclear a la vez. ¡Cómo nos gusta sentir en la ciudad de Tàrrega que estamos en el centro del universo durante los cuatro días de celebración de la Fira de Teatre al Carrer, emborrachándonos en lo que Manuel Delgado definiría como microclima temporal y excepcional, capaz de alterar los escenarios durmientes de la normalidad!



Jesus Vilamajó. Planeta 15, La bola d'or en el marco de FiraTàrrega 2011.

Y llegados aquí, fijémonos en la paradoja de que a pesar de hablar de territorio, lo que realmente estamos haciendo es buscar fórmulas y más fórmulas para desafiar lo que conlleva este determinismo territorial del que hablaba al principio.

Otramente, si antes veíamos qué puede aportar el territorio en el ámbito de la cultura, analicemos ahora la potencialidad de la cultura desarrollada en un determinado territorio. Según el sociólogo urbano Giandomenico Amendola, la cultura puede generar fuertes influencias en la creatividad, la economía, la calidad de vida y la cohesión social, que no es poco...

#

La cultura es un potente catalizador de la creatividad en determinados entornos territoriales y, consecuentemente, sociales. Recordemos, además, el concepto de vivencia de Lev Vygotsky, que explica que las sociedades son capaces de favorecer o multiplicar determinadas ocurrencias. Así pues, una sociedad creativa generará más ocurrencias creativas, que a la vez generarán más ocurrencias creativas, y así sucesivamente.

La otra cara de la moneda es que puede suceder lo mismo con la multiplicación de la estupidez, al tanto...

#

La cultura también es un potente desarrollador económico en el territorio. Es más, la cultura ya no es una consecuencia de los procesos de desarrollo sino que en muchos casos es la propia causa y motor de dicho desarrollo. Esta capacidad de influir positivamente en las nuevas economías de territorios donde posiblemente existía un determinismo sectorial histórico (eminentemente agrícola) favorece la retención y, en el mejor de los casos, la atracción de capital humano, en contra del triste fenómeno de la fuga de cerebros, rebautizado, aquí, como éxodo de inteligencias rurales.

#

La cultura es una buena herramienta para construir calidad de vida, sentimiento de satisfacción intelectual y, a largo plazo, capacidad de generar valores vinculados a las democracias avanzadas (participación, solidaridad, respeto, cultura de la paz y la no violencia, etc.). El problema reside en que la universalización de la

cultura se convierte en amarga hazaña cuando hablamos de entornos periféricos. Conocemos las potencialidades de la cultura, solo hay que conseguir que llegue a lo lejos... Herramientas para conseguirlo: políticas culturales no centralistas, inversión en infraestructuras, red de comunicaciones y un largo etcétera.

#

Finalmente, la cultura tiene la capacidad de tejer importantes dimensiones simbólicas en las sociedades. Sin ir más lejos, esta capacidad de cohesión social en base a la creación de un tesoro común se ve claramente en el caso de FiraTàrrega y su ciudad: después de 31 años de vida de este gran evento, la población local ama, se enorgullece y habla en el exterior con sentimiento de total pertinencia de *su* feria, de *su* fiesta del teatro y de *su* pueblo; a la vez, y aquí está el interés –porqué si no estaríamos hablando de cierto localismo excluyente-, con ganas de abrir las puertas para que la feria se conozca todavía más en todos los rincones del mundo. Por supuesto, sería ingenuo y subjetivista no reconocer la oposición al caos festivo de un sector de la población. Hay que convivir, reconocer y respetar este fenómeno interno que, aunque minoritario, existe; queda escrito.

#

Y llegados aquí hay que hablar del futuro, que ya es presente. Hablar del presente / futuro es hablar de neoliberalismo o, según Stiglitz, de esta era del malestar, donde existe una decadente y preocupante uniformización cultural fuera de cualquier tipo de control democrático con un claro peligro de pérdida de diversidad, complejidad y detalle cultural. Pero, ¡sorpresa! de repente aparecen cada vez más fenómenos *bottom-up* que reivindican más protagonismo de lo pequeño, de lo periférico, con sus singularidades y particularidades socioterritoriales. **Contradictorio e interesante a la vez.**

Una explicación parecida es la que nos ofrecen Gilles Lipovetsky y Jean Serroy cuando nos hablan de las paradojas de la cultura-mundo, definida como la cultura global de la tecnociencia, los mercados, el consumo y el individuo pero que a la vez necesita de experiencias y existencias llenas de autenticidad.

Y ya para finalizar, podemos preguntarnos: ¿qué mejor que las expresiones culturales periféricas para aportar estas experiencias verdaderas? La tensión de perder presencia puede generar presencia, mira por dónde. Tenemos que estar atentos ante la paradoja de este nuevo paradigma donde conviven la homogenización y la diferencia, la unificación global y la fragmentación cultural. Habrá que aprender a convivir en una gran constelación donde coexiste el mercado y el individuo con el medio, la red y la periferia.

Esta es nuestra oportunidad, **colémonos en la fiesta del mundo cambiante**, ejerzamos de buenos de la película, vinculemos el territorio y las expresiones periféricas con la cultura y la necesidad de fortalecer ciertos valores democráticos que están cada vez más en peligro. Un buen camino sería el crear enlaces entre el territorio y la cultura necesaria, en detrimento de la cultura del ocio. Ojalá algún día seamos necesarios e imprescindibles y, con ello, seamos centro y no periferia. O mejor, centro en la periferia.

Un momento... ¿O todo lo contrario? **¿Será el nuevo territorio el no-territorio?** No podemos obviar que la cultura global potencia el desarraigo de los límites culturales de los territorios. Hiperindividualización, vaya. Quizás dentro de poco ya no importe nada el *dónde* y el *con quién*, entrando en una vida abstracta, satelital e informatizada.

Estaremos atentos a todo ello, con ganas.

Bonus Track 6

Las grietas



Pedro Soler
@pedrosoler

Articulador de numerosas iniciativas relacionadas a la multimedia, el arte y el teatro, tanto individualmente como colaborando con diversos colectivos internacionales. Ha sido comisario en el Festival Sonar y Director de Hangar.org, Centro de Producción de Artes Visuales. En 2011 desarrollo Plataforma Cero, un centro de producción e investigación artística dentro del centro de arte LABoral en Gijón.

"Entre el arte y la autoridad media un abismo. Uno y otra son las representaciones de dos orbes distintos, diametralmente opuestos."

Gerard de Lacaze-Duthiers, "Arte y Autoridad", Estudios, 1935

"Don't play no game that I can't win"

Beastie Boys with Santogold, 2011

LA INSTITUCIÓN, como apunta Lacaze-Duthiers, se sitúa inevitablemente en contra del arte, entendido éste como la siempre cambiante práctica de la creación y como el lugar de producción de subjetividades. Las estructuras de vigilancia y de control en las cuales se sostiene la autoridad son antinómicas al contexto de libertad necesario para la investigación y el desarrollo artístico. Es en esta relación contra natura que se debaten los centros de arte y las instituciones culturales.

Las instituciones culturales no son instancias aisladas, son la expresión de formas de pensamiento ancladas en prioridades distintas a la creatividad. Cuando generamos nuevas subjetividades surgen inevitables conflictos con las estructuras de vigilancia -el férreo control de la prudencia- porque corresponden a otra lógica. Trabajando en estos contextos, hay que estar alerta de que la serie de códigos y comportamientos impuestos por la institución no acaben vaciando la obra o actividad de todo sentido: la ilusión se transforme en avaricia, la transformación en mero escaparate, la energía creadora devenga trabajo asalariado mal remunerado.

Por su naturaleza, un centro de arte tiene la posibilidad y, desde mi punto de vista, el deber, de dar apoyo a la creación e investigación. Su función es global y a la vez local, proporcionando un lugar de encuentro entre las múltiples capas y oficios de la creación contemporánea y potenciando el desarrollo de las subjetividades. Subjetividades que hierven cual magma,

creándose a partir de la aguda consciencia del entorno. Pasiones abriendo grietas en el frío cinismo de los altos regímenes del arte, vida fluyendo por los espacios, nuevas líneas de creación, colaboraciones naciendo.

Pero este modelo de museo o centro de arte parece utópico en el contexto actual. Parece ser una visión que solo puede existir de manera intermitente, en las grietas, porque el visto bueno de los jefes políticos es más importante para estas instituciones que la constitución de un verdadero tejido creativo. La realidad de la creación parece demasiado compleja, sucia y libre como para que pueda caber en estos espacios - arquitecturas que se inspiran del panóptico Foucaultiano, arquitectura de escuela, de hospital, de cárcel-vigilancia, reglas y órdenes arbitrarias. La creación es el opuesto, tiende a relaciones tentaculares, rizomáticas, orgánicas. Crea sus propios relatos, abriendo horizontes no siempre al gusto o interés de los gestores.

El dinero y el secreto siempre han ido juntos en el ejercicio de poder. Para una institución, es difícil soltar el control férreo de los contenidos, y difícil también, ser transparente en los presupuestos y modelos de gestión. Sobre todo cuando el reparto es tan manifiestamente injusto hacia los creadores y la precariedad laboral está establecida como sistema de gestión. El dinero tiene que fluir a los creadores, una gestión adecuada tiene que asegurar que los creadores puedan vivir y crear. El centro de arte debería crear una economía real a su alrededor. Las cantidades que permiten a un artista, o una red de artistas, tirar adelante y seguir creando son pequeñas en comparación con los presupuestos de sueldos, espacios y exposiciones importadas. Tiene que apostar por la calidad del tejido local, tomando en cuenta factores más allá que lo estrictamente formal en la elección, la promoción y el desarrollo.

“A fin de mantenerse en el poder, no se contentan en ignorar las expresiones del cuerpo vibrátil, es decir, las formas culturales y existenciales engendradas

en una relación viva con el otro y que desestabilizan continuamente las cartografías vigentes. Incluso porque su propio origen constituye precisamente una reacción violenta a la desestabilización cuando esta sobrepasa un umbral de tolerancia para las subjetividades más servilmente adaptadas al estatus quo; para estas, tal umbral no convoca la urgencia de crear, sino por el contrario la de preservar el orden establecido a cualquier precio” Suely Rolnik¹.

Los centros de arte tienen la potencialidad de ser a la vez fábricas de creación y lugares de exposición, no solo mostrando exposiciones sino apoyando y promocionando activamente a los artistas y sus producciones. Un lugar de encuentro, un lugar de trabajo, de producción e investigación además de exposición y divulgación, donde todos los elementos se mezclan y se nutren. Enfocando la energía y el uso de recursos - dinero para los creadores, proyectos donde se cruzan artistas locales y de otros lugares. Se genera obra, acciones y exposiciones desde este magma, mezclándose con los múltiples flujos de la sociedad y de la creación. Proyectos que combinan investigación, experimentación y difusión.

Un buen ejemplo es el proyecto *Orbitando Satélites* de 2011². Un encuentro en LABoral Centro de Arte donde nacieron procesos de creación colectiva que se juntaron en una exposición en el mismo LABoral y que luego viajó parte de ella a Barcelona a la exposición *Ondas* comisariada por Honor Hargor y Jose Luis de Vicente, en el espacio (ahora cerrado) que gestionaba Josep Perelló en Arts Santa Monica. La obra desarrollada por Husk, fue mostrada luego en el *Festival Digital de Rio de Janeiro*, y el grupo Sagaan que, después de empezar en el contexto de *Orbitando*, tocaron en el *Festival Píksel* en Noruega. El código desarrollado (implementación de OSC en Gpredict) queda a la disposición de la comunidad. Presupuesto global para todo

¹ <http://eipcp.net/transversal/1106/rolnik/es>

² http://bogotadeclaration.files.wordpress.com/2011/08/os_manual_lowres.pdf



Encuentro Orbitando Satélites, Gijón, 2011

el proceso: 13.500 euros. Como punto de comparación, la exposición tradicional más barata cuesta 25.000 euros y puede llegar fácilmente a 300.000 euros o más.

Otro ejemplo, *La Boda Negra* celebrada en la *Semana Negra de Gijón*³. Un encuentro de una semana con Annie Sprinkle, Beth Stephens, Diana J. Torres y un grupo de artistas y creadores de Asturias y distintas partes del mundo que culminó en una performance colectiva. Se creó una obra extraña, de gran belleza, y dinámicas afectivas que han generado ecos de resonancia en la obra y la vida de numerosas personas. Presupuesto: 3.000 euros.

A veces dinamizo, a veces dinamito. A veces hay que ser prudente, otras veces no. Hay proyectos que duran y otros que tienen otras funciones, depende del momento y las capacidades de los implicados. A veces hay que explotar muros, abrir grietas y escapar, dejando estructuras, corrientes y energías en movimiento. A veces hay que seguir dentro, paciente y atento a las reglas.

En el *summerLAB 2011*, la presencia del bloque transfeminista generó movimientos

creativos profundos en los participantes del evento, mientras que en las oficinas de Laboral crecía la histeria. Fue entonces cuando la directora me dijo "Hay dos reglas aquí: la primera es prudencia, y la segunda ,,... prudencia!".

Entendí su postura desde el punto de vista institucional. Alvaro Cascos acababa de ser elegido Presidente del Principado de Asturias, principal portador de fondos al Centro de Arte. Pero no pude evitar que me viniera a la mente el proverbio del libro *El Matrimonio del Cielo y el Infierno* del poeta y artista William Blake: "Prudence is a rich ugly old maid courted by Incapacity."⁴

Hay ocasiones en las que no hay lugar para la prudencia, en las que se dan movimientos energéticos y creativos que uno, como gestor cultural o curadora, no puede ignorar. Corrientes de pensamiento ultra contemporáneos, formándose en ese mismo momento, corrientes tentaculares y sinceras. Solo puedes acompañarlas e intentar protegerlas, nutriéndolas lo máximo posible en el áspero entorno de la institución.

Como dice José Ramón Alba, "Es necesario [...] abandonar definitivamente esa especie de

sensatez mal entendida que nos ha llevado a una aquiescencia y empujado a una desmoralización cómplice.”⁵

Las sensibilidades artísticas emergentes, profundamente vinculadas a la naturaleza, el cuerpo y la sociedad, impulsan la creación de nuevos espacios, redes y encuentros a pesar de la gran precariedad económica. Artistas como Paula Pin, Cinthia Mendonça, Bruno Vianna, Maria Castellanos, Juako, Cristina Ferrandez, Lorena Lozano, Juanjo Palacios, Vicente Pastor o Left Hand Rotation. Espacios como mp19.net en Cantabria, alg-a lab en Galicia, Autarkia en Catalunya, la Fraga cerca de Córdoba, el medialab rural que se está gestando ahora en Arbucies o Audiencia Zero de Portugal y otros hackerspaces. Encuentros como #kedarte en Salamanca, la Feira Imaxinaria de Galicia, los Hackmeetings o el propio summerLAB.

“...danzando sobre los espectros pensándome dentro de ellos como una suerte de inmersión sensitiva y emocional que me conecta con la tierra, el cosmos... me diluyo y evaporo en este momento deseando conocer las condiciones o parámetros bioquímicos que generan la multiplicidad del ruido donde todo es una posibilidad, en sentido anárquico y abierto en el que Mr Serres define ruido...” Paula Pin⁶.

Redes que emergen, como por ejemplo la red Trans Ibérica de espacios culturales independientes coordinada desde Espacio Tangente en Burgos y que implica a espacios de toda la península. Vale la pena leer el manifiesto publicado en su página. O la Xarxa de Centres de Producció de Catalunya, una inciativa para federar espacios de producción e investigación, o la red Ramitas del Campo que federa un serie de proyectos “neo-rurales”, reclamando la tradición de la andecha⁷. Hace mucho que defendemos la importancia de las redes descentralizadas, criticando la dedicación exclusiva de recursos públicos a los grandes centros y proyectos, cuando es mucho más eficaz invertir en proyectos pequeños pero múltiples, con trabajadoras apasionadas.

En Canadá y Quebec los consejos de arte financian a una amplia red de centros de artistas⁸ - lugares de producción, investigación y exposición. Varían mucho en tamaño pero todos están basados en un sistema asambleario de gestión por los propios artistas y de la idea de colectividad. Esta política ha generado un rico tejido artístico en las ciudades y las zonas rurales con programas de residencias, exposiciones y encuentros, sin prescindir de los grandes centros y museos de referencia. La relación entre las redes de creación y los grandes equipamientos es simbiótica – las redes nutren la creación que luego se expone en los equipamientos y estos, a su vez, inyectan financiación y visibilidad a las redes.

El escenario de acción y experimentación del ecosistema cultural aparece como un sistema vivo, múltiple y poliédrico, en equilibrio inestable y cambio permanente, que muta, se transforma y produce sin cesar puntos de confluencia, momentos de grieta, formas vitales de acción y presencia. No hay una sola solución pero caminos múltiples generados desde las necesidades de la creación.

Internet ha sido un cambio fundamental en los últimos años, abriendo grietas en la difusión de conocimiento y de conectividad, ofreciendo el colapso del espacio. Presencias múltiples, capacidades mágicas de acción a distancia, compartir experiencias y conocimientos. Los centros de conocimiento y de comunidad ya están en cualquier lugar, descentralizados. Inmensos sistemas afectivos interrelacionados.

3 <http://loveartlab.org>

4 1790 - La Prudencia es una vieja solterona rica y fea cortada por la Incapacidad. <http://es.scribd.com/doc/6127689/El-Matrimonio-Del-Cielo-y-El-Infierno-William-Blake>

5 <http://espaciORIZOMA.wordpress.com/>

6 <http://paulapin.com>

7 http://www.espaciotangente.net/WEB%20DOS/html/2011/Encuentro_Espacios.html
<http://xarxaprod.cat>

<http://ramitasdelcampo.blogspot.com/>

8 <http://www.arccc-cccaa.org/> / <http://www.rcaaq.org>



Taller *Drag King* en el *summerLAB*. Laboral de Gijón, 2011.

Esta puesta en red nos da confianza y nos permite crear comunidad más allá del lugar físico. Los lugares físicos (centros, salas, museos) ya no son necesarios para la transmisión de conocimientos (tales como leer un texto o admirar un cuadro) sino para la puesta en relación de cuerpos, herramientas y territorios. De allí la necesidad de diseñar un nueva mapa para las prioridades de uso de los recursos, respondiendo a las necesidades reales de la creación.

La telepresencia -especialmente en el sentido de grupos conectados entre ellos para llevar a cabo actividades creativas colectivas, comunicar o simplemente estar juntas - sin duda está contribuyendo y contribuirá a una creciente sensación de unidad. Al nivel práctico viajar será cada vez más caro y los encuentros colectivos conectados son una vía importante de desarrollo de nuestro laboratorio planetario. Igualmente el desarrollo de redes autónomas, descentralizadas y de código abierto son fundamentales para este proceso. Eventos como *Labsurlab*, celebrado en Medellín - un buen ejemplo de colaboración con varias instituciones y la calle-, proponen lugares de conexión e intercambio. El encuentro físico sigue siendo fundamental para los afectos. La internacionalización, constitución del cuerpo planetario en común, construida sobre afinidades y la superación de las fronteras.

La telepresencia funciona a nivel afectivo y planetario, nos espera un trabajo emocional y crítico, el espacio telemático con su ubicuidad presencial se convierte en metáfora y soporte de la imaginación, el espacio de creación al que estamos entrando es el del cuerpo volátil, la nueva vulnerabilidad planetaria¹.

La práctica diaria de la telepresencia, a través de sus múltiples formas (IRC, Skype, los chats, programas experimentales como Scenic y hasta el teléfono) de acción a distancia, requiere de una formación de la imaginación: de la capacidad de “sentir con”, es decir requiere de empatía. La acción a distancia no está en la tecnología, está en tu cuerpo, en sus infinitos circuitos y células y en su capacidad de imaginación. Blake hablaba mucho de eso, la imaginación del hombre era, para él, su más alta capacidad. La capacidad de estar presente a través de la telepresencia depende de la capacidad que tiene una persona para interpretar los datos “emocionalmente” - sentir de manera empática. El corazón es el órgano de comunicación.

“Estamos ahora en un momento para pensar un espacio de emoción, cognición y al mismo tiempo de lanzarnos a un nuevo espacio, es decir, básicamente estamos en un ambiente artístico. Para Luis Bec, las fuentes científicas se transforman en soportes a la imaginación y las interrogaciones artísticas se desarrollan sobre una lógica abierta donde las tensiones se tornan temas de adaptaciones creativas.”

Raquel Renno, gridspinoza⁹.

Las fronteras que se vuelven difusas, entre cuerpo, arte, naturaleza y sociedad, exigen una nueva teoría de las emociones. Nuestras subjetividades están mutando a una gran velocidad, enlaces efímeros y frágiles, y a la vez fuertes como la tela de araña. Nuevos relatos y respuestas emergiendo para narrar nuestra experiencia. Nuevos contextos para apoyar y

⁹ <http://www.gridspinoza.net/node/980>

¹⁰ “Cuidate de los que guardan silencio allá atrás. Todo lo que quieren es la mas mínima grieta.” What A Shame, del album “Feeding of the 5000”, 1978.

dar luz a las criaturas extrañas que emergen. Generando nuevas estéticas, contaminados por la ética, lo 'Bello' ya no es lo mismo. Redes que remplazan a centros, redes heterodoxas que mezclan instituciones y agentes independientes, campo y ciudad, van y vienen, flujos de deseos y de creación que provocan nuevas coreografías, paisajes y parentescos bastardos.

Pero la autoridad no juega cuando no puede ganar. La evolución y cambio ponen en peligro sus privilegios. Parece que la relación entre creación y autoridad siempre será una guerra de guerrilla, de infiltración, de *hackeo*, *lulz n'all*. Grieta negra en el centro del poder, *hackeo* de los sistemas culturales, sistemas frágiles, la estabilidad que estamos construyendo es afectiva-práctica y no material, un inmenso laboratorio de la imaginación, aprovechando de toda grieta que se puede encontrar para dar cuerpo a lo que sentimos dentro.

*“Watch out for the quiet ones at the back
All they want is the smallest crack”*. Crass, 1978¹⁰

Gracias a Alba Satorra, Julie Faubert, Maria Llopis y Helena Torres por sus críticas y sugerencias.

Hits

**La Tabacalera
de Lavapiés** pág. 106-109
pág. 288-289

DentroFuera pág. 110-113
pág. 290-291

Campo Adentro pág. 114-117
pág. 292-293

Ingràvid pág. 118-121
pág. 294-295

desdelamina.tv pág. 122-125
pág. 296-297

Off Limits pág. 126-129
pág. 298-299

La Tabacalera

pág. 288-289

ADN

*Centro Social Autogestionado
La Tabacalera de Lavapiés; Madrid,
actúa desde 2010
www.latabacalera.net*

LTBC es un centro social: un centro cultural que impulsa la participación directa de l@s ciudadan@s en la gestión del dominio público.

Quién

No hay líderes.

Es un proceso colectivo basado en la horizontalidad, la participación y la transparencia. Funciona por medio de una asamblea abierta y grupos de trabajo también abiertos.

Remezcla

Tags

- #Autogestión
- #Participación
- #Cultura libre
- #Cooperación
- #Autonomía
- #Esfera pública
- #Alternativa
- #Encuentros casuales
- #Posibilidad

Fórmula

#Construcción asamblearia y democrática de un espacio público de gestión ciudadana

Inspiración

Links

- <http://latabacalera.net/>
- <http://medialab-prado.es/>
- www.lainvisible.net

Video

Tabacanal



Ser viajero no viajante

Filosofía

LTBC es un espacio público de todos los ciudadanos para todos los ciudadanos. Un centro cultural que entiende la cultura como una noción que abarca las capacidades creativas y sociales de la ciudadanía. Dichas capacidades comprenden no solo la producción artística, sino también la acción social, el pensamiento crítico y la difusión de ideas, obras y procedimientos que buscan expandir y democratizar la esfera pública. LTBC es un centro integral que incluye lenguajes y modos de expresión, pero también la complejidad demográfica, cultural, étnica, de registros y modos de habitar del territorio y del tiempo inmediatos.

LTBC explora ciertos valores que hacen de ella un terreno fértil para pensar nuevos modelos de relación y de producción cultural y artística, intrínsecamente ligados a nuevas formas de socialidad, participación y territorialización. Valores de la complejidad que ni se ajustan ni se oponen frontalmente a la cultura de la excelencia, sino que están en otra escala.

La producción aúna el arte y su contexto, los intersecciona y mezcla, para que se retroalimenten. El valor del trabajo, de la obra, proviene de un trazado que se compone de múltiples relaciones y capas de relación. Cada paso o cada fase, que no están predeterminados ni “asegurados” por un servicio, obligan a pensar, organizarse y cooperar. Lo generado así resulta, entonces, radicalmente distinto por el cómo y no por el dónde o ni siquiera el qué.

Puntos de partida

Nuestro trabajo se basa en la autonomía de los individuos, sean estas personas independientes, colectivos o grupos. Con la autonomía como característica transversal nos basamos además en:

- La gratuidad.
- La cultura libre.
- El copyleft.
- La polivalencia de los espacios.
- La transparencia.
- La horizontalidad.

Periferias

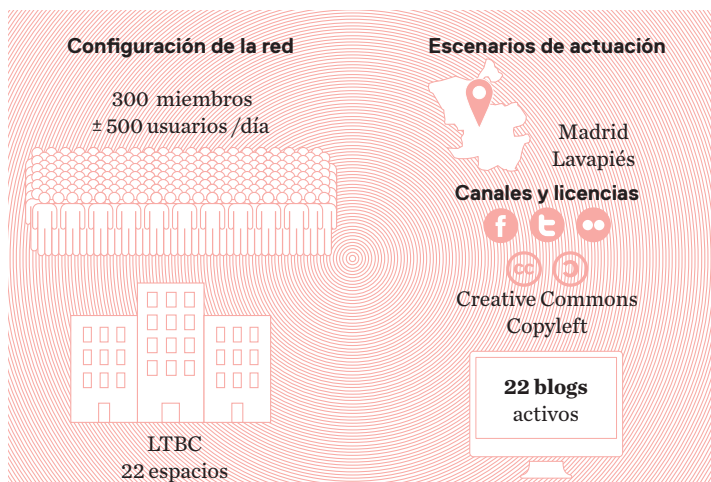
Grietas

La LTBC apuesta por una forma de producción cultural donde el valor añadido es el modo de producción que no escinde las fases del proceso: **financiación-contexto-espacio-producción-obra-valor-exhibición-reproducción forman un todo.**

Comunidad

La comunidad no participa, es el proyecto. Quizá somos comunidad más por lo que no compartimos y hace que seamos necesarios los unos para los otros. Los intereses de las personas que participan son variados y variables, y por suerte no unidireccionales: combinan preocupaciones sociales con otras, culturales, artísticas, activistas, productivas, etc. Hay miles de usuarios y de gentes implicadas que participan y que construyen el proyecto día a día. Cualquier persona puede implicarse en el proceso como más le interese, apetezca o enriquezca. Cualquier integrante puede dejar de serlo igualmente cuando le vaya bien o cuando su vida se vaya a otros derroteros de modo siempre orgánico. **Todos somos ciudadanos, todos hacemos cultura, aquí no se gestiona, sino que se gesta la cultura.**

Redes geniales



Aportación

· Un espacio abierto a la participación ciudadana y completamente horizontal.

Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo

Escritores
Actores
Músicos
Historiadores
Cocineros
Jardineros
Jubilados
...

Cooperación / Co-working

Red de Lavapiés

La Invisible UNED

Medialab Prado

Movimiento 15M Casablanca

BBAA UCM Patio Maravillas

Coproducción / Financiación

18.000 € en 2011

1. Autogestión
2. MCU

6 ejercicios para la Autogestión

1. Flexibilidad
2. Potencia instituyente
3. Cintura
4. Mano derecha, mano izquierda
5. Brazo fuerte
6. Y sobre todo, mucho arte

Método

Metodologías asamblearias y cooperativas: **1.** Apoyo mutuo. **2.** Respeto a lo diferente. **3.** Participación en pluralidad. **4.** Búsqueda del común y los consensos. **5.** Igualdad de trato y de responsabilidad y de influencia. **6.** Comunidad de derechos y obligaciones. **7.** Puesta en común de saberes y competencias diversas. **8.** Revisabilidad y transparencia de las decisiones. **9.** Accesibilidad igual a los recursos, mediación y tolerancia. **10.** Reflexividad...

Herramientas aplicadas

♦ Basamos nuestro quehacer en la creación y creatividad colectiva, de la génesis de un común de todos y para todos. ♦ Aquí todo es abierto, todo es posible y cada cual se acerca al proyecto según su naturaleza, su potencia, su posibilidad o su mera apetencia.

Recursos tangibles

♦ Mantenimiento del edificio.
♦ Recursos comunes para todas las iniciativas y actividades que se llevan a cabo en el centro social.

Resultados

♦ Huerto urbano, skate, rokódromo, cafetalera. ♦ Talleres de bicis, de jabones, de idiomas, de música, de danza, de dj. ♦ Navetrapecio: reciclaje, mantenimiento y producción plástica e investigación. ♦ Nuevas tecnologías, música (cigarrá eléctrica, nuclear, kick da mic, etc.). ♦ Templo afro. ♦ Audiovisuales (Tabacanal, Audiovisol). ♦ Madriguera (para niños y niñas), biblioteca, mediateca. ♦ Cuidados de la salud, acción social contra la pobreza (CIRAS). ♦ Cooperación internacional, plató, metrópolis, colectivo Catenaria. ♦ La tabacalera vs. BBAA. ♦ Consumo responsable y cooperativas de consumo (Metabólicos). ♦ Molino rojo (artes escénicas). ♦ Muestrarte. Exposiciones de colectivos. ♦ Espacio de proyección de iniciativas de colectivos.

Serendipia

Error

La falta de renovación y de participación suficiente o la invasión del individualismo y el ánimo de lucro.

Motor de cambio

La libre circulación de saberes, la promoción de espacios de autoformación y los procesos de creación colaborativa crean comunes, extienden el dominio de lo público y abren marcos para pensar y desarrollar crítica y nuevas prácticas. El que la propone se la come.

Creatividad aplicada

La cooperación en condiciones de igualdad de personas, grupos, proyectos e intereses diferentes.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo se alcanza un nivel óptimo de democracia y participación en un espacio social plural?
2. ¿Puede ser un centro social autogestionado también un espacio que genere recursos económicos individualizados a las personas que lo precisan, una "fábrica" de nuevo tipo que responda a la precariedad y a los nuevos modos de producción?
3. ¿Alguna vez desde el mundo del arte se dejará de considerar "de segunda" la cultura generada por quienes no se sitúan como profesionales?

Futuro

Poder llegar a contribuir a que otras ciudades, pueblos y barrios tengan espacios de gestión democrática ciudadana y experimental, que afecten al mayor número de competencias sociales posibles.

Metamorfosis



0. La Tabacalera a Debate

En 1998 / 1999 lo que entonces era la *Red de colectivos de Lavapiés* lanzó una propuesta de recuperación de espacios públicos para fines sociales, propuesta que incluía el edificio de La Tabacalera. En 2003 y 2004 se recupera esta reivindicación pidiendo “un debate democrático y abierto a los ciudadanos y ciudadanas sobre qué se debe hacer con este edificio, planteando que el propio debate es de por sí un modo de consolidar un tejido social comprometido con su territorio”.

1. Entrada y contrato por actividad

Llamada de la Dirección General de Bellas Artes a un colectivo artístico (SCCPP) para formar parte del programa Cultura Abierta, de uso temporal de edificios en desuso del entonces MCU. SCCPP, que participó tanto en la Red de Lavapiés como en Tabacalera a Debate, avisa a su vez a otros colectivos sociales y artísticos o culturales, algunos de los cuales hacen un llamamiento abierto a todos los ciudadanos que se quieran unir a la gestación del proyecto experimental de La Tabacalera.

En esta primera fase, de puertas cerradas al público (aún el edificio no reúne las condiciones para el acceso libre), se emprenden las tareas de acondicionamiento del edificio y puesta en marcha del modelo organizativo de gestión. En ese proceso, se establecen los criterios mínimos de funcionamiento: apertura, horizontalidad democrática (asamblea), transparencia, gratuidad, copyleft, autonomía, cooperación, colaboración, respeto a la historia y al carácter del edificio, proporcionalidad y mesura en las intervenciones... Además, se presentan y debaten diversas iniciativas que proponen incorporarse al proceso. Se ensaya una primera forma de organización basada en la autonomía, la polivalencia de cada espacio. Generando entornos abiertos de actividades afines e intereses compartidos.

2. Apertura al público

Primavera de 2010. El espacio se abre a la libre afluencia de personas. Conscientes de que se trata de un proceso instituyente, trabajamos con un sentido de la experiencia basada en gestión ensayo-error.

3. Repensándonos: Jornadas de debate

La experiencia nos conduce a diversas jornadas de debate en las que se va analizando, revisando y matizando el modelo inicial. Después de un proceso largo de renegociación del acuerdo con el Ministerio, se alcanza una cesión en 2011 para dos años más, y a la vez, una redefinición de los métodos asamblearios que vamos a utilizar. Al tiempo, se trata de diversificar aún más la programación, las formas de participación, y se procura que nuevas experiencias se puedan unir o trabajar en el proyecto.

Se puede llevar un seguimiento del primer año y medio en el dossier: <http://latabacalera.net/c-s-a-la-tabacalera-de-lavapies/dossier-csa-la-tabacalera/>



DentroFuera

pág. 290-291

ADN

*DentroFuera, cada vez menos arte;
Madrid, actúa desde 2005*

DentroFuera nace de la idea de que la normalización no es tan solo dirigida a los de dentro, sino también a los de fuera, es una cuestión de todos, en el empeño de hacer una sociedad más justa. DF es un espacio que favorece el encuentro de unos y otros con la intención de borrar estereotipos. Los artistas son elegidos no tanto por su obra sino por el encuentro que hemos tenido con estos.

Quién

Julio Jara y Tono Areán
(No tenemos web)

Remezcla

Tags

#Sin palabras es la clave que define el proyecto

Fórmula

#250 grs. de garbanzos remojados + 200 grs. de judías blancas + 200 grs. de judías verdes + 150 grs. de calabaza + 3 peras + (1 rebanadita de pan + 10 almendras tostadas y peladas + 1 diente grande de ajo) + (2 tomates maduros medianos + 1 cebolla mediana + 1 cucharada rasa de pimentón dulce) / unas hebras de azafrán seco + pimienta molida / 1 decilitro de aceite + 2 cucharadas de vinagre + 2 litros de agua + sal = Olla Gitana + Desarrollo cultural

Inspiración

Video

Myel Acholi Nanga - More
@ www.kumalo.com



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Serendipia

Colaboración / Áreas de trabajo

Personas sin hogar.
Personas con hogar.
Personas con casa sin hogar. Personas sin casa con hogar.
Personas con hogar y casa. Personas sin hogar ni casa.
En definitiva: personas.



Cooperación / Co-working



1. OLAKETAL
Favour is
Favour Gallery
2. UCM
3. Universidad
en tránsito
4. Mitologías
Subalternas

Coproducción / Financiación



0 €
desde el 2005
No hay fuentes de financiación.
Colaboran y apoyan muchas personas.

Método

1. Con generoso entusiasmo.
2. Biunívocas.
3. Posibilidad de dar algo por nada a cambio.
4. Facilitar encuentros.

Herramientas aplicadas

- ♦ Saludamos: ¡Hola qué tal!

Recursos tangibles

- ♦ Billetes de bonobus.
- ♦ Desarrollo de herramientas TIC's.
- ♦ Cenas para las inauguraciones: un par de ollas gitanas, cebiches, paellas de verduras, parrilladas, cinco kilos de fresas, café, galletas, agua, bebidas gaseosas. Tabaco. ♦ Edición de catálogos, cuatro en total.

Resultados

Obra artística, talleres, catálogos, cenas, encuentros... No generamos productos, sino vínculos entre las personas y las obras que se realizan en los distintos proyectos. ♦ Más de 20 exposiciones en la casa. ♦ Cerca de 10 acciones en la calle. ♦ 4 catálogos y 1 perfume. ♦ Cerca de 100 personas trabajando en el proyecto, entre artistas y colaboradores necesarios.

Error

Las incertidumbres adquiridas como admiraciones.

Motor

La igualdad social.
La mirada hacia el otro, ser en el otro, nos ayuda a aceptar nuestras propias contradicciones. La contradicción, fruto de la condición humana.

Creatividad aplicada

DentroFuera seguirá en el empeño de fomentar encuentros entre mundos que a simple vista parece ser que están separados el uno del otro. Pero tan solo es vapor. Despejada la niebla desaparece el abismo. Las incertidumbres adquiridas como admiraciones.

Adaptarse al cambio

1. ¿Hay café, hay azúcar?
2. ¿Mañana qué cenamos?
3. ¿Cómo te llamas? ¿Tienes un cigarro?

Futuro

Que no seamos necesarios.

Metamorfosis

1. Universidad en tránsito en negrita

“Pablo Tránsito”. Julio de 2005.

Todas las tardes de los martes de esos meses, taller en el patio del albergue de San Martín de Porres. Fue el germen de DentroFuera. “Universidad en tránsito”. Colaboración con la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Seis personas sin hogar asistirán a clase en la facultad durante un semestre.



2. Comer de sobras Frutas Solos

“Frutas Solos”, exposición de fotografía realizada por el artista Eberhard Hirsch, residente de la mini-residencia. Esta exposición fue comisariada por Javier Arnaldo, Museo Thyssen-Bornemisza. *Comer de sobras* diciembre de 2009. Isidoro Valcárcel Medina culmina un largo proceso de colaboración con el Museo Centro de Arte Reina Sofía de Madrid, comenzado en septiembre de ese año y titulado *Los Restos*.



3. Presentaciones en la calle y en instituciones internacionales

Junio de 2009 en la Gran Vía y en la Plaza Soledad Torres Acosta, presentaciones de nuestros catálogos. En octubre de 2010 en Contribution de la Culture à la lutte contre la pauvreté et l'exclusion sociale, celebrado en Bruselas. En diciembre de 2010 L'Action Culturel des Trans Musicales de Rennes en Francia (Accès aux droits culturels en Europe et participation des personnes en situation de précarité sociale à la vie culturelle)

4. Acciones: Arco Nigeria

Febrero de 2011. Acción durante la feria de arte. Más tarde se subasta en *FavourISfavouR Gallery*, la posesión temporal de la foto enmarcada que se hizo como documentación de la acción.



Campo Adentro

pág. 292-293

ADN

*Campo Adentro. Arte, agriculturas
y medio rural; Madrid,
actúa desde 2009
www.campoadentro.es*

Campo Adentro es un proyecto sobre territorios, geopolítica, cultura e identidad en las relaciones campo-ciudad en España, hoy. Una plataforma abierta para la investigación y la práctica de artistas, agricultores, intelectuales, agentes de desarrollo rural, gobernantes, comisarios y críticos de arte, entre otros actores del medio rural y urbano, para el encuentro, y de ahí trasladar sus contenidos al resto de la sociedad.

Quién

Fernando Garcia Dory
www.fernandogarciadory.com

Remezcla

Tags

#Campo-ciudad
#Contextos locales
#Utilidad del arte
#Prácticas artísticas en comunidad

Fórmula

#Medio rural+arte contemporáneo
= vida

Inspiración

Links

www.viacampesina.org
www.grizedale.org
www.clui.org

Video

*Campo Adentro - Arte, Agriculturas &
Medio Rural*



Ser viajero no viajante

Filosofía

El debate actual sobre los desequilibrios territoriales, la transformación del paisaje o la crisis ambiental y económica, ha llevado la discusión hacia nuevas dimensiones, formulándose una crítica en múltiples capas por medio de la experimentación artística.

El proyecto introduce la posibilidad de analizar las representaciones y percepciones actuales de lo rural y cómo esto influye en la construcción de la identidad. También elaborar una lectura de lo rural desde la cultura contemporánea, que haga visibles las amenazas y oportunidades que vive el campo español. El reencuentro entre campo y ciudad puede ser clave para la transición de nuestras sociedades hacia la sostenibilidad.

Campo Adentro pretende, en definitiva, iniciar un proceso, principalmente centrado en el ámbito estatal, pero también parejo al desarrollo de los debates culturales y políticos

actuales de otros países europeos, por el que cambie nuestra forma de ver el campo, la ciudad y el arte.

Puntos de partida

Aunque nos encaminamos hacia la concentración de la Humanidad en las ciudades, casi la mitad de la población mundial vive en zonas rurales. En nuestro país un 20 % de la población ocupa el 80 % del territorio considerado rural. Acostumbrados a la aglomeración urbana, a una tecnosfera, que desborda los sistemas naturales, nuestra cultura parece forjada entre las metrópolis de países desagrariados.

· ¿Y si el campo fuese un contexto de creación cultural viva y renovadora: un paraje nombrado, habitado, con otros ritmos y relaciones? · ¿ O bien se trata de un estadio del desarrollo de la humanidad hoy superado, útil solo para funciones de mero esparcimiento o para la especulación? ·

Periferias

Grietas

· Es necesario considerar: ¿Qué ocurre en el campo? · ¿Cómo lo entendemos? · ¿Qué nos aporta hoy y cuál podría llegar a ser su contribución a la sociedad de mañana?

Comunidad

La comunidad rural, a través de los pueblos y organizaciones que participan del proyecto, se beneficia en tanto es una oportunidad de auto-reconocimiento, intercambio y reflexión cultural sobre su propio lugar. Al mismo tiempo, el proyecto permite familiarizarse con los registros del arte contemporáneo para servirse de nuevos medios con los que hacerse con una voz y hacer llegar su mensaje.

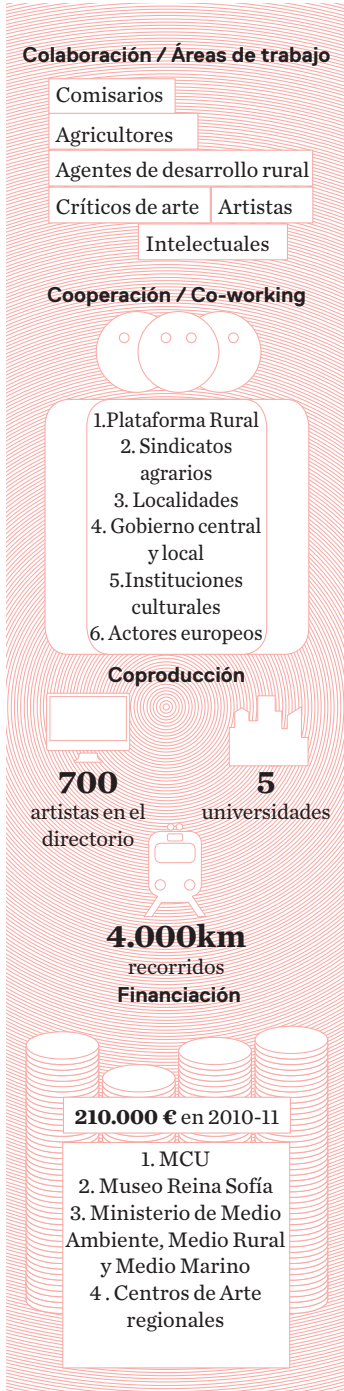
Aportación

· Campo Adentro amplifica el mensaje y lo dota de visibilidad. · Explorar la complejidad de las relaciones campo-ciudad y el futuro de nuestro territorio y sociedad, por tanto amplía las opciones y lecturas. · El entorno rural no solamente se convierte en espacio de encuentro y de difusión, acogiendo exposiciones, sino también, de algún modo se vuelve co-creador de la producción artística.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir



Método

1. Tomamos como referencia las metodologías de la *Investigación Acción Participativa*, el sistema de gremio y la experiencia directa como forma de aprendizaje, horizontal y transformador (pedagogías Grundvigt, Montessori y Paulo Freire). 2. Hemos revisado y retomamos parte de la herencia de la *Institución Libre de Enseñanza*. 3. Antes de enviar a los artistas a sus respectivos lugares de trabajo llevamos a cabo un encuentro de formación en el medio rural, donde expertos y vecinos exponen las claves de la situación actual del campo a todos los artistas para dotarles de un contexto amplio donde luego trabajar su propuesta.

Herramientas aplicadas

- ♦ Red de colaboración con diversos actores.
- ♦ El proyecto realiza su actividad sobre la red de actores sociales, y en los propios pueblos donde se lleva a cabo la experimentación artística.
- ♦ Cada artista individual, reformula su lugar e identidad en función de ese contexto.

Recursos tangibles

- ♦ Equipo humano para la coordinación y conceptualización de las actividades.
- ♦ Recursos para la producción de acciones y obra artística.
- ♦ Viajes, alojamiento y manutención de profesionales.
- ♦ Honorarios para artistas, educadores y expertos.
- ♦ Dinamizadores web y programadores digitales.
- ♦ Registro y edición audiovisual.
- ♦ Producción de materiales escritos.

Resultados

- ♦ Seminarios.
- ♦ Residencias para artistas.
- ♦ Procesos de producción artística en comunidad.
- ♦ Desarrollo de Exposiciones.
- ♦ Publicaciones.
- ♦ Investigaciones.
- ♦ Talleres de formación.
- ♦ Gestión de fincas.
- ♦ Procesos de desarrollo rural integral en diversas localidades.

Serendipia

Error

Asociar el arte contemporáneo como algo perteneciente exclusivamente a la ciudad, a un determinado entorno.

Motor de cambio

Forjar una visión contemporánea del medio rural, cuestionar diversos preceptos del arte contemporáneo, ilusionar a diversas personas y propulsar iniciativas similares en diferentes lugares.

Creatividad aplicada

Operar sobre la percepción de lo rural que tiene el estamento cultural y político; del mismo modo operar sobre la percepción del arte contemporáneo que se puede tener en el medio rural y la sociedad en su conjunto, respecto al lugar que el legado campesino puede tener en nuestros días.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo comunicar en un contexto de saturación?
2. ¿Todo lo que el arte elabora se revaloriza y queda por tanto sujeto a especulación?
3. ¿Cómo serían formas de arte y procesos de creación inclusivos y participativos que al mismo tiempo hagan un aporte al contexto del arte?

Futuro

Una plataforma en la que estén implicados diferentes países y que el desarrollo artístico del medio rural ligado a la Reforma Agraria Agroecológica pase a ser una prioridad en la educación de estas zonas, en su representación y en su forma de vida.

Metamorfosis



1. Debate

Conferencia Internacional (20 al 24 de Octubre 2011). Durante cinco días tuvo lugar este momento de encuentro, de intercambio de experiencias y puntos de vista, con el objetivo de fortalecer y entrecruzar las redes que vienen trabajando en torno a la relación entre cultura, territorio y sociedad. 200 participantes, 35 expertos y ponentes, 5 instituciones tomaron parte en la conferencia.

2. Formación: Encuentro Taller de formación artística en el Medio Rural

Amayuelas de Abajo, Palencia. El *Taller de Formación sobre Intervención Artística en el Medio Rural*, tuvo como objetivos dotar a los artistas del *Programa de Residencias*, de una visión general de la situación del medio rural en la actualidad y su evolución reciente, haciendo especial hincapié en la agricultura.

3. Producción.

Programa de residencias

Tras la fase de estudio e intercambio de información y experiencias sobre el campo comenzó la fase de producción que continua actualmente.

El objetivo del Programa de Residencias Campo Adentro es contrastar en la práctica los planteamientos expresados durante la Conferencia Internacional, y al mismo tiempo, llevar a cabo una inversión creativa en la cuestión rural, fomentando el acercamiento de artistas a este medio, y dotar a las comunidades rurales de los recursos para su propia expresión y generación cultural. Experimentar con fórmulas de arte colaborativo, *site-specific* y procesual, donde sea posible el retrato, la crítica, la transformación o la elaboración de las esencias y conceptos que atraviesan la realidad rural.

Las residencias de artistas se desarrollan siguiendo tres modalidades:

1. Artistas seleccionados tras una convocatoria pública. Los artistas podían proponer el lugar de residencia directamente relacionado con su proyecto o bien elegir entre una lista de localizaciones seleccionadas mediante un proceso conjunto con los grupos de base de la Plataforma Rural, buscando el máximo de diversidad de territorios y casos. **2.** Artistas invitados en base a su trayectoria y trabajo previo. **3.** Artistas

que cuentan con producción propia que Campo Adentro acoge y acompaña facilitando los posibles lugares de residencia para el desarrollo de su proyecto, exposiciones finales, etc.



4. Exposiciones

En esta fase se muestra al público los resultados de la fase de producción anterior mediante el programa de residencias, en la que los artistas han desarrollado su obra en relación al medio donde se les ha invitado a trabajar. Posteriormente se realizará una exposición en La Casa Encendida, Madrid y está previsto hacer una exposición final con el resultado de las residencias.

Ingràvid

pág. 294-295

ADN

Ingràvid. Festival de cultura contemporànea de L'Empordà; Figueres (Girona), actúa desde 2004
www.festivalingravid.com

Ingràvid es una plataforma que tiene como objetivos acercar la creación contemporánea a la ciudadanía y abordar cuestiones problemáticas, soluciones y reflexiones en torno a la sociedad actual tanto de manera local como global.

Quién

Esther Pujol y Rafael Camps

Remezcla

Tags

- #Periferia
- #Espacio público
- #Ciudadanía
- #Pensamiento crítico
- #Desarrollo
- #Reflexión

Fórmula

#Ciudadanía + Espacio Público + Conocimiento y Creación Contemporánea = Ingràvid

Inspiración

Links

www.hablarenarte.com
conexionessimprobables.es
www.zemos98.org

Video

ingravid 2011



Ser viajero no viajante

Filosofía

Ingràvid pretende acercar la creación artística contemporánea a la ciudadanía. Ocupa el espacio público y le devuelve su esencia de lugar de encuentro, de lugar de conexiones; da cuenta del valor de progreso y sostenibilidad, tanto social como económico, que representan el conocimiento, la reflexión y la praxis en comunidad. Ingràvid toma el espacio público y la vida cotidiana de la ciudad de Figueres como lugar en el que ser, porque es en estos espacios donde tiene sentido la propuesta. El espacio público se ha trasladado de la calle y la plaza a la red virtual social. Nosotros nos acercamos a ambos aspectos del mundo actual: el digital y el analógico; y los ponemos en común al tiempo que, con fuerza, reivindicamos el espacio real como lugar donde la relación no es solo posible sino también necesaria, y queremos evidenciar los enlaces creando espacios comunes en muchos ámbitos: ciencia, arte, empresa, instituciones... que tienen un punto en común eminentemente humano: la

cultura. A partir de aquí intervenimos el espacio, generamos un nuevo mapa de la ciudad, es este caso de Figueres, en tanto que esta puede recorrerse y conocerse a través de proyectos que, a la vez, son intervenidos por el público y que, por tanto, son elementos cambiantes del paisaje cotidiano.

Puntos de partida

· La cultura es una construcción en común ¿Cómo hacer ese espacio común posible? · ¿Cómo los conceptos que desarrollan los creadores contemporáneos se relacionan y se hacen realidad al entrar en contacto con el resto de la ciudadanía? · ¿Cómo generar complicidades y red en las sociedades actuales? · ¿Cómo devolver al espacio público su condición de lugar de fricción-relación? · **¿Cómo demostrar que todo ser humano es de una u otra manera artista (a la manera de Beuys)?**

Periferias

Grietas

Ingràvid estimula la desaparición de los roles actor/espectador en la relación entre creación artística y ciudadanía.

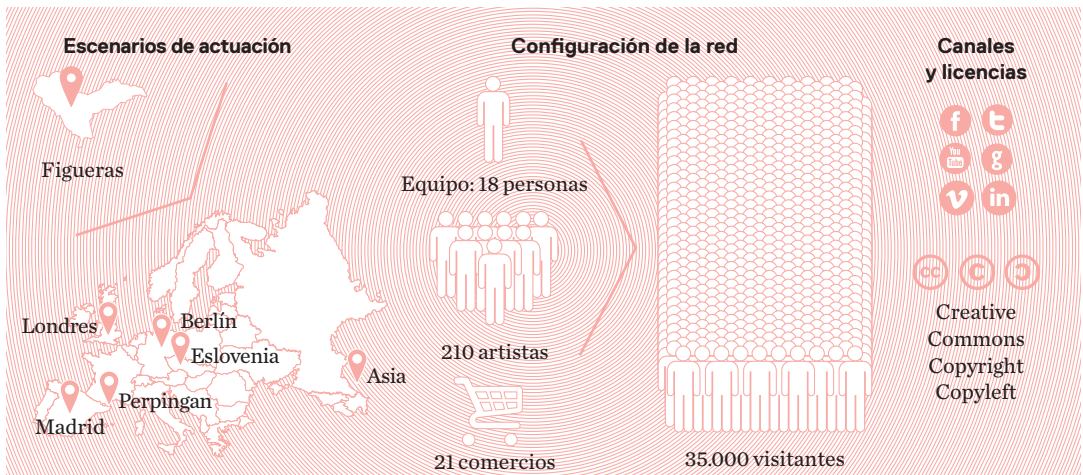
Comunidad

Creemos que es en el espacio público dónde se desarrolla el intercambio de experiencias cotidianas, ¿qué espacio tiene ahí lo creativo, lo innovador? Niñas, madres, abuelas, tías, primas y sobrinas, y niños, padres, abuelos, tíos, primos y sobrinos. Tod@s ellos tienen un espacio ingràvido en el que tomar la creación, el pensamiento, la reflexión y el juego como centro de sus conexiones.

Aportación

· **Acerca la creación artística contemporánea a la ciudadanía.** · Ocupa el espacio público y devuelve su esencia de lugar de encuentro, de lugar de conexiones. · Da cuenta del valor de progreso y sostenibilidad, tanto social como económica, que representan el conocimiento, la reflexión y la praxis en comunidad.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Serendipia

Colaboración / Áreas de trabajo



Arquitectos
Antropólogos
Pensadores
Sociólogos
Economistas
Críticos
Agricultores

Cooperación / Co-working

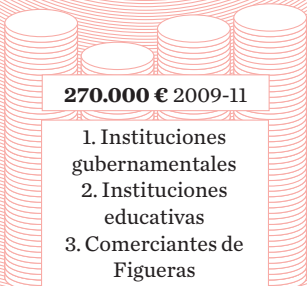
Ingrávid



Comerciantes y
empresas

Entidades e
instituciones
locales

Coproducción / Financiación



270.000 € 2009-11

1. Instituciones gubernamentales
2. Instituciones educativas
3. Comerciantes de Figueras
4. Sponsors privados
5. Empresas

Método

1. Involucrar a la ciudadanía en los procesos de trabajo de los creadores. 2. Involucrar al público mediante la interacción con las piezas propuestas. 3. Intercalar procedencias cognitivas: arquitectura, economía, ciencia, filosofía, psicología, agricultura... en pro de una cultura al servicio de la ciudadanía. 4. Intervenir en el espacio público de Figueras.

Herramientas aplicadas

♦ Ingrávid se cuela en los institutos para acercar la realidad del artista a los alumnos. ♦ Acercar la creación con herramientas digitales a las personas mayores. ♦ Implanta fórmulas que pueden ser explotadas por distintos agentes.

Recursos tangibles

♦ Equipo humano para la coordinación y conceptualización de las actividades. ♦ Recursos para la producción de acciones y obra artística. ♦ Billeter aéreos, alojamiento y manutención de profesionales. ♦ Honorarios para artistas, educadores y expertos. ♦ Diseño, publicidad y comunicación.

Resultados

♦ Obra Artística. ♦ Se programan talleres, cursos con universidades. ♦ Exposiciones. ♦ Publicaciones. ♦ Piezas audiovisuales. ♦ Seminarios y Mesas de debate en los que participa incluso el tejido empresarial de la zona, y también está implicado el tejido comercial de la ciudad para la exposición de obra. ♦ Consultoría cultural y *artysitting*.

Error

Seguir entendiendo en el futuro la cultura como una industria.

Motor de cambio

Existen dos factores clave: la pasión y la necesidad (de ser, de estar). Si desaparece uno de ellos, desaparece el proyecto.

Creatividad aplicada

La innovación, la aplicación social real y la estética como puesta en escena son las claves de un proyecto que tiene la vocación de hacer de la cultura el lugar donde reencontrar la plaza pública de la ciudad, el ágora de la ciudadanía.

Adaptarse al cambio

1. ¿Qué hay de interesante y qué de *fake* en la creación contemporánea? ¿Cómo discriminar?
2. ¿Cómo llegar a esos lugares (personas) a los que todavía no llegamos?
3. ¿Cómo mantener la oficina de manera autosuficiente y con independencia del proyecto?

Futuro

Esperamos ser una plataforma eficaz, sostenible y con la capacidad de adaptabilidad necesaria para que dentro de 10 años sea un proyecto contemporáneo al 2022, con las vicisitudes y contextos de aquel momento.

Metamorfosis



1. Domo Ingràvid

Lugar efímero que se crea para ingràvid. Situado en el centro neuràlgico de la ciudad, es el símbolo ingràvid por excelencia. En su interior da lugar a instalaciones, conferencias, debates, presentaciones y otras programaciones. Además es el lugar de información y de encuentro de las personas que acuden al festival. Dispone de bar y conexión gratuita a internet.



2. Formación

Ingràvid convierte por unos días a Figueres en ciudad universitaria gracias a un curso dirigido a un amplio número de público concertado con la universidad y otorga reconocimiento de créditos para los estudiantes. Nos interesa además la formación

de base, por ello trabajamos con escolares desde párvulos hasta bachillerato. Hay que tener en cuenta que tenemos un programa anual con los alumnos de Bachillerato artístico. También tenemos la mirada puesta en las personas mayores, con quienes trabajamos a través del Casal de la Gent Gran de Figueres, acercando las TIC y la creación actual a nuestros mayores. También hacemos talleres y seminarios para público en general.

3. Instalaciones

Intervenimos a través de piezas que se instalan en las calles, plazas y otros lugares de la vía pública. Muchas de estas instalaciones han sido producidas incluyendo personas ajenas a la profesión de creador artístico. Estas y otras, y en definitiva: la mayoría de piezas son interactivas.

4. Actividades familiares

Ingràvid tiene ya un espacio pensado exclusivamente para la familia, con recursos educativos dirigidos a estas pero también a centros educativos y profesionales de la pedagogía, juegos, experiencias de creación actual

que impulsen la ya muy acentuada imaginación de nuestr@spequeñ@s.

5. Showcase

¿Qué sintonía tiene la actividad artística con el pequeño comercio o la economía de la proximidad? Showcase lo descubre creando una primera conexión posible, la de que ese sea el lugar donde dicha actividad transcurre. En nuestro intento de salir del museo, de la sala al uso y situarnos allí donde la gente hace realmente la vida nace Showcase. Ubicado en el centro de la ciudad con sus pequeños comercios, que son aquellos que forman el complejo de las relaciones económicas y sociales básicas de la ciudadanía.

ADN

*desdelaminaTV; Barcelona,
actúa desde 2003
www.desdelamina.net/tv*

desdelaminaTV parte de la idea de crear una plataforma para generar, publicar y fomentar la producción de contenidos audiovisuales para y desde el barrio aprovechando las posibilidades de empoderamiento colectivo que ofrecen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

Quién

Grupo Unión, Quim Guinovart,
David Picó

Remezcla

Tags

#Audiovisual
#La Mina
#Internet
#TV Programario libre
#Estereotipos
#Movimientos vecinales
#Plan de transformación
urbanístico-social
#Empoderamiento

Inspiración

Links

www.unitatmobil.blogspot.com.es
www.tvlata.org
blogs.zemos98.org/recordartv

Video

TVlata.org



Ser viajero no viajante

Filosofía

desdelamina.TV nace como un proceso de aprendizaje y de apropiación comunitaria de las nuevas formas de producción y comunicación aparecidas con la irrupción de internet. El proyecto se plantea en tres líneas de trabajo:

- La creación (grabación, edición y publicación) de entrevistas a personas destacadas del barrio, construyendo un archivo audiovisual en calidad semiprofesional sobre un trabajo de recuperación de la memoria histórica.
- Emisiones en directo vía internet (streamings) de actos destacados que suceden en el barrio a la vez que archivo digital de los mismos.
- La realización de talleres para dinamizar y formar en la producción y distribución a través de internet de material audiovisual relacionado con el barrio.

Puntos de partida

Nace como un proyecto de dinamización comunitaria. Se trataba de crear un canal de promoción de la vida del barrio donde las entidades que trabajaban y los vecinos pudieran participar en su desarrollo.

- Falta de referencias histórico personales. - **Carencias lectoescritoras.**
- Alto consumo de material audiovisual. - **Memoria histórica difusa.**
- Deficiencia de servicios comunes.
- Fracaso del sistema educativo formal.

Periferias

Grietas

Muchas veces grandes proyectos artísticos solo son exhibidos en grandes centros culturales. **desdelamina.tv ofrece la posibilidad de bajar propuestas artísticas al ras del suelo, al centro de la periferia.**

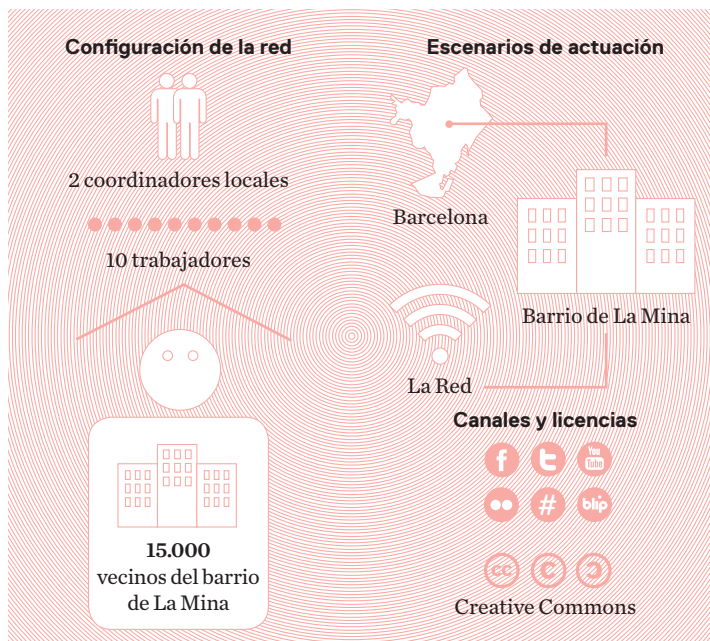
Comunidad

El proyecto se relaciona íntima e intensamente con los movimientos vecinales y sociales del barrio: asociación de vecinos, plataforma de entidades, servicios sociales, servicios del barrio... la entidad madre, Grupo Unión, sale precisamente de la unión de distintas entidades para dar una respuesta educativa a necesidades de la comunidad. No nos consideramos externos a la comunidad, sino miembros de esta con unas tareas concretas.

Aportación

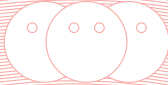
- Creemos que aportamos la posibilidad de trabajar con una comunidad.
- Cada pieza, entrevista o actuación se hace para aumentar el sentido de comunidad, su dinamización, su memoria, empoderamiento (digital y audiovisual) y su protagonismo.
- Las actuaciones del proyecto funcionan como archivo digital de la comunidad, un ejercicio de alfabetización digital y un antídoto para los prejuicios y estereotipos. Nuestra apuesta por el software libre también es un compromiso con su desarrollo y mejora.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Diseñadores
Programadores
Educadores
Productores
audiovisuales
Periodistas
Vecinos

Cooperación / Co-working



1. experimentaltv.org
2. radarq.net
3. Urbanlabs
4. be-city.org
5. AlbaSotorra.com
6. goteo.org
7. xarxa-omnia.org

Coproducción



240
minutos grabados
20
videocrónicas
3
streamings
2.000
visualizaciones

Financiación

4.500 € en 2011

1. Generalitat de Catalunya
2. Fundació La Caixa
3. Colaboraciones voluntarias
4. Crowdfunding

Método

Pretendemos usar dinámicas educativas desde la distancia, invisibles, a través de la red. Aplicamos conceptos como educación expandida o *edu-punk*. **1.** Creamos y consumimos productos audiovisuales relacionados con el pasado, presente, y futuro del barrio. **2.** Realizamos talleres horizontales donde aprendemos tod@s.

Herramientas aplicadas

♦ [desdelamina.TV](http://desdelamina.tv) utiliza como opción el software libre para su implementación. Más allá de unos nombres o de las herramientas de moda, queremos hacer patente nuestra apuesta por la filosofía y el movimiento del software libre. ♦ Nuestros equipos funcionan con diferentes distribuciones de GNU/Linux, usamos editores de video como el Kdenlive o Kino y estándares abiertos para nuestras webs. ♦ Entendemos que parte fundamental de estas herramientas es la comunidad que hay detrás y es por eso que intentamos relacionarnos con ellas y trabajar para su desarrollo y mejora.

Recursos tangibles

♦ 80% dinamización. ♦ 10% servidores. ♦ 10% material.

Resultados

♦ Una plataforma estable para la creación, gestión y publicación de contenido audiovisual de calidad sobre el barrio y su gente donde estos sean los verdaderos protagonistas y agentes del cambio. ♦ Talleres.

Serendipia

Error

La indiferencia y la desconfianza en la posibilidad de una televisión comunitaria del barrio. Superado este obstáculo, un plan financiero que asegurara espacios de dinamización e infraestructuras para poder superar nuestro error: haber abusado de los amigos. :)

Motor de cambio

El éxito de los soportes audiovisuales para tratar temas de la comunidad.

Creatividad aplicada

El proyecto nace de una entidad muy implicada en el tejido del barrio. Esto hace que las actividades propuestas sean vistas como un producto interno de la vida del barrio. Se ve el proceso como una dinámica del mismo.

Adaptarse al cambio

1. ¿En este momento, qué significa crear una televisión?
2. ¿Cómo podemos ofrecer una imagen más real del barrio y su gente?
3. ¿Qué personas, qué preguntas, qué paisajes retratan el barrio y su comunidad?

Futuro

desdelamina.TV pretende ser una plataforma en la cual englobar cualquier acción sobre los medios audiovisuales en el barrio y que estos reviertan en la comunidad. También pretendemos explorar la financiación crowdfunding como motor de proyectos basados en el procomún y el retorno a la comunidad.

Metamorfosis



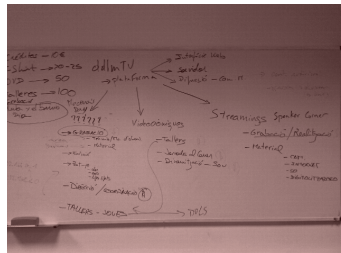
1. Prehistoria

En el 2003 se crea el portal comunitario desdelamina.net en un gestor de contenidos propio. El año 2009 se abre la fase [desdelamina](http://desdelamina.net) 3.0 mudando el proyecto al gestor de contenidos drupal y así participando de una amplia red de desarrolladores. A la vez se crea una identidad digital en distintas redes sociales: facebook, twitter... favoreciendo así la compartición de contenidos, la interacción y presencia en la red.



2. Salir del armario

Nace la idea de crear contenidos audiovisuales propios. Se exploran las distintas herramientas. Se priorizan aquellas con código abierto, estabilidad y comunidad de desarrollo. Hacemos las primeras pruebas públicas, evaluación y plan de ruta.



3. Tenemos un plan!!!

Se empieza a articular un portal web donde publicar el material generado (videoentrevistas, videocrónicas, streamings,...)

Definimos la propuesta sobre la práctica, analizamos posibles protagonistas, temas y metodología del proyecto. Empezamos con videoentrevistas a gente del barrio conocida por su implicación con el mismo. A la vez 'strimeamos' algunos actos que consideramos importantes y animamos a vecinos que grabasen con sus cámaras de fotos otros actos para posteriormente subirlos al portal. Empezamos a buscar colaboradores y a poner todo en marcha.

Empezamos a buscar herramientas para nuestro empoderamiento audiovisual buscan-

do respuestas y herramientas libres. Nace desdelamina.net/tv.

4. Efecto Viral y renovarse o morir

Nos planteamos el futuro en dos líneas: Una línea de actuación es promover un efecto viral del proyecto en dos direcciones. Por un lado, intensificar el crecimiento exponencial de visionados y por lo tanto, de gente interesada en el proyecto y en el barrio y por otro, dinamizar la subida de más contenidos por parte de entidades y vecinos. La segunda línea de futuro es el 'renovarse o morir' en el ultra-acelerado mundo digital y seguir avanzando en conceptos y nuevas realidades como la realidad aumentada, los webdoc, la interactividad, los videojuegos o los dibujos animados.



Off Limits

pág. 298-299

ADN

Off Limits; Madrid, actúa desde 2006
www.offlimits.es

Off Limits es un espacio dedicado a la investigación y exhibición de propuestas artísticas que presentan formas de alteración de la realidad contemporánea.

Quién

Lurdes Fernández y
Flavia Introzzi

Remezcla

Tags

#Experimentación
#Colaboración
#Arte
#Espíritu crítico
#Contemporaneidad
#Independencia
#Riesgo
#Pasión

Fórmula

#(Cultura contemporánea +
colaboración + crítica + independen-
cia de las instituciones) x 2

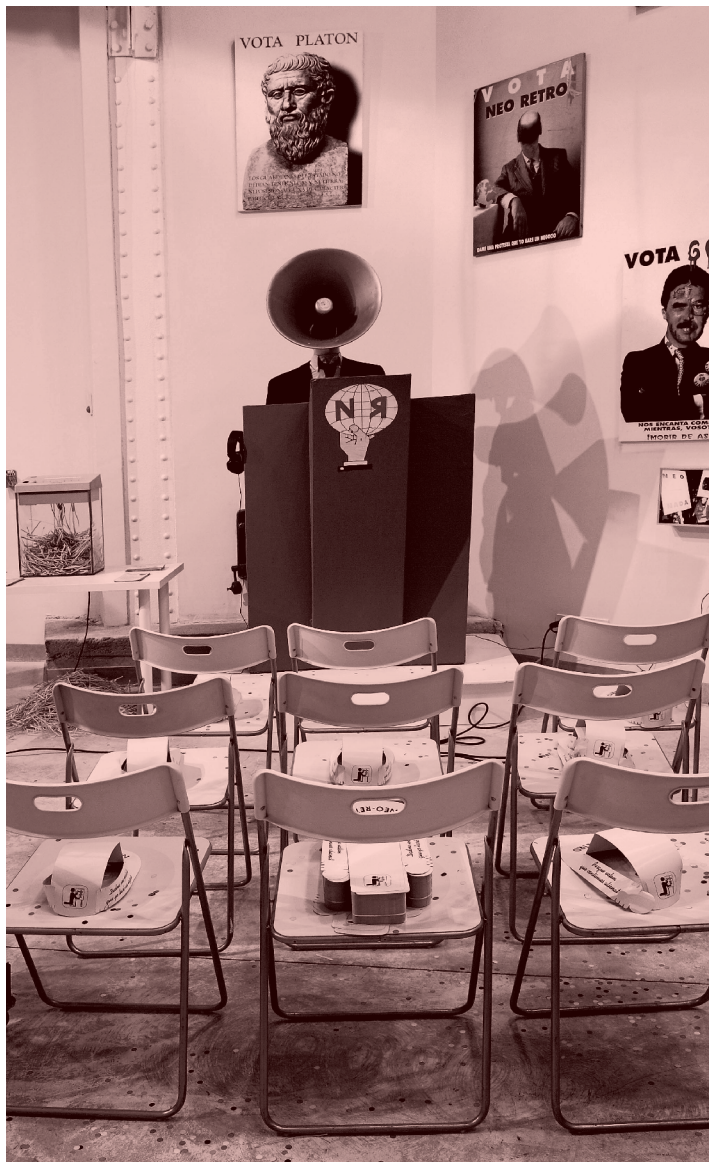
Inspiración

Links

“Vitalidad, cooperación, recreación”
cita de José Luis Sampedro

Video

Hola, Estás haciendo una peli



Ser viajero no viajante

Filosofía

Solemos decir que en Off Limits prestamos atención a proyectos que cuestionan la realidad contemporánea. Concretando, el corazón de nuestro proyecto lo forman dos líneas.

Por una parte propuestas artísticas contemporáneas, principalmente dentro del campo de las artes visuales, que planteen algún tipo de crítica o propuesta en torno a nuestro sistema socio-económico. En este sentido hemos co-producido en Off Limits proyectos como *InterAcciones Electorales*, *El Instante de la Memoria*, *Creador de Dueños*, *6 Euros, prácticas artísticas y precariedad*, *Aplicación legal desplazada #3: F.I.E.S.*, y hemos acogido programaciones de grupos como Eleusis, Pornolab, o Dorkbot.

Por otro lado nos encanta alojar propuestas de carácter muy diverso, desde performances a programas de vídeo, que aunque sean minoritarios tienen calidad y necesitan apoyo para seguir vivos. Últimamente estamos apoyando algunos proyectos escénicos porque nos interesa mucho el territorio híbrido que están generando coreógrafos e intérpretes.

Por otra parte, frente al formato expositivo nos estamos decantando por proyectos que nos permitan seguir los procesos artísticos más atentamente desde su concepción. Llevamos ya cuatro residencias artísticas y en estos momentos estamos en plena ejecución de la tercera edición de "Hola, estás haciendo una peli", un proyecto de película colectiva.

Puntos de partida

· Los antecedentes de Off Limits son "Garage Pemasa", un antiguo garage de Madrid recuperado para usos artísticos que se dedicó a la exhibición de obras visuales de artistas jóvenes o sin cabida en el circuito artístico convencional. Desde entonces, Maelström, la asociación sin ánimo de lucro que es la base del proyecto, ha puesto en marcha infinidad de propuestas hasta iniciar en 2006 su actividad en "Off Limits",

Periferias

Grietas

· **Reaccionamos contra la apatía, el sistema y la todopoderosa institucionalización.**

1+1=11

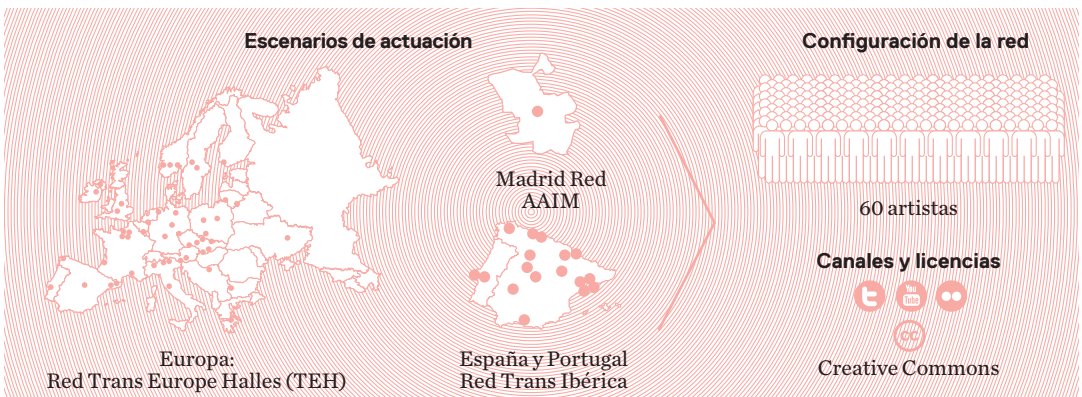
Comunidad

Off Limits tiene una fuerte vinculación con el vecindario en el que tiene su sede, Lavapiés. A través de proyectos puntuales, se proponen distintas actividades con colectivos específicos del barrio que lo habitan y con los vecinos en general.

Aportación

· Innovación, espontaneidad y una pizca de descaro, además de cooperación y autodeterminación.
· Apuesta por la pluralidad de propuestas artísticas y culturales en Madrid, defendiendo valores y proyectos que quedan fuera del sistema "arte" que representan las instituciones o el circuito comercial.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración



UCM
Univ. de Alcalá de Henares
UEuropea de MAD
MediaLab
Intermediae
CAMON
MNCARS



40.000
vecinos de Lavapiés
y artistas

Cooperación / Co-working

Asociación Eleusis

Acción! MAD

Migraciones Escénicas

HelloWorld

Playtime

Muestra Marrana

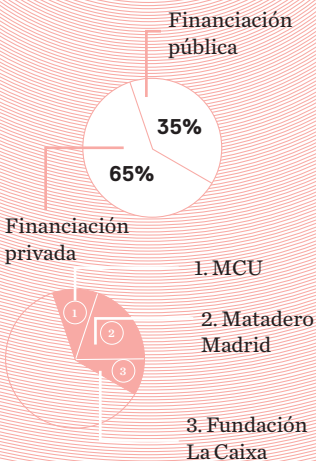
Pornolab

IN-SONORA

El Invernadero de Lavapiés

Golfos con Principios

Coproducción / Financiación



Método

1. Las actividades del espacio Off Limits están destinadas al público interesado en arte contemporáneo, a vecinos y vecinas del barrio de Lavapiés y artistas de todas las disciplinas. 2. Lo multidisciplinar de la programación favorece el cruce de públicos y tiene un efecto didáctico que amplía los intereses de los asistentes.

Herramientas aplicadas

♦ Artes visuales, escénicas y otros mejunjes. ♦ Promoción y apoyo de todo tipo de actividades artísticas experimentales. ♦ Apoyo a proyectos de carácter político y crítica social.

Recursos tangibles

♦ Mantenimiento, calefacción, luz y limpieza del espacio. ♦ Gestión y producción de proyectos. ♦ Reparación de equipo técnico. ♦ Cerveza.

Resultados

Espacio de creación y de encuentro que a través de producciones propias o selección de proyectos investiga y propone formas de alteración de la realidad contemporánea: ♦ Exposiciones. ♦ Residencias artísticas. ♦ Mesas de debate y conferencias. ♦ Presentación de publicaciones. ♦ Muestras de videoarte y cine experimental.

Serendipia

Error

Que en vez de dedicarnos a la cultura, pasáramos a vender pescado... ahora en serio, ni el factor espacio, ni quienes lo componemos somos indispensables, lo que nos otorga carácter es lo que hacemos y cómo lo hacemos.

Motor de cambio

Ser catalizadores de propuestas que han permitido amplificar voces disidentes.

Creatividad aplicada

Manejamos los mismos factores que otros/as, pero en diferentes proporciones, el cóctel es diferente. Existe la opinión de que las bases de nuestra sostenibilidad son peculiares, pero tampoco hemos inventado la pólvora.

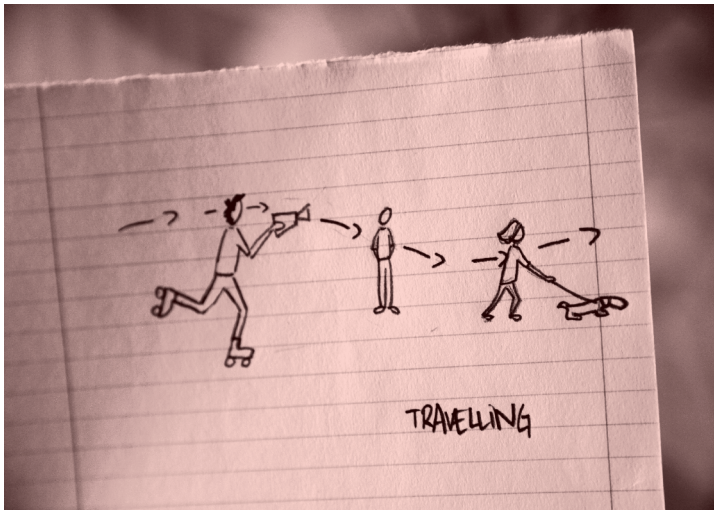
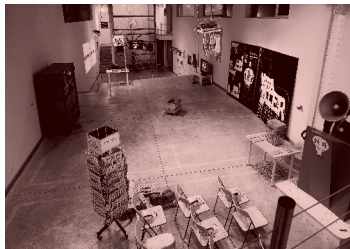
Adaptarse al cambio

1. ¿Es necesaria la existencia en nuestra ciudad de espacios independientes? ¿por qué? ¿por qué no?
2. En caso afirmativo, ¿qué papel deben cumplir?... en relación al carácter político o no de su existencia, a su función con respecto a creadores y públicos ...

Futuro

A donde quiera que las sinergias que seamos capaces de montar con otras gentes nos lleven.

Metamorfosis



1. Exposiciones y proyectos de arte contemporáneo

En torno a tres al año, con una duración media de un mes, están abiertas a diversas temáticas, desde el análisis crítico de la realidad a la investigación de procesos artísticos.

2. Programa de residencias

Área iniciada en 2009 con la residencia de la coreógrafa y bailarina, Olga Mesa. Hasta el 2012 también han pasado por este programa Bea Fernández y Elena Albert, Cia. Ana Pasadena; Paloma Calle y Nuria Güell.

3. Tribus

Tribus acoge a grupos de discusión que no tienen cabida en instituciones u otros espacios artísticos y que periódicamente abren sus foros al público con las siguientes temáticas: nuevas creaciones audiovisuales, creatividad libre aplicada al entorno del vecindario y su realidad apremiante, investigación sobre los estados de consciencia, posporno y teoría "queer", presentación de proyectos en los que confluyen artes escénicas y tecnología, entre otros.

♦ Muestra de Cine Itinerante Playtime. Plataforma de visibilización de jóvenes creadores audiovisuales. http://www.playtimeaudiovisuales.com/muestra_playtime.html.

♦ Migraciones Escénicas. Sesiones de reflexión y laboratorios de investigación en artes escénicas. ♦ Acción! MAD Encuentros Internacionales de Arte de Acción y Performance, desde el año 2003 se ha establecido como una cita anual que ofrece al público de Madrid una visión amplia y profunda de un género independiente y autónomo, como es la performance <http://www.accionmad.org>.

♦ Asociación Eleusis. Análisis de la alteración de los estados de consciencia. <http://www.asociacioneleusis.es>.

♦ HelloWorld! Plataforma de creación contemporánea que promueve el diálogo entre el trabajo experimental, las tecnologías digitales y el ámbito de las artes escénicas. <http://www.tea-tron.com/helloworld/blog>

♦ In-Sonora Plataforma creada para apoyar y dar visibilidad a propuestas artísticas experimentales relacionadas con la interactividad y/o lo sonoro, desde un punto de vista amplio. <http://in-sonora.org>.

♦ Muestra Marrana. Muestra de cine posporno cuyo objetivo es rescatar aquellas sexualidades consideradas subversivas, oscurecidas y olvidadas por el *mainstream*, y preguntarse por qué muchas de ellas son condenadas al estigma. <http://muestramarrana.org/>

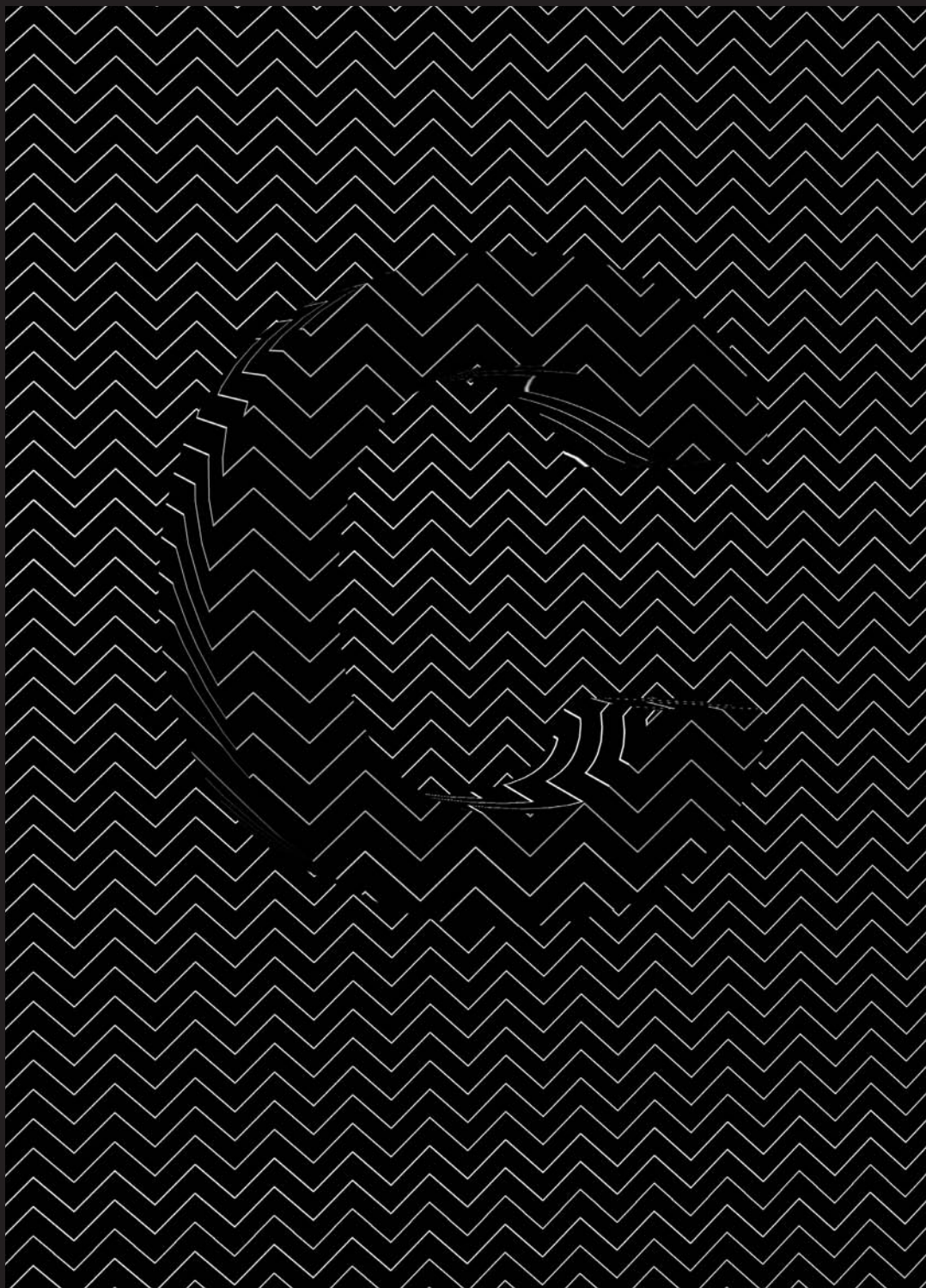
♦ Pornolab Un laboratorio porno-alternativo para la juventud de hoy. <http://pornolab.org>.

4. Publicaciones, conferencias, encuentros y debates

Actividades de promoción del arte contemporáneo a través de la presentación de publicaciones, conferencias, encuentros y debates.

Track 3

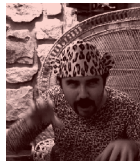
Colaborar-Cooperar-Coproducir



TRACK 3

COLABORAR-COOPERAR-COPRODUCIR

Guía incompleta para colaborar



Ricardo Antón
@Ricardo_AMASTÉ

Des-artista, apocalíptico y adaptado, a medio camino entre Es-korbuto y Bob Esponja, anarco-comunitarista informal, incoherente militante del procomún y el decrecimiento, seducido por la ética feminista y la permacultura, siempre en proceso a la deriva. Forma parte de AMASTÉ, una oficina de ideas especializada en articular procesos y dispositivos de mediación, relacionales y participativos. En los últimos tiempos trata de pasar la mayoría de su tiempo explorando ColaBoraBora.

AQUÍ ESTOY, EN LA PARADOJA DE enfrentarme solo a un texto sobre colaborar. Nada menos que 6.000 palabras. Cuando me lo pidieron ya me pareció muy largo para el tipo de textos que estoy acostumbrado a escribir... Al final me he pasado. Quizá, si hubiese perdido menos tiempo en pensar lo largo que era y hubiese dedicado un poco a cómo escribir el texto como un proceso de colaboración, ahora este texto sería otro. No se si mejor o peor, porque no todos los procesos de colaboración funcionan, dependen del tipo de condiciones, las personas que participan, de los medios que se ponen para ello y de una buena dosis de suerte.

De todas formas apega de todas esas ideas y sensaciones que (des)ordenadamente hemos ido acumulando en el cerebro, de un montón de referencias recopiladas en el disco duro o en el *delicious*. Todo ello recuperado ahora de modo más o menos (in)consciente, para entretrejer, no un ensayo sobre la colaboración, sino una caja de herramientas, siempre incompleta. Un *Juegos Reunidos*, resultado del *do it yourself* y del *do it together*, fruto de la inteligencia colectiva y del flujo de conocimiento libre, gracias al cual las comunidades evolucionan y se fortalecen.

Así, el texto se organiza a modo de catálogo o repositorio abierto, de lectura-consulta no lineal, que pueda servir como herramienta no homologada para procesos colaborativos. Una guía que cada cual deberá contextualizar y completar, dependiendo del tipo de proceso que queramos poner en marcha, la comunidad en/con la que vayamos a trabajar, etc. Una batería de cuestiones probablemente obvias y de mero sentido común, pero que no por el hecho de serlo son cosas que pongamos en práctica. Porque de ser así, este mundo sería otro. Hacia el que tratamos de encaminarnos colaborando.



1. Ensaladilla terminológica

Colaboración, participación, cooperación, co-creación, innovación abierta, co-diseño, *co-working*... Actualmente, términos recurrentes del vocabulario de la empresa, la administración u otros agentes sociales. Terminología muchas veces tendenciosa y retórica, que puede convertirse en simple y perversa estrategia de mercado o en comodín vaciado de sentido y meramente instrumental. Pero también, posibilidad de acción, práctica habitual y reclamación política de algunos movimientos y corrientes más o menos (des)estructuradas; que podría suponer, si no un cambio de paradigma, sí una oportunidad para la recuperación, actualización y puesta en valor de lo colectivo y lo común.

De todos estos términos, aunque apreciamos la riqueza y los matices del lenguaje, por simplificar, nos quedamos para este texto con *colaborar*. Según el diccionario: 'Trabajar con otras personas en la realización de una obra'. Puede valernos. Comprometerse, implicarse, co-responsabilizarse... Como decían en *La Bola de Cristal*: 'Sol* no puedes, con amig*s sí'.

2. ¿Por qué poner en marcha un proceso colaborativo?

Un proceso colaborativo es un dispositivo de aprendizaje colectivo, de comunicación conversacional, de prácticas constitutivas, de acción directa, en torno a cuestiones concretas. Hay muchos motivos por los que poner en marcha un proceso de este tipo, pero quizá podrían agruparse en tres:

1. Afrontar un reto, un conflicto, un cambio concreto: Sumar puntos de vista y creatividad para romper la inercia; tomar decisiones de forma trabajada y contrastada colectivamente en comunidad; poner en cuestión lo instituido; fomentar la co-responsabilidad, el sentido de pertenencia y la intersubjetividad.

2. Mejorar e innovar en los procesos colaborativos: Porque nos han educado de una forma individualista y competitiva que debemos desaprender, para empoderarnos y poner en valor lo cooperativo, la acción colectiva auto-organizada; así como crear herramientas y metodologías, generar espacios y ofrecer oportunidades para poner a prueba la colaboración.

3. Explorar posibilidades indefinidas: Juntarnos sin planes concretos, dejar espacio para lo inesperado, apertura al no-saber, poner rumbo sin saber muy bien a dónde vamos, ni cómo llegaremos.

Es importante tener en cuenta las diversas motivaciones a nivel individual y colectivo para fijarlas y compartir abiertamente expectativas (nosotr*s preferimos que todas las motivaciones y la información disponible esté encima de la mesa y sea accesible a todas las personas que participan, lo que a veces puede parecer que complica los procesos, pero que necesariamente los hace más ricos y democráticos). Además, los distintos motivos pueden afrontarse específicamente o combinarse y desarrollarse simultáneamente de manera interrelacionada.

En definitiva, se trata de establecer un marco común de referencia desde el que poder conocerse-aprender-investigar-actuar-trabajar-

prototipar-reflexionar-celebrar colectivamente. Identificar un (*para*)*qué* que nos sirva como común denominador, como punto de partida / horizonte, sin olvidarnos que debe ser algo flexible y modificable. Porque realmente, lo importante de cualquier proceso colaborativo debe ser lo que surja del proceso, estando atent*s y poniendo en valor *cómo* (las situaciones) y *con quién* (las personas) nos encontramos.

3. ¿Quién puede poner en marcha un proceso de este tipo?

Cualquiera puede poner en marcha un proceso de colaboración (un grupo informal, una asociación de vecin*s, una empresa, una ONG, una administración pública, una persona a título individual, un partido político...). No es necesario ser una gran organización ni contar con excesivos recursos (esa es una idea promovida por las grandes organizaciones que quieren-necesitan que sigamos dependiendo de ellas). Al contrario, se debe anteponer el deseo y la motivación. Está demostrado que grandes procesos de transformación han comenzado con el movimiento y compromiso de unas pocas personas, en muchos casos, desde posiciones excéntricas y periféricas. Tod*s podemos si (dis)ponemos las condiciones para ello. Ayuda disponer de recursos (sobre todo tiempo), ser persistentes y tener capacidad para implicar a gente. Cada proceso tiene su masa crítica y es cierto que dependiendo de los objetivos, puede hacer falta implicar a un mayor número de personas. Pero no nos olvidemos que el camino se hace caminando.

Antes de poner en marcha cualquier proceso de colaboración, es importante comprobar si hay alguien trabajando ya en una cuestión similar. Porque muchas veces abrimos procesos que otr*s ya han abierto (probablemente porque estamos más acostumbrad*s a dejarnos llevar por la pulsión de crear algo 'nuevo', que a guiarnos por la conciencia ética de colaborar en lo que otr*s han

creado). Procesos, agentes, simples inquietudes preexistentes a las que puede ser mejor que nos sumemos (al menos de forma federada), para que los(nos) enriquezcamos y diversifiquemos, aportemos-compartamos conocimiento, motivaciones, recursos y energías. Cuando menos, conociendo lo que otr*s ya han hecho o están haciendo, podemos tenerlo en cuenta, contar con su experiencia para no partir de cero.

Por otra parte, más allá de que todo el mundo pueda poner en marcha procesos de colaboración, hay entidades que deberían tener la obligación de hacerlo, sobre todo aquellas que tienen funciones de representación (administración pública) o cuyas acciones puedan tener un importante efecto sobre un contexto, una comunidad. Para ello deben implementarse mecanismos de colaboración y participación directa, que contribuyan a desarrollar nuevos modelos de institucionalidad social para lo común; modelos de co-responsabilidad entre la sociedad civil, las instituciones y las entidades privadas, que favorezcan la autogestión y la autonomía. Además, y en todo caso, las instituciones públicas deben apoyar y facilitar los procesos colaborativos emergentes que surjan desde la sociedad civil (o cuando menos, no entorpecerlos).

4. ¿Quiénes participan?

Cualquier proceso de colaboración debe, no solo estar al servicio de las personas, sino desarrollarse con y desde las personas, para que estas sean protagonistas de su propia vida. Tendría que hacer emerger y atender las verdaderas preocupaciones subyacentes en la comunidad más allá de estereotipos y, de opiniones y planes pre-existentes.

Así, en un proceso colaborativo deberían participar todas las personas y agentes a los que ese proceso pueda afectar (no solo quienes se sientan directamente aludid*s). Representar la heterogeneidad de la comunidad de un modo

abierto e inclusivo; desde lo intercultural, intergeneracional, interétnico, de género, etc.; contemplando a los distintos agentes con diversos capitales materiales, sociales o simbólicos; atendiendo a los distintos roles y motivaciones que afectan el desarrollo de los procesos.

Pero los procesos colaborativos no son necesariamente abiertos e igualitarios de forma natural, sino que hay que poner los medios para que lo sean, propiciando relaciones justas y equilibradas. Establecer cauces para la participación, desde la convocatoria, a la socialización de procesos y resultados, pasando por las formas de encuentro y organización. Es fundamental prestar atención a que, además de expert*s, personas referenciales y quienes habitualmente tienen costumbre y/o predisposición a participar, también tomen parte quienes no suelen hacerlo. Tener cuidado con los liderazgos marcados o con que prevalezca *la voz de la experiencia*; pero también con la deslegitimación y descrédito de la autoridad (entendida como prestigio y crédito otorgado por la comunidad y no como el ejercicio del mando). Tratar de romper el paradigma de lo piramidal sin dejarse arrastrar de modo acrítico por una tendencia a la horizontalidad, basada en la apariencia de igualdad y no en el esfuerzo y compromiso por poner en cuestión nuestros roles y posiciones. Y en este sentido, es necesario que cada persona pueda expresarse libremente e implicarse al nivel que crea más oportuno: de manera pasiva, consultiva, por tareas o de una forma más constante e (inter) activa.

4.1. Gestionar el grado de la diversidad

La diversidad de tipologías de personas implicadas en un proceso en cuanto a características socio-culturales, étnicas, de edad y de género, conocimientos y habilidades técnicas, experiencias vitales o tipos de personalidad y temperamento, contribuyen a una saludable mezcla en el proceso colaborativo. Pero del mismo modo que debemos huir de la endogamia y

la homogeneidad, no debemos caer en la diversidad por la diversidad o en la institucionalización de las cuotas, porque cada proceso requiere de unos agentes (no necesariamente de todos los agentes). Y además, demasiada diversidad, o mejor, una diversidad mal gestionada, puede llegar a generar problemas en la creación de entornos de colaboración y dificultar la convergencia a fin de cumplir la tarea.

4.2. Acercamiento al contexto

Una fase fundamental en los procesos colaborativos es conocer el contexto en el que van a desarrollarse. Un trabajo de acercamiento y mapeado que puede estar hecho previamente, pero que si no, es necesario realizar (en base y a medida del tipo de proceso de que se trate), para que la participación pueda ser no-estereotipada, sino lo más plural y adecuada que sea posible, a la cuestión que se vaya a tratar.

Para ello es necesario conocer a los agentes sociales, culturales, educativos, económicos o políticos. El tejido asociativo, las entidades institucionales, identificar a l*s líderes formales e informales, a las personas y grupos emergentes. Y sin caer en un afán completista, es importante que el mapeo no se limite a quienes ya habitualmente participan y forman parte de los mapas; sino como hemos señalado en el punto anterior, identificar también a quienes no suelen formar parte de ese tipo de procesos, para comprobar si prefieren conscientemente no implicarse o si es que el proceso, de un modo u otro, les excluye: por tiempos y ritmos, cuestiones de lenguas y lenguajes, legitimidad y empoderamiento, restricción o censura, etc.

A modo de advertencia final de este punto, no olvidemos que en un proceso de colaboración, el mapeado es una herramienta, una fase abierta y en proceso. Un medio y no un fin en sí mismo. Porque de otro modo, corremos el riesgo de vernos arrastrad*s por cierto manerismo o retórica de los mapas, que supone una importante barrera (casi siempre producida por

cierto miedo escénico), para dar el paso, pasar a la acción y ponerse a colaborar.

5. ¿Cómo se desarrolla el proceso?

Como ya hemos dicho, la mejor forma de poner en marcha un proceso de colaboración es simplemente ponerlo en marcha. Por eso, repasando este texto me preocupa que pueda parecer que todo deba estar pautado o que hay unos puntos que es imprescindible seguir. Cuando al contrario, debemos huir de la burocratización y estandarización de los procesos, para dejar que todo fluya y surja la sorpresa, lo imprevisto, que la gente se relacione con naturalidad, etc. En el equilibrio entre lo planificado y lo informal, en la adecuada gestión del nivel de incertidumbre, es donde se marca la diferencia entre un buen proceso y uno excepcional.

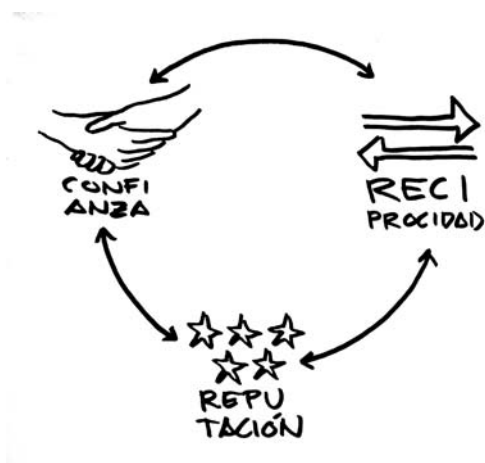


Quizá lo que sí debemos tener en cuenta es que debe existir coherencia entre los fines del proceso colaborativo y los medios dispuestos para ello. Y además, tenemos que cuidarnos de una comunicación deficiente, una representación sesgada, la falta de transparencia, o unas normas poco claras o poco democráticas.

A parte de esto, todo es relativo. Pero vamos a tratar de desgranar algunas cuestiones que nos parecen importantes o que al menos a nosotr*s nos han servido.

5.1. Del grupo a la comunidad trabajando en equipo

Un grupo es más que una suma de individuos. Un conjunto de personas con habilidades y motivaciones diversas y complementarias, que para ser entendidas como comunidad, deben estar comprometidas con un propósito común: una tarea que es la que le da sentido y aglutina. Quizá ahí está uno de nuestros grandes retos como sociedad, entendernos como comunidad, respetando la tensión entre lo individual (que no individualismo) y lo colectivo.



Algunas claves para que una comunidad pueda configurarse y desarrollar su proceso con éxito son:

- **Confianza y respeto mutuo:** Si no la hay, difícilmente puede darse un proceso honesto de colaboración, enriquecedor para todas las personas que participen y/o sean afectadas por el mismo. Conocerse mejor, escuchar, actuar, no tanto tolerando o integrando al otr*, sino multiplicando cualitativamente desde la complejidad y la diferencia.

- **Reciprocidad:** Estar dispuest*s a compartir y corresponder de igual a igual, a dar y recibir, a aprender con/del otr*.

- **Relevancia:** Reconocimiento justo de las contribuciones de cada persona, teniendo en cuenta, que aunque todo el mundo no vaya a contribuir por igual, cada cual debe tener la posibilidad de contribuir de manera clave.

Además de estas cuestiones, para que la comunidad afronte la tarea común tiene que trabajar en equipo. Trabajar en equipo es colaborar. Y cualquier proceso colaborativo tiene que dotarse de órganos y herramientas para coordinarlo, facilitar y hacerlo más abierto y democrático. Por ejemplo:

- La asamblea (bien metodologizada) como órgano legítimo de representación y toma de decisiones.
- Las comisiones y grupos de trabajo de carácter ejecutivo y propositivo.
- Las jornadas de reflexión o asambleas extraordinarias para plantear y profundizar en cuestiones concretas.
- Protocolos organizativos y de actuación.
- Canales abiertos de comunicación, contacto y acogida.
- Y obviamente, lo más importante, son necesarias personas que asuman compromisos para la gestión temporal de estos órganos y herramientas.

Por otra parte, los equipos y su modo de funcionar pueden ser muy diferentes unos de otros, dependiendo del reto a afrontar, del tipo de personas implicadas, de la cultura organizativa y contextual, etc. Además, en un mismo proceso pueden combinarse diferentes tipos de equipos, por fases o por tareas.

A continuación, identificamos tres posibles tipologías de equipos:

1. **Equipo abierto:** Carácter indefinido, complejo, diverso e inclusivo. Trabaja con pocas pautas (las menos posibles), con un enfoque disperso y flexible.

2. **Equipo disruptivo:** Carácter creativo, explo-

ratorio y tendente al caos. Trabaja desde la ruptura de la convención, buscando la innovación y la transformación.

3. Equipo sincronizado: Carácter planificado, ejecutivo y eficiente. Trabaja con una clara visión de proyecto orientada a resultados.

5.2.- Un proceso con varias fases

Cualquier proceso colectivo se desarrolla en base a como va evolucionando la dinámica del grupo-equipo implicado. Muchas veces, la prisa o el desconocimiento sobre la lógica evolución de un grupo, pueden generar ansiedad e incluso llegar a dinamitar todo el proceso. Por eso, puede ser interesante manejar alguna clave que nos ayude a tranquilizarnos e identificar en qué momento estamos y por qué quizá sucede lo que sucede, para afrontarlo con más naturalidad y poner los cauces para seguir evolucionando. Así por ejemplo, según la *teoría de grupos* utilizada por la psicología social, la dinámica de un grupo o de su trabajo, pasa principalmente por tres fases:

1. Pretarea: El grupo se prepara para acometer la tarea común que le da sentido como tal. Son momentos para conocerse, compartir información, poner sobre la mesa las diferentes motivaciones y compromisos, calentar, encuadrar, planificar...

2. Tarea: El grupo se pone a ejecutar la tarea, a desarrollar aquello que ha decidido hacer. Muchas veces se tiene tendencia a querer volver a la fase de Pretarea para completarla o 'mejorarla'. Una lógica polarizada de avance-retroceso que el grupo debe saber gestionar para no estancarse.

3. Proyecto: La tarea se ha desarrollado. Es el momento del cierre y la despedida, donde el grupo repasa lo que se ha hecho, genera un relato-memoria, saca conclusiones, plantea siguientes tareas o proyectos a desarrollar más adelante (en este mismo grupo u otros) y muy importante, nos agradecemos mutuamente el haber participado. Es una fase de duelo,

que hay que saber gestionar para canalizar constructivamente la ansiedad y sentimiento de pérdida que suele darse (dependiendo de la temporalidad e intensidad del proceso). Porque lo que empieza tiene que acabar y los procesos no deben perpetuarse, sino en todo caso, sucederse unos a otros.

Este esquema se repite de manera rizomática en los procesos completos, pero también en cada una de sus tres fases y en las sesiones de trabajo.

5.3.- Dos primeros pasos para empezar a caminar junt*s

Hay dos cosas que el grupo puede hacer en la fase de Pretarea y que nos serán de gran utilidad a lo largo de todo el proceso:

1. Formular unas pautas de comportamiento que nos ayuden a trabajar y relacionarnos. Lo mejor es que estas pautas las genere el propio grupo, ya que de ese modo se asumen como propias y se respetan más. Hay muchas pautas posibles, algunos ejemplos podrían ser: *Autogestión del tiempo, Trabajar sobre un papel en blanco colectivizado, Evitar la tendencia al 'tienes que hacer', Comprender en vez de juzgar, Autoregular el discurso (saber callar y escuchar), Siempre hay varias soluciones, Si lo propones te lo comes o Bajar el nivel de (auto)exigencia.*

2. Dibujar un sociograma en el que se representen los agentes y las relaciones (las existentes y otras posibles) dentro del grupo y con otros agentes externos implicados en el tema a tratar o que puedan afectar al desarrollo del proceso. Una herramienta estratégica que ayuda al análisis y a la planificación de un proyecto, y que se puede realizar en diferentes fases del mismo. Se realizan en base a una tarea concreta, representando a los agentes implicados, los parámetros específicos de relación entre ellos -por ejemplo: relaciones de poder, la implicación de agentes o proximidad con l*s destinatari*s- y qué hacer para modificar los procesos y relaciones (necesidades y posibilidades).

6. La mediación como herramienta

Los procesos colaborativos son complejos y puede ser conveniente que haya una o varias personas con funciones de mediación, facilitación y/o coordinación. Esta(s) persona(s) pueden pertenecer al propio grupo (asumiéndose estas funciones de modo rotativo o continuado) o ser agentes externos que aporten una visión exógena y/o unos conocimientos específicos. La función de quien dinamiza no es liderar o ser motor del grupo, sino estar al servicio del mismo para el correcto desarrollo del proceso, para que sea el grupo quien idee y haga. Sus labores son variadas y pueden concretarse en cuestiones como:

- La mediación como fórmula de convocatoria y proceso para generar confianza.
- Ayudar a identificar objetivos y fijar un plan de trabajo.
- Dinamizar las sesiones para mantener la tensión, que todo el mundo participe, gestionar ansiedades, manejar el nivel de incertidumbre, romper inercias y estancamientos, dar estímulos o acompañar en el duelo.
- Aportar metodologías que favorezcan la creatividad, el trabajo colectivo, etc.
- Asegurarse de que se cumplen las tareas y/o ir modificando la hoja de ruta.

7. Algunas metodologías para el trabajo colaborativo

Un proceso colaborativo puede verse apoyado por metodologías que le sean de ayuda en las distintas fases. *Metodologías al servicio de los procesos vs. procesos al servicio de las metodologías*. Procedimientos y dispositivos de mediación y relación, que favorezcan la imaginación y la inteligencia colectiva, la co-creación o la producción cooperativa entre iguales.

Existen infinitas metodologías, no hay que dejarse atrapar por ellas sino elegir las que más nos convengan en cada momento, para tratar de atajar la complejidad sin restar valor

sino multiplicarlo cualitativamente. A partir de nuestra propia experiencia, proponemos cuatro metodologías sencillas que solemos utilizar de modo autónomo o concatenado:

1. Espacio Abierto (Open Space): Permite conseguir, de un grupo numeroso de personas y en un plazo de entre medio y dos días, las mejores ideas alrededor de un gran tema. L*s asistentes se auto-organizan proponiendo los temas y programando una agenda de reuniones simultáneas en varios turnos. Las ‘conclusiones’ se elaboran por l*s propi*s participantes al concluir cada reunión. El Espacio Abierto se articula en torno a cuatro principios: **1.** Pasará lo que tenía que pasar, **2.** Cuando acaba está acabado, **3.** Cuando empieza es la hora de empezar y **4.** La gente que aparece es la gente adecuada. Además hay una única ley: ‘La ley de los dos pies’: Si en algún momento te aburres, sientes que no estás aprendiendo o contribuyendo, usa tus dos pies y cambia de grupo.

2. Lluvia de ideas (brainstorming): Una técnica de creatividad en grupo, basada en dar rienda suelta a la imaginación libremente, para generar el mayor número posible de ideas en torno a un tema determinado. Se basa en una serie de normas muy sencillas: *Toda idea es bienvenida, Toda crítica está prohibida (posponer el juicio), El desarrollo y asociación de las ideas es deseable*. El proceso puede sofisticarse y completarse con fases de valoración y selección, elaboración (desarrollar, profundizar) o redefinición (reestructuración o adaptación a otro marco). Siempre nos funciona y divierte especialmente una variación de la *lluvia de ideas*, que consiste en formar un círculo, cada persona desarrolla una idea por escrito (texto, esquemas, etc.); a partir de ahí las hojas con las ideas se van pasando hacia un lado, la persona que la recibe tiene unos pocos minutos para hacer aportaciones sobre lo que recibe; así hasta que se completa el círculo y cada cual

vuelve a recibir su idea con todas las aportaciones, que se comparten –para cerrar- con todo el grupo.

3. El prototipado: Se trata de superar lo discursivo y pasar a la acción, poner a prueba las ideas, hacer diseños o construir maquetas. Se trabaja en talleres con una filosofía del hazlo tu mism* y hazlo con otr*s (DIY/DIT), de un modo sencillo, accesible y sugerente, mediante collages 2D y 3D, con cartón, papel, imágenes, objetos, dibujos, etc. Una forma de tratar de acercarnos a una realidad autoproducida, donde también cada vez van teniendo más cabida las TICs, por ejemplo a través de *fablabs*.

4. La dramatización: Permiten afrontar proyectos y situaciones poniéndonos en lugar del otro, superando prejuicios, comprendiendo las diferentes necesidades, puntos de vista o responsabilidades de los distintos agentes implicados en cada caso. Es importante que cada persona desarrolle su rol desde el realismo, pero no desde el estereotipo; de modo responsable, constructivo y propositivo.

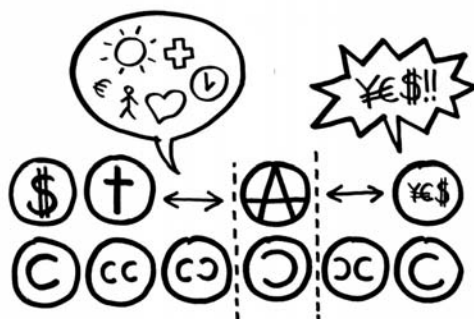
Debemos adaptar las metodologías a nuestras necesidades y a nuestro contexto y además, ser creativ*s y atrevernos a inventar nuestras propias metodologías no homologadas. Podemos combinar las ya existentes, aplicar los prefijos CO-, RE- y TRANS-, utilizar las cosas para otros usos, hacer al revés... Jugar con los nombres que ponemos a las cosas, con los materiales y objetos que utilizamos dependiendo del tema que vayamos a tratar... *Brainstormings* mutantes, *DAFOs* desplegados en el territorio, sistemas de indicadores convertidos en bailes y carreras, concursos televisivos...

Y para terminar este apartado, un recordatorio: **¡NO NOS OLVIDEMOS DE JUGAR!** Jugar es ante todo divertirse y disfrutar. Cualquier proceso en el que nos divirtamos es más interesante, más saludable y además, suele dar

mejores resultados. Jugar con el cuerpo y con la mente. Jugando, casi sin darnos cuenta, hemos aprendido a relacionarnos interactivamente con otras personas y con el entorno; a ensayar conductas sociales y trabajar en equipo; a desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Para jugar, a veces hay que seguir algunas reglas, pero sobre todo, hay que inventarse otras nuevas, saltárselas, abandonarse, reír, corretear, juegos cooperativos, *gymkanas* no-competitivas, jugar a medic*s, hacer casetas... Y por supuesto, recomendamos evitar quitar magia al hecho de jugar llamándolo *serious play*.

8. Actuar en abierto

Los procesos colaborativos que nos interesan son aquellos orientados a propiciar cambios positivos en los lugares donde se desarrollan, contribuyendo a fortalecer la comunidad que los genera y/o acoge (bien social); y que tengan un *ADN abierto*, que asegure que son transferibles y reutilizables, para poder beneficiar así al mayor número posible de personas y colectivos (bien común). Procesos que se piensan, producen y reproducen en red.



8.1. Código abierto y licencias libres

Se trata de colaborar y compartir, para avanzar en el desarrollo del procomún (provecho común) de un modo sostenible. Algo que en gran medida se consigue gracias al código abierto

(*open source*). Con código abierto nos referimos al libre acceso, reproducción y distribución del código fuente -la información y/o conocimiento, ya sea en forma de un patrón, un diseño, una metodología, una programación, un manual didáctico, etc.-, de cualquier producto, servicio o actividad.

El código abierto (frente a modelos cerrados) libera el conocimiento y facilita la replica, la recontextualización, la mezcla, en distintas comunidades conectadas en red; permite la acción viral y la producción de derivados para su adaptación y mejora exponencial (gracias a la colaboración distribuida); ejemplifica y hace operativo el deseo de accesibilidad y colaboración en torno a un proyecto común.

Para gestionar el código abierto, están proliferando numerosas licencias libres y/o abiertas (p.e. *Creative Commons* o *GNU*). Herramientas jurídicas que propician el ‘rastreo’ de los proyectos con diferentes especificaciones y/o restricciones; permitiendo explícitamente la copia, comunicación pública, distribución, modificación y/o explotación de parte o de la totalidad de cada creación. Estas licencias (que deben estar visibles en los soportes y recursos que generemos), no solo permiten preservar la autoría original y el posible control sobre los usos derivados de las creaciones, sino que representan un verdadero mecanismo de reciprocidad, de replica y (re)difusión. Fomentar lo común, libre y abierto, para imaginar y producir nuevos modelos y posibilidades, incluso generar economías, apoyándose y nutriendo redes de seguidor*s, prouuari*s y divulgador*s.

8.2. Herramientas colaborativas, empoderamiento digital y prácticas fisitales

La apertura en los procesos colaborativos también se puede mejorar gracias a muchas herramientas digitales: *wikis*, redes sociales, listas de correo, repositorios compartidos, etc. A la vez, en la medida de lo posible, hay que procurar que estas herramientas, así como la información

que se genere, se basen en *software libre* con estándares abiertos y no en los hegemónicos sistemas privativos y cerrados.

En todo caso, no debemos olvidar que el propio uso de las tecnologías puede resultar excluyente dependiendo de las características de las personas implicadas en el proceso de colaboración (diferentes niveles de manejo de las TICs y de conectividad). Por eso, muchas veces es importante generar procesos transversales dirigidos al empoderamiento digital y la alfabetización transmedia, para dar herramientas a las personas para la autogestión y expresión libre, mediante los medios tecnológicos, de manera emancipada y (auto)crítica.

De todas formas, hay que tener cuidado de no perder la perspectiva y caer en la peligrosa seducción por lo digital. Activar espacios y tiempos de encuentro físico, de (re)conocimiento, de intercambio, de trabajo y ocio compartido. Porque el roce hace el cariño y además, no debemos abandonar las calles y las plazas como espacios naturales de sociabilización, conflicto y convivencia. Espacios y tiempos donde por otra parte, podamos localizar lo digital mediante procesos *fisitales* (físico + digital), tendiendo puentes entre lo real y lo virtual, entre los medios y entornos analógicos y digitales. Pero sin olvidar que internet también es -y debemos luchar y comprometernos para que siga siendo-, un espacio público, que conecta en red, lo local con el mundo y el mundo con lo local, para entender mejor qué significa el mundo globalizado.

8.3. Colaboración descentralizada en red

Con demasiada frecuencia, los procesos colaborativos se siguen dando de manera aislada y desconectada de otros procesos relacionados, similares o complementarios. Debemos dedicar más tiempo y esfuerzo a encontrar puntos comunes, a fortalecer el tejido existente, a conectar lo micro con lo micro y con lo macro, a sincronizar acciones y hacer converger iniciativas. Componer una red descentralizada de

nodos desde la que impulsar la colaboración (alianzas) y facilitar la organización (redes) y la comunicación (conversaciones).

9. Relatar para replicar

En los procesos colaborativos se generan relatos multiformato y multiplataforma. Estos tienen la importante función de tangibilizar los procesos y los resultados, producir memoria colectiva o generar un rastro *online* y *offline* que facilite la transferencia y posible réplica de los procesos. Estos relatos pueden estar confeccionados por l*s propi*s participantes o por un equipo específico de relator*s.

9.1. Narrativas digitales transmedia

Las TICs nos ofrecen continuamente nuevas herramientas de registro y plataformas de producción y difusión de contenidos. Herramientas y plataformas cada día con un manejo más sencillo y accesible, para producir vídeos, textos, videojuegos, infografías, sonidos; que componen historias creadas y recreadas continuamente por l*s propi*s usuari*s desde un punto de vista de *prousers* (productor-usuario). Nuevos medios y nuevas narrativas, para contar relatos colaborativos.

9.2. Rotuladores, libretas, esquemas y pancartas

Como complemento-alternativa a las narrativas digitales, proponemos el uso del dibujo como herramienta expresiva y proceso mental, como tecnología *low* y *slow*. (Re)aprender a dibujar, atreverse a dibujar mal (siempre es bien). El dibujo como herramienta emancipatoria. Dibujos, sociogramas, mapas mentales, esquemas, jeroglíficos, preguntas y frases rotuladas que conforman un imaginario propio autoproducido. Recuperar la capacidad de comunicar gráficamente sin complejos.

10. Entornos para colaborar

Necesitamos promover ambientes donde pueda emerger la colaboración. Entornos creativos, -formados por un conjunto diverso e integrado de agentes y el medio físico donde se relacionan-, que favorezcan y estimulen el flujo e intercambio de ideas imaginativas e innovadoras, que se transformen en valor colectivamente y se traduzcan en desarrollo humano, económico, social, cultural, etc. Lugares para el encuentro y la colaboración, en los que es primordial prestar especial atención a los límites, a lo mixto e intermedio, a los márgenes, a lo diferente, a lo que surge de modo desordenado y espontáneo. Zonas informales desde las que descubrir lo que sucede más allá de la norma y el dogma, donde se manifiesta la complejidad y se producen los mestizajes. Espacios comunes y públicos (físicos y digitales), que para mantener sus necesarios valores y potencialidades democráticas, no pueden ser gestionados de modos institucionalizados y/o privatizados, sino que necesitan de nuevas formas instituyentes, autogestionadas y co-responsables.

En este sentido, pensamos en i-cosistemas, que basan su evolución en la densidad e interconexión entre agentes diversos en todos los ámbitos de la vida; para lo que hace falta propiciar, de modo equilibrado, factores ya tradicionales en los discursos actuales sobre la creatividad, como: **Talento, Tolerancia y Tecnología** (las 3T's de Richard Florida); pero sobre todo, factores que afectan al desarrollo del contexto en general -y de las personas antes que las infraestructuras-, como las 3C's: **Cantera**, porque hay que poner las bases para favorecer la creatividad y el tomar la iniciativa; **Cartera**, porque si no se invierte no se innova; y **Ciudadanía**, porque son las personas en comunidad quienes deben auto-organizarse para afrontar los retos de futuro.

Se trata pues, de superar la idea elitista de 'clase creativa', avanzando hacia el empoderamiento de la ciudadanía, fomentando la

diversificación a la vez que respetamos la especificidad, instalando la creatividad en todos los ámbitos de la vida, en lo cotidiano, en la sociedad en su conjunto. Ya que un territorio solo será creativo si lo es su ciudadanía.



11. Diseñando procesos permaculturales

El diseño está en todas partes. Más allá de los aspectos formales y funcionales, siempre nos ha interesado en primer lugar lo sistémico, el pensamiento de diseño. El diseño como plan, como proceso creativo de reflexión en acción, a través del que intentar resolver retos desde la empatía, la contextualización y el prototipado. O como dice Bruce Mau: ‘Sobre el diseño del mundo y no sobre el mundo del diseño’.

De ese interés por el diseño de procesos y en conjunción con una conciencia ecológica, surge el acercamiento a la permacultura. Esta consiste en el diseño de sistemas holísticos de hábitats humanos sostenibles, imitando las relaciones encontradas en los patrones de la naturaleza. Se basa en una serie de principios éticos fundamentados en el cuidado de la tierra y de las personas y en el reparto justo de excedentes. Y se fundamenta en un pensamiento de diseño

donde unos procesos retroalimentan otros. La permacultura surge en el ámbito agroalimentario, pero es aplicable a otros muchos como: salud, educación, finanzas, vivienda, energía, procesos sociales y culturales, etc.

Así, a la hora de pensar y activar procesos colaborativos, podemos pensar en la permacultura, como marco lógico y herramienta para aplicar alguna (cuantas más mejor) de sus claves: ♦ Empezar pequeño, ♦ Observar e interactuar, ♦ Uso intensivo de la imaginación, ♦ El problema es la solución, ♦ Máximo rendimiento - Mínimo esfuerzo, ♦ Maximizar la biodiversidad y las relaciones, ♦ Multifuncionalidad, ♦ Conectar estructuras o Ciclaje de energía.

En esa misma línea, desde el punto de vista decrecentista, podemos recurrir al modelo de las 8R: ♦ Reevaluar (sustituir valores), ♦ Reconceptualizar (dar la vuelta a las ideas y puntos de vista), ♦ Reestructurar (adaptar el aparato de producción y las relaciones sociales), ♦ Relocalizar (filosofía del km.0), ♦ Redistribuir (un reparto más justo), ♦ Reducir (menos es más), ♦ Reutilizar y ♦ Reciclar (alargar el tiempo de vida de las cosas).

12. El cuidado de los cuidados

Quizá de donde aún más tenemos que aprender es de las teorías críticas y las prácticas del feminismo desde las micropolíticas. Fijarnos en el ecofeminismo, la economía feminista o la ética de los cuidados que, además de las necesidades productivas, sociales y biológicas, señalan como imprescindible para la buena vida y el desarrollo humano, la incorporación de la satisfacción de otras necesidades emocionales, afectivas y de cuidados.

Además, las aportaciones de los feminismos incluyen la aceptación de cuestiones como la complejidad, la transversalidad, la equidad, la transparencia, la diversidad, el respeto a la diferencia, el diálogo plural, la confianza mutua, la flexibilidad o el espíritu de colaboración.

Valores desde los que transformar el imaginario colectivo y la propia vida, cuestionando las dicotomías de producción-reproducción, público-privado, económico-no económico, mercado-comunidad, calle-casa, visible-invisible, etc.

A nivel práctico, en los procesos colaborativos debemos tener en cuenta que por lo general, siguen siendo dominantes las dinámicas jerárquico-patriarcales. Y el primer paso, es romperlas. Pensar en los espacios y los tiempos desde la conciliación; en que la lógica discursiva y confrontacional no se imponga a otras maneras de participar más afectivas e inclusivas; en no caer en maximalismos; y sobre todo, en cuidarnos como grupo de personas que compartimos un proceso.

13. Cerrar antes de abrir

Poco a poco vamos llegando al final de esta guía incompleta. El momento de cierre y despedida, que en esta ocasión se concreta en algunas preguntas que al menos a nosotr*s nos inquietan: ♦ ¿Podemos dejar de pensar en 'lo nuestro' y pensar en lo común? ♦ ¿Qué tipo de motivaciones, condiciones e incentivos son los que nos animan a colaborar? ♦ ¿Cómo ajustamos los distintos ritmos, saberes, intereses y expectativas de las personas que participan? ♦ ¿Cuánto se debe liderar, dirigir y/o mediar un proceso colaborativo? ♦ ¿Damos más importancia a los procesos que a los contenidos? ♦ ¿Los procesos colaborativos abiertos producen conocimiento diferencial e innovación disruptiva o tienden a una complacencia consensual y/o difuminada? ♦ ¿Qué compromisos adquirimos con el resultado de los procesos colaborativos? ♦ ¿Cómo sacamos rendimiento colectivamente a estos resultados? ♦ ¿Se puede colaborar y competir a la vez? ♦ ¿Se puede/debe desde lo instituido auspiciar procesos colaborativos instituyentes? ♦ ¿Nos cuesta colaborar por un problema de precariedad que nos hace centrar-

nos individualmente en el día a día? ♦ ¿Por falta de método y costumbre? ♦ ¿Por una profunda cuestión cultural? ♦ ¿Corremos el riesgo de que lo colaborativo se convierta en un fin en sí mismo? ♦ ¿En una nueva ideología? ♦ ¿En una simple vuelta de tuerca más del capitalismo cognitivo para hacerse más orgánico, inteligente y poroso?

14. Un pequeño glosario inacabado

A pesar del punto anterior, queremos terminar, no cerrando, sino abriendo puertas a través de un listado de referencias, muchas de ellas interconectadas. Una selección subjetiva, seguro que podría ser otra. Simplemente señalar aquí algunas que habitamos, a las que acudimos con más frecuencia, las que nos han sido más útiles en algún momento o las que nos parecen más sugerentes o ilustrativas. Muchas son puntos de encuentro, proyectos en proceso o repositorios abiertos que seguir mejorando, en los que continuar sumando cooperativamente. Cada cual que se haga sus propias listas y las comparta.

- Una isla en la que nos movemos siguiendo cuatro puntos cardinales: procomún, código abierto, emprendizaje social y prácticas colaborativas <http://www.colaborabora.org>
- Cuando quisimos empezar a enterarnos de qué iba esto del procomún, al primer lugar donde nos acercamos fue al *Laboratorio del Procomún del Medialab Prado* http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun
- Prácticas artísticas y culturales, intervenciones políticas y pedagogías colectivas para la transformación social y el desarrollo comunitario <http://transductores.net>
- Participación con y desde la gente para la auto-gestión de la vida cotidiana, poniendo en valor las culturas populares y las herramientas case-ras <http://ilusionismosocial.org>
- Laboratorio del colectivo Platoniq, donde encontrar metodologías libres e informa-

ción pormenorizada sobre proyectos como el *Banco Común de Conocimiento* o *S.O.S.* <http://www.youcoop.org>

· Facilitar la ciudad colaborativa desde procesos de implicación ciudadana a través de la innovación abierta <http://ciudadcolaborativa.posterous.com>

· Apasionado blog colectivo alrededor de participación, ciudadanía y temas colindantes <http://participasion.wordpress.com>

· Una gran herramienta para la aplicación práctica y evaluación de los principios de *gobierno abierto* a las políticas públicas <http://sliwww.slideshare.net/lorza/aplicacin-de-los-principios-de-open-government-a-las-politicas-pblicas>

· Pensando lo común en un espacio de debate alrededor de procomún, cultura libre y *gobierno abierto* <http://urbanohumano.org/think-commons>

· Repositorio de experiencias ciudadanas emergentes en gran medida relacionadas con el uso y disfrute del espacio público <http://viverodeiniciativasciudadanas.wordpress.com>

· Fortalecer el desarrollo comunitario y los procesos de cohesión social en situaciones de conflicto, con el arte como herramienta de mediación <http://redeseartepaz.org>

· Dossier de presentación del Centro Social Autogestionado La Tabacalera de Madrid, que incluye su propuesta de convenio con el Ministerio de Cultura <http://es.scribd.com/doc/61623969/Dossier-CSA-La-Tabacalera>

· Propuesta fundacional del *Proyecto Amárika* en Araba, para la gestión ciudadana de recursos y programas culturales públicos http://www.amarika.org/blog/images/pdfs/proyecto_amarika_informe_web.pdf

· Archivo sobre la historia y situación actual de los espacios independientes y colectivos de artistas en el estado español desde 1980 <http://archivoscolectivos.net>

· Cómo nació, creció y se resiste a ser comido el gran pollo de La Alameda. La crónica de una docena de años de lucha social en este barrio se-

villano <http://www.elgranpollodelaalameda.net>

· Sobre cómo construimos la historia y los imaginarios, y la posibilidad de hacerlo de forma colectiva, colaborativa, no-hegemónica <http://www.wiki-historias.org>

· Vuelta a la tortilla al discurso de Richard Florida desde Extremadura. El i-cosistema como entorno creativo que favorece la imaginación y la innovación a partir de las variables *Cantera*, *Cartera* y *Ciudadanía* <http://www.slideshare.net/tag/icosistemas>

· Investigación colectiva sobre empresas y otras instituciones anómalas cuyos modelos organizativos y de negocio responden a lo común, libre y abierto <http://www.empresasdelprocomun.net>

· Referencia artesana para tirar del hilo sobre economía y empresa abierta <http://blog.consultorartesano.com/2012/01/11-articulos-4-videos-un-libro-y-un-mapa-conceptual-para-entender-la-empresa-abierta.html>

· Editorial con un amplio catálogo libre en el que encontrar referencias teóricas y prácticas sobre lo común, las prácticas emancipatorias, el capitalismo cognitivo o las formas de investigación militante <http://traficantes.net>

· La economía como instrumento no excluyente, no especulativo, que favorezca la cooperación en lugar de la competencia, para articular relaciones más justas <http://www.economiasolidaria.org>

· La economía del bien común, una nueva escala de valores sobre la que referenciar la economía, alejándose del valor monetario para enfatizar el valor social. Presentada por Christian Felber en Attac <http://www.attac.tv/2011/10/2345>

· Teorías críticas y prácticas micropolíticas desde el ecofeminismo, la economía feminista o la ética de los cuidados <http://www.emakumeak.org>

· El decrecimiento como alternativa a la idea de desarrollo y progreso basados en el crecimiento constante <http://es.wikipedia.org/wiki/Decrecimiento>

· Metainvestigación sobre la mínima común ins-

titución ¿posible-necesaria? entre lo instituido y lo instituyente <http://micoins.wordpress.com>

· Un festival y mucho más, desde el que se ha pensado en la remezcla, el código fuente, la educación expandida o el poder de lo pequeño <http://www.zemos98.org>

· *Conexiones improbables* pero posibles, entre agentes creativos externos con conocimientos divergentes y equipos de I+D en procesos de *slow innovation*

<http://conexionesimprobables.com>

· Colectivo que se dedica a generar herramientas para que otros colectivos se visibilicen, colaboren entre si o generen alianzas <http://comunes.org>

· Una publicación de Creative Commons con numerosos ejemplos ilustrativos sobre proyectos abiertos en ámbitos diversos http://thepowerofoopen.org/assets/pdfs/tpoo_spa.pdf

· Algunas recomendaciones sobre cómo realizar un proyecto libre http://libreprojects.ourproject.org/article.php?id_article=14

· La permacultura es un sistema de diseño ecológico holístico, basado en la naturaleza, donde unos procesos retroalimentan otros <http://www.permacultura-es.org>

· Acercarse al co-diseño desde claves abiertas y no instrumentales con comunidades peer to peer <http://www.openp2pdesign.org>

· Sencilla guía práctica para el trabajo colaborativo <http://emergentbydesign.com/2010/07/01/guidelines-for-group-collaboration-and-emergence>

· Todo lo relativo a la creatividad y un gran catálogo de técnicas para desarrollarla y practicarla colectivamente <http://www.neuronilla.com>

· Caja de herramietas libres en torno a prácticas grupales desde el cuerpo y las artes escénicas <http://www.everybodystoolbox.net>

· Sobre la importancia del juego para los procesos de creación, organización, evaluación y publicación de contenidos culturales <http://www.zemos98.org/eduex/spip.php?mot37>

· Un espacio y una convocatoria abierta, un

grupo de personas que confeccionan su lista de temas a tratar y su agenda del día, un buen montón de conversaciones y encuentros <http://www.openspaceworld.org>

· Un grupo de personas conviviendo intensamente durante unos días y trabajando colectivamente para escribir un libro sobre un tema determinado <http://www.booksprints.net>

· Mucho que aprender de la manera autogestionada cómo se organiza un *hackmeeting* <http://sindominio.net/hackmeeting>

· Transformar la realidad contemporánea utilizando el diseño de espacios, para mejorar las relaciones sociales en el contexto urbano <http://urbansocialdesign.org>

· Arquitect*s y otros agentes colaterales pensando colectivamente la dimensión social de su trabajo, mucho antes de que llegase la crisis del ladrillo <http://arquitecturascolectivas.net>

· Base de datos libre de prácticas constructivas puestas en común para ser reutilizadas y adaptadas a distintos contextos <http://www.inteligenciascolectivas.org>

· Aprendizaje autodirigido y colaborativo sobre el cambio de paradigma que supone hacer con otr*s y la importancia de la mediación <http://www.masterdiwo.org>

· ‘Manifiesto incompleto de Bob Esponja’, sobre la federación de lo micro para trabajar colaborativamente <http://www.flickr.com/photos/amaste/sets/72157623639554654/show>

· Investigación práctica sobre procesos de co-creación y colaboración, centrada principalmente en procesos e instituciones culturales <http://co-creating-cultures.com>

Bonus Track 7

El triunfo de los comunes



Rubén Martínez
@leyseca

Forma parte de ZZZINC, laboratorio de I+D en cultura, X.net y del Free Culture Forum. Trabaja en el proyecto Empresas del procomún y actualmente está preparando su tesis en el Departamento de Ciencia Política de la UAB sobre la articulación de procesos de innovación social y fomento del procomún. Trabajó en YProductions, productora desde la que realizaron diferentes aportaciones para una economía política de la cultura.

EL PROCOMÚN ES un concepto que ha ido tomando cierta presencia pública durante los últimos años¹. Se habla de procomún en sectores de producción cultural, en diferentes contextos de reivindicación social y, de manera todavía tímida, en la esfera mediática. Pero ¿Qué es el procomún?. Esta pregunta puede encontrar diferentes respuestas que, si bien enriquecen su significado, dan a su vez cierta volatilidad al concepto². Desde quienes comentan que el procomún «es lo que es de todos pero no es de nadie», quienes lo ejemplifican a través de casos donde la gestión comunitaria de recursos naturales es más eficaz que la gestión pública o quienes ven una clara práctica procomunera en el desarrollo de software libre. Y, es cierto, el procomún puede ser todo eso a la vez. Pero si en el procomún podemos englobar toda una serie de prácticas que ya existen y que además se sitúan como espacios sugerentes para repensar el modelo económico, político y social en el que actualmente estamos, seguro podemos definirlo mejor y darle un contexto teórico acorde al interés que suscita. Y vamos a intentarlo.

Contexto

La actual crisis económica ha contribuido al cuestionamiento social tanto de los modelos de producción hegemónicos como de los protocolos de gestión de recursos públicos y privados. Las alarmas provocadas por el capital financiero no han hecho más que redundar sobre las problemáticas asociadas a un sistema de mercado que muestra claras limitaciones para funcionar bajo principios de justicia social. La actual crisis económica se encuentra articulada con una crisis político/institucional y ecológica, así como una profunda crisis de lo público/estatal. Podemos entonces considerar que estamos frente a una crisis sistémica que, en su reverso más ilusionante, puede constituir un cambio de época fundado en un (verdadero) interés general. Es en ese escenario donde es preciso plantear procesos de innovación social, eco-

nómica y política acordes con la necesidad de transformar profundamente la realidad actual. Es en este mismo punto de inflexión donde las perspectivas estrictamente estatal/públicas y mercantil/privadas, se muestran incapaces de responder a las múltiples y crecientes demandas sociales así como de comprender procesos políticos que no se adaptan a sus modos de hacer. La dicotomía estatal/mercantil se ha visto atravesada por una serie de prácticas de matriz comunitaria de larga trayectoria histórica, prácticas que han repuntado y a día de hoy están tomando especial protagonismo. Propulsando este contexto de cambio, están emergiendo modelos de autorganización y de gestión de bienes comunes por parte de comunidades con capacidad para generar valor público con su actividad. La capacidad productiva y de autorganización del cuerpo social, aquella que durante mucho tiempo se tildó de ineficaz o de insostenible, va tomando hoy un papel principal en un espacio crítico pero abierto a la experimentación.

¿Qué es el procomún?

Los commons, aquellos procesos y recursos que no funcionan bajo la lógica de la propiedad mercantil/privada ni bajo la jerarquía estatal, son hoy motivo de estudio y de experimentación por parte de muchos organismos, colectivos sociales y comunidades locales. Traducidos como procomún o bienes comunes, los commons definen y determinan todos aquellos recursos que pueden ser utilizados por los miembros de distintas comunidades específicas. Pueden ser parte del procomún tanto recursos tangibles (bosques, tierras, plazas, huertos) como bienes intangibles (software, conocimientos, información), entes sociales (democracia) o naturales (fondos marinos, recursos hídricos, genoma), siempre y cuando la gestión de los mismos sea comunitaria y no pertenezcan o estén gestionados exclusivamente por entidades mercantil/privadas o públicas.

La «tragedia de los comunes»³, dilema que el ecologista americano Garrett Hardin anunció décadas atrás en la revista *Science*, ha sido ampliamente cuestionado y superado tanto por el trabajo analítico y empírico de diversos autores/as como Elinor Ostrom, Yochai Benkler o Michel Bauwens, como por la fuerte emergencia y viabilidad de prácticas e instituciones sociales que se caracterizan por trabajar bajo regímenes de gestión comunal. Estos debates los podríamos resumir fácilmente poniendo en primer término una sospecha que hoy toma especial relevancia: no somos egoístas por naturaleza, más bien cooperamos por fines comunes que generan beneficio colectivo siempre que podemos. La continuidad y resiliencia de prácticas ancestrales de muchas comunidades que gestionan recursos naturales que Ostrom mostró en su ya clásico libro *Governing the Commons*⁴ han servido de inspiración para multitud de procesos de producción comunitaria. Una filosofía que durante diferentes épocas había permanecido invisibilizada pero que constituye una parte natural y fundamental de la producción social. La propiedad de la secuencia del genoma humano o las discusiones en torno a la

1 Todas las ideas que configuran este texto han sido construidas (como no podía ser de otra manera) en comunidad. Tanto con los compañeros/as del proyecto www.empresadelprocomun.net, como con las enormes aportaciones que hemos ido cultivando en el Laboratorio del procomún de Medialab Prado http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun, el impulso y la eficacia de la gente del <http://fcforum.net/es/> o en las sesiones del grupo abierto “Escuela de los commons” que actualmente se está conformando en Barcelona.

2 Sobre la indefinición del procomún, escribí un texto en mi blog que puede ayudar a contextualizar mejor el concepto <http://leyseca.net/procomun-propiedad-y-comunidades/>.

3 Hardin problematizó la gestión comunitaria al entender que cada uno de los sujetos que conforman la comunidad intentará maximizar sus beneficios, erosionando así el recurso natural y haciendo necesaria la intervención de un orden público o privado. Más información en http://es.wikipedia.org/wiki/Tragedia_de_los_comunes.

4 Elinor Ostrom (1990). ‘Governing The Commons. The evolution of Institutions for Collective Actions’. Cambridge University Press.

Bonus Track 8

Decrecimiento cultural ¿Otras formas de políticas culturales?



Javier Rodrigo Montero
@jrodrigo

*Educador e investigador de arte.
Cordinador junto con Antonio Collados del proyecto Transductores.
Miembro de la Asociación Artibarrri.
Colabora/ ha colaborado con diversos centros de arte en proyectos pedagógicos /de investigación sobre pedagogías colectivas, prácticas colaborativas y mediación crítica (Es Baluard- Palma de Mallorca-, La Virreina o MACBA- Barcelona-, MNCARS- Madrid-, entre otros).
Intenta trabajar menos.*

“Vamos lento porque vamos lejos”

Frase del 15 M

“No entiendo el interés que tenéis muchos, amigos, en explicitar lo mucho que trabajáis”

Twitter Rubén Díaz, 26 de diciembre, 2010

TWITTEA 4 Ó 5 VECES AL DÍA. Actualiza el perfil de Facebook. Postea en el blog, escribe sobre el último libro que te has leído o la película que has visto. Comenta la última exposición. Vete a una inauguración. Haz acto de presencia en las jornadas sobre innovación cultural. Usa los términos de moda (neologismos del inglés ante todo). No pares nunca de construir capital cultural, de manufacturar cognitivamente para la fábrica cultural, si no te mueves parecerá que estás muerto, inerte, sin actividad, sin visibilidad, que no existes. Parecerá que no estás produciendo...

Este ritmo de actividades ya lo tomamos como normal. Son tareas que cruzan muchas de nuestras vidas en cuanto a la gestión del día a día de proyectos, plataformas y relaciones.

El decrecimiento, en términos generales, aboga por repensar por qué seguir creciendo y atendiendo a un tipo de lógicas capitalistas bajo el paraguas del desarrollismo y las lógicas neoliberales del “crecer por crecer” como único paradigma de la sociedad. Repensar el impacto, la calidad de las relaciones, los ritmos, la redistribución de recursos, rentas y capitales son algunas de las claves del decrecimiento. Sus propuestas: la redistribución y relocalización de los recursos, a partir de experiencias de autogestión ciudadana, que generen mercados de intercambio de conocimientos capitales, y que, por tanto, den opción a otro tipo de relación entre medios, sistemas y modos de supervivencia. La soberanía energética y alimentaria, a partir de los movimientos de cooperativas agroecológicas y la producción local apuestan por la participación directa y la democracia real. Son ejemplos claros y realistas de otros modos de



relación y distribución de recursos. Rechazan el monocultivo, el neocolonialismo alimentario y la explotación globalizada de otros países. El reto al que nos enfrentamos sería plantearnos hasta qué punto estas propuestas podrían ser plausibles y eficaces en las políticas culturales hoy en día.

Así el decrecimiento replantearía la producción cultural en términos de ecosistemas socio-culturales donde diversos agentes entran y deben sostener un ritmo de relaciones en un entorno con una biodiversidad específica. El reto es simple: evitar caer en el colonialismo o monocultivo corporativista de la producción cultural. Esta se basa en explorar, conquistar y explotar recursos de forma autoritaria, o en generar proyectos centralistas en los que no se permita la producción local ni la biodiversidad. En concreto, nos referimos a una nueva redistribución de recursos, con otras lógicas de gestión y presupuestos, así como de agentes y tiempos en las políticas culturales. Una que ponga en duda la necesidad de macroeventos, de grandes exposiciones de alto coste material que marcan un monocultivo depredador en cultura. Se trata de repensar otros modelos alternativos ante el

sistema de producción de “cultura transgénica” predominante en la sociedad actual.

Ante este escenario, proponemos modelos de cooperación local, generación de grupos de trabajo con expertos locales y espacios de ciudadanía directa, como elementos donde repensar la gestión de la cultural. En resumen, otro tipo de espacios culturales donde se puedan hablar de presupuestos participativos, sin que ello suponga una utopía o sueño post-marxista².

Siguiendo las lógicas del decrecimiento, sería interesante producir un cambio de proporción en los presupuestos de las instituciones culturales. Estas se articulan mayoritariamente sobre gastos materiales basadas en las colecciones y exposiciones (producto hegemónico de cultivo en el ámbito de la globalización cultural), gastos en derivados basados en seguridad/mantenimiento de dicha producción y en gastos derivados de la presencia de figuras internacionales del mercado global de la cultura. Repensar la proporcionalidad de presupuestos supondría producir más talleres, cursos, espacios de encuentro, proyectos educativos, plataformas de debate con agentes y redes locales. Esta gestión requiere tiempos y gestiones lentas. Mayoritariamente responden a espacios de pedagogías colectivas, de cuidado y afectos lentos (Educación lenta o *slow activism*). Y claro está, cuidar los modos en que se retribuyen y reconocen estos modos de trabajo³.

Esta redistribución también se podría experimentar en otras dimensiones, en cuanto a la relación de las instituciones con su entorno. Por ejemplo, la eliminación de los intermediarios en la producción de eventos o proyectos (muchas son las empresas o productoras que tienen un monopolio con recursos públicos) y la promoción, en cambio, del trabajo con cooperativas y colectivos sobre la gestión de la cultura y su mediación⁴. Otra vía es la inclusión directa y participativa de diversos sectores profesionales del entorno en las dinámicas de producción de centros y la experimentación de otros mode-

los de trabajo con el territorio (por ejemplo, la revalorización del trabajo con lo local, sin caer en marcos populistas⁵). El decrecimiento abogaría aquí también por normas de transparencia, de ética e igualdad laboral paritaria y marcos regulativos que garanticen la calidad de los productos y los modos en que circulan. También, en último caso, de manera radical, el rechazo directo al patrocinio de empresas que no respeten los marcos equitativos sociales o agroecológicos, sería una punta de lanza del decrecimiento cultural.⁶ En definitiva, uno de los mayores retos está en generar otros marcos donde no se priorice lo cuantitativo sobre lo cualitativo, lo productivo sobre lo reproductivo, lo efectivo sobre lo afectivo.

Queremos subrayar que no estamos hablando de una “retroguardia”, como una especie de colchón que alivie los ataques transgresores de la vanguardia cultural por la puerta trasera. De hecho, entrar en dicotomías de delante/atrás nos situaría precisamente en la misma dialéctica de producción que queremos evitar. Precisamente Latouche nos recuerda que los tiempos y formas de relacionalidad son complejas, relativas y multidimensionales⁷. Por lo tanto, cuando hablamos de “perder el tiempo”, “tiempo eficaz”, o “tiempo productivo”, son nociones que responden en numerosas ocasiones a lógicas productivistas centro-europeas de la modernidad. Incluso algunos lenguajes actuales de innovación social se enmarcan en estos términos capitalistas: nichos de cooperación, cuencas de producción colaborativa, planes de emprendeduría, laboratorios para la innovación⁸, etc. Si nos fijamos, la idea de explotación de recursos sigue vigente en los nuevos mercados culturales con un latente discurso neocolonial. Tratamos estos nichos como si de minas, montañas o selvas amazónicas se tratasen, donde se extrae riqueza de ellas por la acción de empresas extranjeras.

Estos cambios que proponemos aquí no deben de ser tomados como ligeras modifica-

ciones, sino como transformaciones profundas, ya que proponen un tipo de políticas que son:

- ♦ **anticapitalistas y antineoliberales:** el crecimiento y la acumulación de capital no es el único modo de sobrevivir culturalmente;
- ♦ **antipositivistas:** no toda la cultura es buena, sino que es un campo de conflictos y no tenemos por qué generar narraciones heroicas, conceptos benevolentes sobre el desarrollo cultural o argumentar todo en términos de crecimiento cultural, social y económico;
- ♦ **anti-patriarcales:** entendiendo la cultura como un conjunto de relaciones colectivas y afectivas, de cuidados y trabajos reproducti-

1 Término que tomamos prestado a Eduardo Molinari, quien lo introduce en el libro del proyecto Los niños de la soja. Véase Revista online: Malabia: arte, cultura y sociedad. www.revistamalabia.com.ar

2 A día de hoy asistimos al desmantelamiento directo del proyecto Amarika que gestionó, durante el 2008 y 2011, el presupuesto en cultural de forma participativa de la Diputación Foral de Álava, mediante una asamblea ciudadana y comisiones de trabajo.

3 Bajo la lógica de la autogestión se pueden esconder estrategias para que diversos grupos o iniciativas, “por amor al arte”, organicen actividades o proyectos sin ningún tipo de retribución y explotando el paradigma de la participación a expensas de un ahorro de partidas presupuestarias.)

4 Muchas empresas también ejercen un monopolio sobre los servicios educativos y otras actividades derivadas como la seguridad en sala, etc..

5 Pocos centros culturales tienen trabajadores comunitarios o áreas específicas en este trabajo, ya que el número mayor de visitantes se atrae generalmente mediante visitas escolares, categorizadas como “públicos cautivos”.

6 En este sentido es notorio señalar en UK: el trabajo de Platform en la galería Arnolfini (Bristol, 2009) que desencadenó una crítica sobre justicia ecológica a las instituciones culturales y posteriormente la plataforma activista Liberate Tate, que rechaza el patrocinio de la British Petroleum de proyectos artísticos <http://liberatetate.wordpress.com/>

7 Latouche, Serge (2003) Decrecimiento y posdesarrollo. El pensamiento creativo contra la economía del absurdo. El Viejo Topo.

8 Aquí cabe destacar que el paradigma de “laboratorio” no escapa también de las dinámicas capitalistas, ya que abre nuevos mercados y experimenta nuevos modos de economías culturales que deben ser analizados críticamente con más detenimiento en las lógicas de gentrificación urbana y proletariado cognitivo.

vos, y no como un territorio de competición y explotación de los recursos de la denominada “burbuja artística”.

La pregunta se repite al final: ¿Es posible decrecer en las políticas culturales actuales?. Sin embargo, la respuesta no debe enunciarse desde los discursos “anticrisis” tipo: se trata de “ser austeros”, o “hemos vivido por encima de nuestras posibilidades (sociales o culturales)”, o “debemos ser más sostenibles en los mercados”. Repensar la proporción de los recursos y medios que dedicamos a un proyecto, y las lógicas (políticas) que subyacen a nuestra relación del tiempo y del espacio son claves. El decrecimiento trataría de alcanzar la autogestión y mediación ciudadana de la cultura. Propone otros modos posibles de organizarnos, de relacionarnos, de redistribuir nuestros tiempos y de reorganizar los recursos. ¿Otras políticas culturales posibles?.

Bonus Track 9

Crisis, música para camaleones



Javier Goizueta
@Javier_Goizueta

Director general de voluntariado y de cooperación al desarrollo de la Comunidad de Madrid. Ha realizado proyectos de consultoría estratégica y cooperación internacional en México, Malawi, Mozambique y Uganda. Su línea de trabajo está marcada por sus grandes pasiones: la literatura, la cooperación internacional, la pobreza y aprender de ella.

HACE UNOS MESES, fui invitado por HUB Madrid para hablar sobre microcréditos a un grupo de representantes de colectivos de artistas con problemas de acceso a productos financieros necesarios para poner en marcha sus proyectos. Fui claro, en España no hay microcréditos. Y no hay microcréditos porque han fracasado. Tuvieron un repunte cuando la situación era otra (o mejor dicho cuando la situación era ficticia), los concedieron algunas Cajas de Ahorros y sus beneficiarias fueron, fundamentalmente, mujeres inmigrantes. Algunas ONG hicieron una labor formidable de asesoramiento a la mujer sobre qué negocio emprender, dónde y cómo agilizar la tramitación burocrática. Se llamaban Entidades Sociales de Apoyo al Microcrédito (ESAM). Fue maravilloso, un ejemplo de subsidiaridad y descentralización inteligente, la institución financiera se apoyaba en las ONG por encontrarse estas más cerca del problema: la exclusión social, o mejor dicho, la exclusión financiera y social.

Pero la situación económica a partir de 2008 ahogó a las prestatarias y las cajas dejaron de concederlos. No es que la crisis cortase el grifo, es que la gente ya no demandaba sus productos en bares, peluquerías o locutorios al ritmo pronosticado en el momento de la concesión del microcrédito. Las pérdidas las asumieron las Cajas porque el microcrédito más que un crédito pequeño, es una relación de confianza en la que la institución financiera hace su parte (prestar dinero) sin exigir al prestatario ninguna garantía patrimonial que respalde el crédito. A fin de cuentas lo que sucedió es que el sistema de microcréditos en España estaba subvencionado y por eso funcionaba, cayó la demanda, la subvención no aguantó el peso, y dejó de funcionar. El modelo era frágil y se explicaba porque se apoyaba en una variable escondida que era la variable subvención. Quien quiera volar y observar este caso desde la distancia podrá extrapolar tal sistema al área en la que ha desenvuelto, durante los últimos años, su vida profesional.



El Cuarto Invitado. Un barómetro adaptado para medir la confianza de los mercados financieros. Derivart.

Así que en aquellas conferencias, como decía, no hablamos de microcréditos. Hablamos sobre posibilidades de acceso a crédito para un perfil concreto de personas excluidas del sistema financiero formal: artistas y colectivos de artistas sin garantías patrimoniales que avalasen un crédito pero con la idea, gravitando sobre sus cabezas, de una producción artística. Hablamos sobre métodos de financiación alternativos, en concreto sobre el sistema de Comunidades Autofinanciadas (CAF), es decir, cooperativas de ahorro y crédito informales donde un grupo de personas se juntan para crear un fondo auto financiado, auto gestionado y auto regulado, tan independiente e idiosincrático como sus miembros quieran. Ponen y sacan, sus ahorros crecen a tipos de interés consensuados por el grupo, los montos máximos también se regulan, todo se auto regula, quién entra, y con qué propósito se crea la Comunidad.

Lo interesante del modelo de Comunidades Autofinanciadas hoy, tan común en países donde la mayor parte de su población vive excluida del sistema financiero por no tener

garantías que respalden el crédito (es decir, que son pobres), es su reciente proliferación en países de renta media y alta. En nuestro caso, un Ashoka, Jean Claude Rodríguez, se creyó la idea en Venezuela y se la trajo a España, y lleva casi diez años hablando de CAF a multitud de asociaciones, familias, comunidades de vecinos, parroquias, grupos de amigos, fomentando la creación de CAF para quienes no podían disfrutar de la tranquilidad que otorga poder estabilizar el consumo a lo largo del tiempo.

Que alegría saber que un grupo de artistas creaba, a los pocos días de la conferencia, la primera CAAF (Comunidad de Artistas Autofinanciada). No me cabe duda de que será un éxito y que sabremos de su expansión, porque una CAF es, profundamente, una excusa para confiar en personas que confían en ti y crear una Comunidad es construir una institución que protege cuando las instituciones existentes no lo hacen o cuando no permiten a todos los que viven bajo su estructura el desarrollo de sus capacidades individuales y la consecución del sueño de sus esfuerzos.

Y eso es lo que nos ha contado la crisis económica: que estábamos desprotegidos y que las instituciones no eran tan sólidas y que preponderaba un sistema de bienes y servicios subvencionados con cargo a nuestro bienestar futuro, a nuestra libertad futura y al sufrimiento de quienes ni siquiera estaban invitados a la fiesta. La crisis esclarece el nuevo escenario e invita a innovar: es música para camaleones. Se subvencionó el crédito, se subvencionó el transporte, se subvencionaron las prestaciones sociales de manera indiscriminada pensando que la sociedad tenía el músculo para aguantarlo, se subvencionó el arte y la cultura, lo malo y lo bueno sin mesura.

Demasiado subvencionado señores y señoras porque subvencionar sin criterio no es gastar dinero público de más sino gastarlo sin exigir nada a cambio, gestionar sin orientar la gestión a resultados, sin condicionar la sub-

vención a que lo prometido sea lo conseguido porque el Estado debe llegar donde no llega el individuo y no capar el mérito y el esfuerzo de algunos, subvencionar no es igualar a quien se esfuerza con quien no se esfuerza tanto.

Así que cuando criticamos algunos recortes que nos molestan seguimos aplaudiendo la estrategia de conseguir el favor popular a base de halagos. La demagogia tiene su máxima expresión en la concesión exagerada de subvenciones y en el despilfarro en el gasto público. Quien protesta hoy por un recorte presupuestario, manifiesta legítimamente su preocupación, pero no quiere entender que el escenario inicial era falso y que nuestra complacencia en ese escenario estaba también subvencionada. Las manifestaciones son retroactivas.

Así que como dice Tomás Guido, habrá que salir a buscarse la vida. Y en vez de criticar los recortes, que no gustan a nadie, o aplaudir las subidas presupuestarias, habrá que exigir transparencia y eficiencia en el empleo de recursos públicos, comunicar al contribuyente es preguntarle, y por tanto, dotarle de un papel mayor en el diseño de políticas públicas.

La innovación social, tan importante hoy y tan en boca de todos, propone diseños más acordes con el escenario en el que nos encontramos, metodologías de evaluación de impacto más exigentes o una orientación del proyecto hacia un compromiso de resultados, métodos de financiación en los que la administración pública no paga a resultados esperados sino a resultados conseguidos, innovación en alianzas estratégicas, el aplanamiento del Tercer Sector Social es la inclusión de todos los actores posibles. Pero quizá lo más innovador que estamos viendo hoy sea la proliferación de modelos organizativos híbridos que superan las limitaciones de sus predecesores: ONG buscando autonomía a través de la venta de bienes y servicios, empresas compartiendo el objetivo de rentabilidad y de solución de un problema social del entorno donde se desenvuelven sin que uno y otro sean

separables, voluntarios de empresas participando en el diseño y ejecución de sus políticas sociales, voluntarios de la administración pública complementando la prestación de servicios ahí donde la administración no llega, escuelas de negocio incorporando el emprendimiento social como área fundamental en sus programas de máster en administración de empresas, etc.

Quien pretenda seguir usando las fórmulas tradicionales no ha comprendido lo revolucionario del escenario en el que nos encontramos. La fusión de modelos organizativos y el aplanamiento del Tercer Sector constituyen una invitación a todos los actores a participar en la construcción de un nuevo modelo fuerte y real. A quien no le ilusione este nuevo escenario es que sigue afectado por el letargo de una enfermedad que se llama demagogia, bastante complaciente por cierto, que nos afectó de manera muy importante durante los últimos años. Ahora nos toca gestionar la preocupación, que es su efecto más común, con verdad y con ilusión.

A los responsables de las universidades públicas de la Comunidad de Madrid les pregunto cómo están reaccionando sus estudiantes ante el esclarecimiento de la nebulosa en que nos habíamos embotado. Me dicen que la asistencia a clase ha aumentado (significativamente).

Hits

Colaborabora pág. 160-163
pág. 300-301

Goteo pág. 164-167
pág. 302-303

Left Hand Rotation pág. 168-171
pág. 304-305

La Más Bella pág. 172-175
pág. 306-307

C.A.S.I.T.A. pág. 176-179
pág. 308-309

Derivart pág. 180-183
pág. 310-311

ColaBoraBora

pág. 300-301

ADN

*ColaBoraBora; Bilbao,
actúa desde 2011*

www.colaborabora.org

Una comunidad local, emergente, abierta, heterogénea y mutante. Un grupo de aborígenes, turistas accidentales, explorador*s y naufrag*s del sistema. Gentes que vamos llegando a la llamada del 'procomún' y se están (re)conociendo, construyendo lazos y afectos, identificando y definiendo intereses comunes, desarrollando inteligencia colectiva y poniendo en marcha iniciativas de modo colaborativo.

Coordinación

Amasté

Remezcla

Fórmula

#(Icosistema
+ Permacultura
+ Feminismos)
x (Procomún
+ Código abierto)

(Inercias sociales
+ Paradigma competitivo)
/ (Necesidad de
transformación
+ Paradigma
colaborativo)

=

Emprendizaje social
en comunidad

Inspiración

Links

www.economiasolidaria.org
<http://comunes.org>
www.permacultura-es.org
<http://arquitecturascolectivas.net>

Video

La economía del bien común



Ser viajero no viajante

Filosofía

ColaBoraBora es una isla imaginaria entre la realidad imperante y el deseo proyectado en la que se reúne una comunidad, cuyo nexa es el interés por lo común, lo libre y lo abierto. Un i-cosistema permacultural y feminista, en el que nos orientamos a partir de cuatro puntos cardinales: el procomún, el código abierto, el emprendizaje social y las prácticas colaborativas.

Un paraíso aún inexplorado, en el que juntarse para tratar de desarrollar iniciativas socialmente transformadoras, desde lo cotidiano, lo pequeño, lo cercano, lo reproductivo. Un lugar (uno de tantos) desde el que pensar en cómo reintegrar las actividades económicas en su contexto social y humano, para mantener un dominio público rico, sostenible y accesible.

Una forma de enfrentarnos a lo que supuestamente son las cosas, esperando encontrar soluciones marco, pero mientras tanto, intentándolo desde lo micro. Un laboratorio ciudadano de reflexión en acción, en un tiempo en el que ya es ineludible posicionarse y comprometerse. Una isla hacia la que poner rumbo sin saber muy bien a dónde vamos, ni cómo llegaremos, pero a la que pensamos que merece la pena ir.

Puntos de partida

ColaBoraBora es un proyecto que surge en un momento de crisis que tenemos que aprovechar para repensarnos. Somos un agente mediador de carácter local, entre lo social, cultural, económico y político, con vocación transformadora. Un nodo de una red 'glocal' descentralizada, trabajando en favor de lo común, libre y abierto.

· **Deriva propia entre lo cultural y lo social, con el procomún como nexa e interactuando con el campo de la economía alternativa y solidaria.**

· Decisión afectiva y estratégica de hacer efectivo el deseo de colaborar. · Ser más conscientes de las claves de autoprecarización e insostenibilidad de nuestra actividad y de su carácter instrumental en el marco del capitalismo cognitivo.

· Necesidad de generar una (contra) posición en el ámbito de la innovación y el emprendizaje social y la economía de la cultura. · Sensación de que en el contexto local hay emergencia y suficiente masa crítica para que una comunidad como ColaBoraBora pueda existir y desarrollarse, conviviendo e interactuando con otros grupos y comunidades con intereses similares y/o complementarios.

Periferias

Grietas

· Clara vocación de transformación continua y porosidad al contexto.

· Dimensión política de nuestro trabajo frente a lo 'apolítico' instrumental.

· **Puesta en valor de la ingenuidad, el desconocimiento y la curiosidad como inicial motor de trabajo.** · Atrevemos a comenzar a hacer sin tener nada demasiado claro. · Preferir la heterogeneidad (incluso ecléctica) a la homogeneidad. Aunque luego no sepamos asumirlo y/o gestionarlo.

Comunidad

El proyecto es la comunidad. Llegar a instituirse, pensarse y reconocerse como tal. Una comunidad instituyente, en proceso de encontrar el equilibrio entre la (in)formalidad y la (des)estructuración necesarias para desarrollarse orgánicamente y mantenerse viva.

Aportación

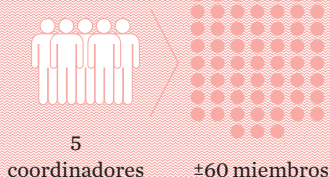
· Nuevos modelos relacionales y participativos, sistemas políticos, y/o planes económicos, donde por ejemplo, el dominio público no sea pasto del libre mercado, no traten de imponerse modelos miméticos y hegemónicos, o l*s creador*s no sigan siendo el eslabón débil y precarizado de la cadena de producción de valor.

Redes geniales

Escenarios de actuación



Configuración de la red



Canales y licencias



Colaborar - Cooperar - Coproducir

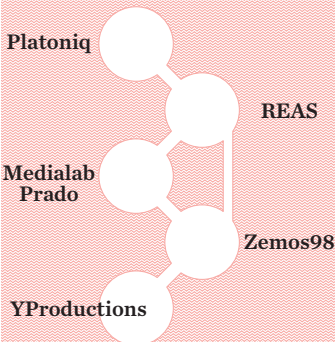
Serendipia

Colaboración / Áreas de trabajo



Educadoras
Antropólogas
Comunicadoras
Diseñadoras
Consultoras
Arquitectas
Tic's

Cooperación / Co-working



Coproducción / Financiación



Método

1. Reconocernos más y mejor, aumentar la diversidad y proponer un sistema abierto de gobernanza. 2. Desarrollar conocimiento en torno al procomún desde la teoría y la práctica. 3. Empezar a 'hacer' a través de proyectos concretos y procesos de prototipado. 4. Diseñar (y practicar) metodologías abiertas para la colaboración y la co-creación. 5. Conectarnos con otras experiencias a nivel local, estatal e internacional, que desde diferentes formas están trabajando en torno al procomún, para crear masa crítica y compartir proyectos y conocimiento.

Herramientas aplicadas

- ♦ Comunidad local en torno al procomún.
- ♦ Modelos de negocio y de gobernanza para la producción, puesta en valor y gestión de recursos comunes, en comunidad y de manera sostenible.
- ♦ Alternativas de financiación para proyectos con ADN abierto a través de la financiación colectiva.
- ♦ Procesos y metodologías para colaborar y para abrir iniciativas.

Recursos tangibles

- ♦ Equipo humano ColaBoraBora.
- ♦ Desarrollo de herramientas TIC's.
- ♦ Contratación de servicios expertos.
- ♦ Viajes, alojamiento y manutención de profesionales.
- ♦ Soportes y contenidos de comunicación y divulgación.
- ♦ Producción de eventos.
- ♦ Materiales para talleres.
- ♦ Traducciones.

Resultados

- ♦ Espacios y tiempos de encuentro y de reflexión en acción.
- ♦ Metodologías creativas y Herramientas y procesos para la investigación colectiva.
- ♦ Red social para la financiación colectiva.
- ♦ Talleres y seminarios, Espacio web.

Error

Seguimos anteponiendo lo propio a lo común.

Motor de cambio

Alentar, ver y ser partícipes de cómo se articula la inteligencia colectiva en torno al procomún y cómo se ponen las bases y fundamentos que ali(m)entan el deseo de colaborar.

Creatividad aplicada

Cambio de paradigma, pasando de una lógica competitiva a una colaborativa.

Adaptarse al cambio

1. ¿Estamos preparad*s para producir entre iguales y crear valor común?
2. ¿Podemos reclamar un gobierno entre iguales y ser capaces de auto-gestionarnos?
3. ¿Podemos convivir en comunidad de un modo sostenible y co-responsable?

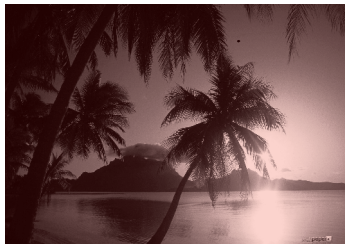
Futuro

No hacemos planes a tan largo plazo. Pero en general, nos gustaría poner nuestro granito de arena para dejar el mundo mejor de como lo encontramos. Un mundo más feminista, (eco)nsiente y solidario, desde la igualdad en las diferencias. Un i-cosistema de comunidades interdependientes, donde nuestro sistema de relaciones y de (re)producción se base en lo común, libre y abierto. Una sociedad que sea capaz de poner en el centro -frente al mercado-, la vida, los afectos y los cuidados.

Metamorfosis

1. Un i-sistema procomunal, permacultural y feminista

ColaBoraBora quiere ser un i-co-sistema creativo, que favorezca y estimule el flujo de ideas imaginativas e innovadoras, que se transformen en valor colectivamente. Un entorno procomún, a partir del esquema Recurso-Comunidad-Gobernanza, basado de modo transparente y co-responsable en las relaciones de Confianza-Reciprocidad-Reconocimiento. Además, pensando de un modo ecológico, tratamos de aplicar de modo holístico los principios de diseño de la Permacultura, pensando en la (re)distribución justa, el (re)ciclaje y la retroalimentación de energía, recursos y excedentes. ColaBoraBora también quiere aprender de las teorías críticas y las prácticas del feminismo desde las micropolíticas, centrándose en el cuidado de la vida, la atención a los afectos y las necesidades emocionales; cuestionando las dicotomías de producción-reproducción, público-privado, económico-no económico, mercado-comunidad, calle-casa, visible-invisible, etc. En definitiva, se trata de poner las bases para el desarrollo de la vida en comunidad.



2. Catalizador de iniciativas

Antes de poner en marcha nuevos proyectos, hemos preferido ilusionarnos y comprometernos con otros agentes dispuestos a repartir juego, y hacer del propio proceso, un experimento de co-creación, un proyecto procomún. Funcionar como un catalizador ecológico en red, de recursos, conocimientos e iniciativas como:



Goteo, una red social de financiación colectiva y colaboración distribuida para proyectos con ADN abierto; Empresas del Procomún, una investigación colectiva sobre modelos organizativos y de negocio en torno a comunidades y bienes comunes; En la nevera, unos encuentros sobre reciclado de intangibles en el contexto del festival HONDAKIN; o Joyas Comunes, una plataforma que pone en relación a joyer*s, artesan*s y amateurs interesad*s en el diseño de joyas.



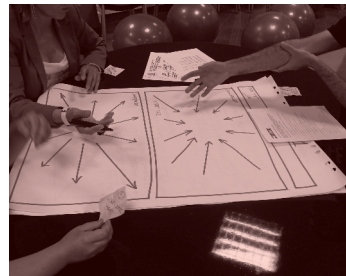
3. Hondartzan

Encuentros periódicos en las playas de la isla, en los que irnos articulando informalmente como comunidad, fijando progresivamente expectativas individuales y colectivas, y estableciendo un marco

común de referencia desde el que poder conocerse-actuar-aprender-investigar-prototipar-reflexionar-trabajar-celebrar colectivamente.

4. Opentzaileak

Desarrollo de protocolos y metodologías para poner en marcha iniciativas sostenibles de emprendizaje social y cultural, pensadas, producidas y/o distribuidas desde una perspectiva común, libre y abierta. Algo que en gran medida se consigue gracias al código abierto (*open source*), a partir de la puesta a disposición del código fuente a través de licencias libres, para facilitar la réplica, reutilización, recontextualización y remezcla, de cualquier producto, servicio o actividad.



ADN

Goteo; Barcelona, actúa desde 2011
www.goteo.org

Red social de financiación colectiva (aportaciones monetarias) y colaboración distribuida (servicios, infraestructuras, microtarefas y otros recursos) desde la que impulsar el desarrollo autónomo de iniciativas, creativas e innovadoras, que contribuyan al desarrollo del procomún, el conocimiento libre y/o el código abierto.

Quién

Fuentes Abiertas

<http://fuentesabiertas.org/>

Remezcla

Tags

- #Software libre
- #Crowdfunding
- #Crowdsourcing
- #Economía abierta
- #Innovación social
- #Open data
- #Conocimiento libre
- #Transparencia
- #Comunidad

Fórmula

#Financiación colectiva + colaboración distribuida = beneficios colectivos x procomún

Inspiración

Links

www.ctheory.net/articles.aspx?id=499

www.law.indiana.edu/fclj/pubs/v52/no3/benkler1.pdf

www.viralspiral.cc/

Video

code_swarm - Python



Ser viajero no viajante

Filosofía

Goteo es una plataforma para la inversión de **'capital riego'** en proyectos cuyos fines sean de carácter social, cultural, científico, educativo, tecnológico o ecológico, que generen nuevas oportunidades para la mejora constante de la sociedad y el enriquecimiento de los bienes y recursos comunes.

Se dirige a personas individuales, organizaciones de la sociedad civil y entidades públicas y privadas de ámbitos diversos, cuyo nexo común es su interés en el desarrollo de lo colectivo, el *open source* y/o la sociedad del conocimiento. Goteo parte de los modelos actuales del *crowdfunding* para articularse como una red social compuesta por agentes impulsores, co-financiadores y colaboradores.

Puntos de partida

Goteo forma parte de una corriente internacional de varias iniciativas digitales y offline que emergen tratando de reconfigurar el modo como nos relacionamos y progresamos social y económicamente, como son: el *crowdsourcing*, las redes *peer-to-peer*, los microcréditos, las monedas complementarias, la economía de la larga cola, las nuevas formas de economía solidaria, la cultura libre o los nuevos procesos de participación y sociabilización en un sentido amplio.

- ¿La financiación colectiva es compatible con los beneficios colectivos?
- ¿Cómo se puede apoyar y fomentar la creación e incluso gobernanza colectiva en la creación de proyectos?
- ¿Qué tipo de proyectos pueden adaptarse a trabajar en abierto y producir bienes comunes?

Periferias

Grietas

Goteo es un ejemplo más en internet de categoría de bien común por sí mismo y herramienta global de cambio, en este caso a nivel socioeconómico.

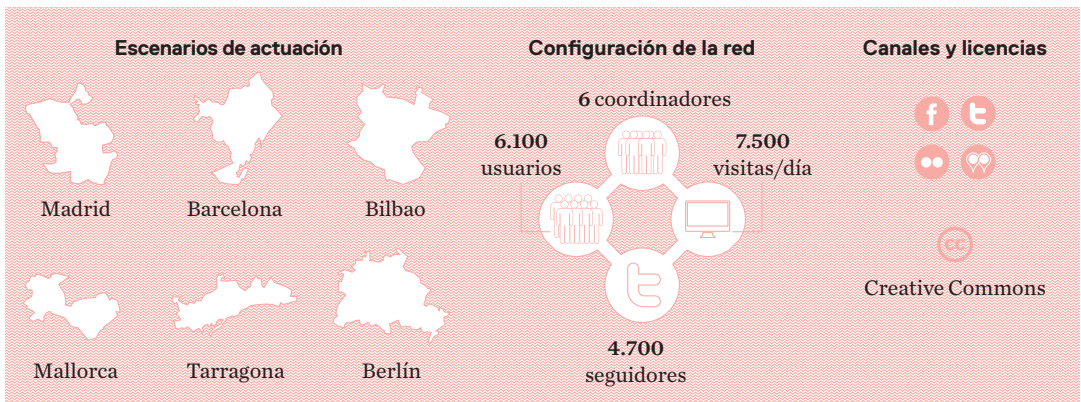
Comunidad

A través de la colaboración en diferentes módulos o partes del proyecto, ya sea difundiendo, revisando o cofinanciando y apoyando proyectos, cada persona aporta desde su disciplina criterios de calidad, adecuación y fomento de la cultura abierta, generando ciclos ágiles de revisión y validación de proyectos.

Aportación

- Aporta *feedback*, colaboraciones monetarias, propuestas de proyectos y tiempo y talento en tareas específicas (revisión, traducción, difusión).
- Activa mecanismos de financiación colectiva, colaboración y *feedback* entre proyectos y comunidades.
- Fomenta procesos de trabajo abiertos y en sintonía con la creación preservación de bienes comunes.
- Promueve la transparencia de los sistemas de colaboración, sus participantes y objetivos.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Investigadores
Agitadores
culturales
Emprendedores
Desarrolladores
Periodistas

Cooperación / Co-working

Youcoop
Colaborabora Irekia
Medialab Prado
Escuela de Commons

Coproducción



30.500 €
cofinanciados con
éxito

Financiación

110.000 €
financiados con éxito
390 ofertas de
colaboración

1. Subvenciones públicas
2. Centros de innovación social
3. Aportaciones privadas

Método

Se basa e inspira en una remezcla de experiencias significativas en torno a: **1.** Plataformas de *crowdfunding* como Kickstarter o de micropagos como Flattr. **2.** Iniciativas de apoyo a proyectos de web abierta como los impulsados por Mozilla. **3.** Las licencias abiertas como Creative Commons. **4.** Nuevas plataformas de registro como Safe Creative. **5.** La economía distribuida en torno al open hardware.

Herramientas aplicadas

♦ **Colaboración, transparencia, conocimiento libre, apoyo mutuo, beneficios distribuidos.** ♦ Mecanismos para la participación. ♦ Contacto con ideas y personas. ♦ Herramientas para proponer y apoyar proyectos abiertos. ♦ Aprendizaje en financiación colectiva mediante propuesta, revisión y definición de proyectos. ♦ Capacitación en comunicación mediante canales digitales y Social Media. ♦ Orientación en torno a licencias copyleft y procesos abiertos.

Recursos tangibles

♦ Equipo humano. ♦ Desarrollo de software. ♦ Billetes aéreos, alojamiento y manutención de profesionales. ♦ Honorarios para colaboradores. ♦ Asistencia legal.

Resultados

♦ Software. ♦ Financiación para proyectos. ♦ Colaboraciones. ♦ Talleres. ♦ Conocimiento.

Serendipia

Error

No hay garantías pero tampoco alternativas en los modelos obsoletos y perjudiciales del pasado.

Motor de cambio

‘Capital riesgo’ para generar nuevas oportunidades para la mejora constante de la sociedad y el enriquecimiento de los bienes y recursos comunes.

Creatividad aplicada

Goteo añade los retornos colectivos a las recompensas individuales.

Adaptarse al cambio

- 1.** ¿Cómo transmitir y confiar en las ventajas del paradigma abierto?
- 2.** ¿Hasta dónde toca defender y hasta donde crear bienes comunes?
- 3.** ¿Dónde está el límite entre cofinanciar y apoyar con tiempo o saberes?

Futuro

Llegar a un estándar de financiación colectiva apropiable y en mejora continua.

Metamorfosis



1. Investigación en torno a vías de apoyo a proyectos abiertos

El proyecto se inicia con un I+D en cómo dar soporte a proyectos abiertos. Surgió en 2010, cuando comenzaba a emerger el paradigma de la *crowdfunding*. El colectivo Platoniq, junto con otras personas, llevaban ya tiempo experimentando en dinámicas de colaboración y apoyos para hacer realidad proyectos ciudadanos, *open-source*, proyectos enmarcados bajo el paraguas de la innovación social. Se consiguieron recursos para hacer una investigación a fondo sobre las plataformas que estaban surgiendo y a la vez, sobre otros modelos como los microcréditos o las dinámicas del software libre.

2. Codiseño con usuarios

Antes de ponerlo en marcha online se llegó a lo que creemos que era necesario: dinámicas presenciales en formato de taller, donde explicábamos lo que íbamos investigando y al mismo tiempo validábamos principios de diseño de la plataforma con los propios usuarios. Esta tarea se realizaba en procesos de trabajo in-

tensivos para validar proyectos reales, apoyar con dinero de los participantes e instituciones que convocaban, etc. y de ese modo tener algo co-diseñado con la propia comunidad. Luego vinieron la fase alfa y beta de la herramienta, en la que fuimos introduciendo progresivamente proyectos y usuarios antes de abrir ya del todo.



3. Fase beta y primeros avances

Encontramos que hemos dado ya el salto definitivo, pasando a la acción después de idear, co-diseñar y desarrollar, y estamos observando la evolución de cómo lo recibe la gente y se suma, puliendo o abriendo algunas cosas aún por el camino. Se empiezan a co-financiar diferentes proyectos, que obtienen además apoyos de todo

tipo y aumentan enormemente su visibilidad y potencial de comunidad. Hemos aprendido que el *crowdfunding* es un 'estándar' cada vez más extendido, hasta el punto de suponer alternativas reales a lo que las instituciones o las empresas no saben aún ver o conseguir, y por tanto dotando en un ejemplo más a internet de categoría de bien común por sí mismo y herramienta global de cambio (en este caso a nivel socioeconómico, cuando varios paradigmas ahí se están desmoronando o mutando ante nuestros ojos).

4. Crecimiento

Incorporamos nuevos proyectos y tratamos de mejorar en el asesoramiento y acompañamiento necesarios, a la vez que seguimos desplegando los talleres de descubrimiento y aprendizaje del paradigma de financiación colectiva abierta, mientras se gesta el primer nodo autónomo de Goteo Euskadi y se discuten posibles réplicas en otras regiones españolas y países de Iberoamérica y Europa.

Left Hand Rotation

pág. 304-305

ADN

*Left Hand Rotation; Madrid,
actúa desde 2005*

www.lefthandrotation.com

Left Hand Rotation es un colectivo artístico que desarrolla proyectos experimentales en múltiples formatos y soportes como video, instalaciones o intervenciones en el espacio público. El colectivo está principalmente integrado por un núcleo de dos personas alrededor del cual orbitan múltiples colaboradores, de manera que el grupo crece y se adapta, trabajando como entidad si no anónima, sí impersonal no asociada al individuo/autor.

Remezcla

Tags

- #Conflicto
- #Frontera
- #Absurdo
- #Manipulación
- #Lúdico
- #Mediático
- #Consumo
- #Acción
- #Registro

Fórmula

#Cambio constante de estrategia/
Giro en la dirección contraria que
puede acontecer en cualquier mo-
mento.

Inspiración

Links

- www.megaupload.com
- www.rapidshare.com
- www.mediafire.com

Video

¡LLAME YA! Xoxe Tetano / Leli Loro



Ser viajero no viajante

Filosofía

LEFT (el concepto abstracto) HAND (el objeto, lo material) ROTATION (la acción) es un giro en la dirección contraria que puede producirse en cualquier momento, un tornillo que hay que apretar justo al contrario de lo esperado.

Left Hand Rotation pretende provocar un aluvión incesante de contradicciones irresolubles, cuya finalidad es la búsqueda de su integración paradójica. Como colectivo trabaja con aquellos medios y formatos en la frontera entre el arte y todos los demás canales, adoptando la forma de lo que hemos venido a llamar “arte cuestionable” (que no cuestionador), definido por terceros como arte delictivo, gamberrismo visual, terrorismo amable...

Entendemos que la autonomía con respecto al mercado del arte y a la producción cultural entendida como recurso económico es una condición indispensable para la transformación

social y la desvalorización progresiva del arte, no como actitud benéfica, sino como estrategia dentro del modelo de sistema capitalista.

El sitio web www.lefthandrotation.com sirve de plataforma para la publicación y comunicación de proyectos propios y se ofrece como escaparate y herramienta a creadores ajenos: ilustradores, videoartistas, fotógrafos, músicos, etc.

Puntos de partida

Todo lo anteriormente descrito puede quedar anulado en cualquier momento debido a un cambio constante de estrategia, en consonancia con la realidad social.

· **re-acción contra el sentido común: búsqueda paradójica.** · **re-acción contra el pensamiento único: pensamiento crítico.** · evidenciar los mecanismos de control.

Periferias

Grietas

Left Hand Rotation solo tiene sentido en el ocio y el tiempo libre, pues, como decía Francesco Careri, **creemos necesario preservar del poder tiempo no productivo para construir nuevos espacios de libertad.**

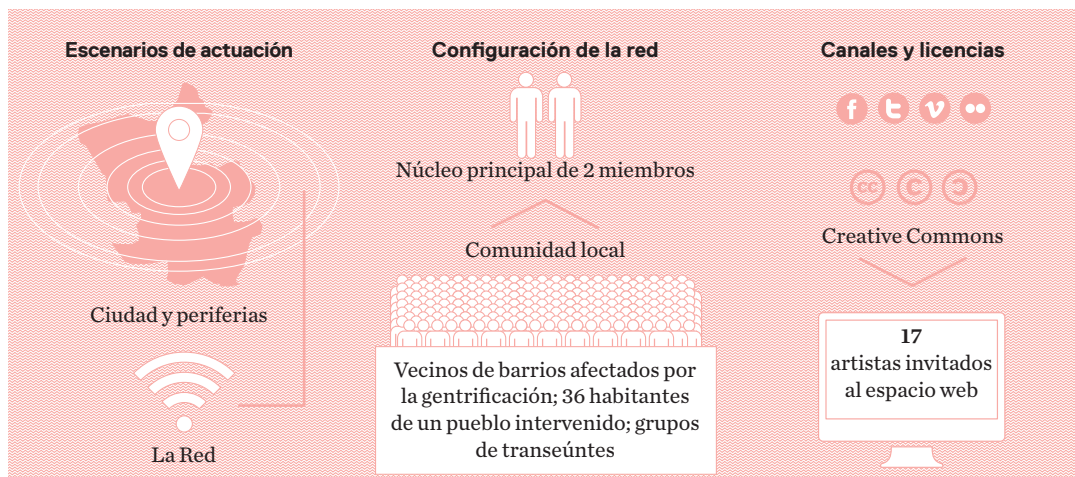
Comunidad

Abordamos cada proyecto bajo la consideración de que la comunidad no es un espectador, sino parte activa imprescindible. **La voluntad de estas comunidades de testimoniar su situación posibilitan la articulación de la acción.**

Aportación

Trabajamos desde lo local, para abordar problemáticas y conflictos globales, o resultantes de la globalización. · Left Hand Rotation modifica la forma preestablecida en que los conflictos se perciben. · Facilita la articulación de las fuerzas de resistencia implicadas; genera soportes para el análisis. · Cuestiona la identidad y difunde situaciones silenciadas.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Artistas
Antropólogos
Comunicadores
Urbanistas
Filósofos
Comunidad local

Cooperación / Co-working



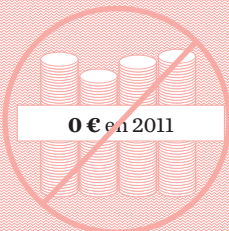
35 casos
de gentrificación
en 25 ciudades

Coproducción / Financiación

6 capítulos
de Acciones Urbanas Absurdas



2 infracciones económicas
fruto de intervenciones en el
espacio público



0 € en 2011

Método

1. Como colectivo trabajamos con aquellos medios y formatos en la frontera entre el arte y todos los demás canales, adoptando la forma de lo que hemos venido a llamar “arte cuestionable” (que no cuestionador). 2. Mantener la autonomía con respecto al mercado del arte y a la producción cultural entendida como recurso económico es una condición indispensable para la transformación social. 3. La desvalorización progresiva del arte, no como actitud benéfica, sino como estrategia en respuesta al análisis del contexto social y económico dentro del modelo de sistema capitalista.

Herramientas aplicadas

♦ Atacar al sentido común que conduce a la asimilación de la ciudad como espacio de control. ♦ Combatir el absurdo con el absurdo mediante la cadena: Acción – registro – manipulación del registro – difusión. ♦ Manipulación mediática. ♦ El canal de difusión por excelencia de Left Hand Rotation es internet.

Recursos tangibles

♦ Botellas de plástico. ♦ Papel de aluminio. ♦ Ácido muriático. ♦ Cerillas cinta duct-tape. ♦ Permanganato de potasio. ♦ Nitrato de potasio. ♦ Jabón. ♦ Azúcar...

Resultados

Left Hand Rotation no entiende su actividad en términos de producción, sus actividades son: ♦ Intervenciones en el espacio público. ♦ Apropiacionismo. ♦ Registro y manipulación de video. ♦ Plataforma online colaborativa. ♦ Redes sociales. ♦ Talleres.

Serendipia

Error

Que sentencias como “La cultura es nuestro petróleo”, pronunciada por el ex-ministro de cultura de Mitterrand en Francia, se conviertan en la tendencia imperante.

Motor de cambio

El cambio es una constante. El factor que lo provoca es la también cambiante realidad social, la aceleración del índice de novedad.

Creatividad aplicada

No buscamos diferenciarnos de otras iniciativas, la diferenciación es una estrategia de marketing asociada a productos de consumo. Preferimos mezclarnos, mestizarnos y en determinados casos mimetizarnos.

Adaptarse al cambio

1. ¿Desaparecerán como territorio los destinos no turísticos si continuamos sobrevolándolos?
2. ¿Somos capaces de detectar la acción artística cuando sucede ante nosotros?
3. Si el receptor no acepta la pre-tensión del emisor ¿llega el signo a adquirir significado?

Futuro

Esperamos que los actuales integrantes del colectivo hayan cambiado y esté formado por otras mentes que abandonen a su vez el colectivo a otros entes. Y continúen todos los que alguna vez fueron integrantes en el desarrollo de acciones desde otros puntos igualmente anónimos.

Metamorfosis



1. Acciones Urbanas Absurdas

Intervenciones en el espacio público cuyo objetivo es atacar al sentido común que conduce a la asimilación de la ciudad como espacio de control, combatir el absurdo con el absurdo mediante la cadena: acción – registro - manipulación del registro - difusión. Dos de los capítulos propuestos a día de hoy son: ♦ Capítulo 2: “De-seo que te Guste”. Quizá sea mucho más amable redondear la multa con un pequeño adhesivo de bienvenida.

♦ Capítulo 4: “Su uso no justificado será penalizado”. Mediante un cambio de contexto, proponemos nuevos usos para los martillos rompecristales cubriendo otro tipo de situaciones de emergencia.

2. Moss Media

Moss Media se genera en torno a la convicción de que la construcción de la identidad y las relaciones sociales están hoy universalmente mediadas por objetos de consumo. Pretende invertir el proceso de des-diferenciación por el cual la experiencia se vuelve homogénea, convirtiendo identidad en idéntico. Partimos de un elemento del ideario

folklórico de una comunidad para generar nuestro propio icono mediático. De leyenda a mito contemporáneo o personaje del StartSystem. Esta vez invertimos el flujo dentro del embudo.



3. Stay Grounded

¿Cómo evidenciar la apropiación que el sistema hace de los discursos de la crítica? ♦ Fase 1: Elección de un discurso. Aproximar las teorías sobre la velocidad y el desplazamiento de Paul Virilio y el análisis sobre el turismo como colonialismo, como destructor de significados, de Duccio Canestini.

♦ Fase 2: Creación de la corporación Consorcio Anfibio. ♦ Fase 3: Apropiación del discurso por parte de la corporación: · Transformación del discurso en las consignas del movimiento. · Campaña con Celebrities. · Acciones de Marketing Agresi-

vo: Distribución en el aeropuerto de billetes de vuelos siniestrados. · Publi-reportaje del consorcio.

4. Gentrificación no es un nombre de señora. Museo de los Desplazados

Este taller surge como respuesta al análisis del papel de la cultura en los procesos de gentrificación. Museo de los Desplazados es un archivo de todo aquello que se pierde en procesos que como el de la gentrificación suponen la creación de espacios excluyentes y de segregación social. Una plataforma abierta, incompleta, en continuo proceso de desarrollo y necesariamente colectiva. Es, en esa colectividad también, dónde decidir si es este un archivo de lo que hay que olvidar o recuperar.

La Más Bella

pág. 306-307

ADN

*La Más Bella; Madrid,
actúa desde 1993
www.lamasbella.org*

La Más Bella es un proyecto de reflexión, acción y experimentación en el mundo de la edición de arte contemporáneo, que impulsa y realiza proyectos artísticos específicamente pensados para ser editados por canales y métodos alternativos al mundo editorial convencional.

Quién

Pepe Murciego y Diego Ortiz

Remezcla

Tags

#Edición
#Experimentación
#Arte Contemporáneo
#Revista Objeto
#Constancia
#Inconsciencia

Fórmula

#Deseos + Arte Contemporáneo +
Experimentación + Colaboración +
Amistad = Ediciones Bellas

Inspiración

Links

Antonio Gómez, Uberto Stabile, Alberto García-Alix, Juanjo El Rápido, Pere Sousa, José María Díaz-Maroto, Myriam de Liniers, Yolanda Pérez Herreras, revista Plages, revista Lalata, Café Lisboa, Café de la Palma, imprenta Ruiz Polo, imprenta Brizzolis, etc.

Video

LaMasBellaREVISTA



Ser viajero no viajante

Filosofía

La Más Bella edita la revista experimental y objetual del mismo nombre, donde se publican, de modo monográfico para cada número, todo tipo de trabajos de arte y creación contemporánea: fotografía, diseño, dibujo, poesía visual, fonética o discursiva, arte sonoro, videocreación, performance, etc.

La Más Bella tiene en marcha otros proyectos, siempre relacionados con la edición o la investigación en procesos editoriales, como Bellamatic y sus alter ego BolaBellamatic y Bellamatamatic, todas ellas máquinas automáticas expendedoras de productos editoriales y artísticos, o como los Talleres de Edición y Gestión de Revistas de Arte Experimentales, impartidos en los últimos años en diferentes lugares de España y del mundo.

Siempre hemos considerado la actividad de La Más Bella como algo carente de límites muy claros, por lo

tanto hemos desarrollado iniciativas en muchos ámbitos, desde el puramente editorial hasta el musical, performático, teatral, expositivo ...

Tratamos de aportar nuestra visión personal del mundo que nos rodea, tamizada por nuestra imaginación y ayudada por los colaboradores que aportan su trabajo, y el resultado se plasma en objetos y ediciones.

Puntos de partida

Muchos de los contenidos, temas monográficos e ideas que plasmamos en La Más Bella surgen de nuestro entorno cotidiano, a veces no más lejos de la tienda de la esquina. Por lo tanto todo lo que nos rodea, sea o no procedente de la "comunidad artística" influye en nuestro proyecto. Por este orden: **acción, experimentación, y finalmente reflexión sobre el mundo de la edición de arte y la creación contemporánea.**

Periferias

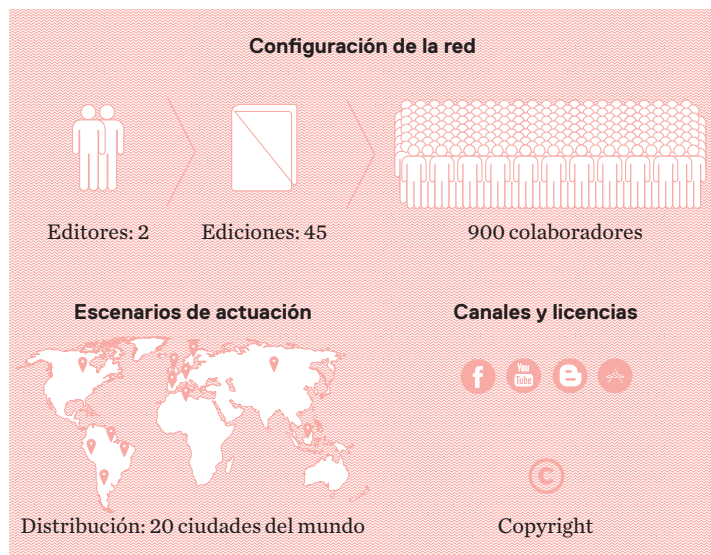
Grietas

El factor clave que nos diferencia es obvio: nosotros hacemos este proyecto y otros proyectos están hechos por otras personas. Por fuerza han de ser diferentes. A partir de ahí, cada proyecto es un mundo, con sus cosas buenas y sus cosas malas. Nuestro proyecto también tiene muchas cosas malas, y eso nos diferencia de otros proyectos que nos gustan mucho y que hacen otras personas que conocemos, y que lo hacen muy bien.

Comunidad

Dada la naturaleza de nuestras ediciones, susceptibles de ser distribuidas y vendidas en tiendas y librerías, hay usuarios y compradores que acceden a nuestras ediciones y que se escapan a nuestro conocimiento y control. En ellos pensamos mucho cuando las estamos haciendo, aunque el *feedback* a veces es difícil. Participan artistas y creadores, espacios y eventos de arte, "lectores" de ediciones raras, amigos y fans. El proyecto está dirigido a todos ellos, y además a cualquier otra persona interesada, ya que las ediciones y actividades son fácilmente asequibles o abiertas.

Redes geniales



Aportación

· La lectura y el uso que la comunidad haga de nuestra producción es algo que se nos escapa, y no nos preocupa especialmente más allá de una intención de hacer las cosas bien y de acuerdo con nuestra manera de verlas.

Colaborar - Cooperar - Coproducir



Método

1. Los colaboradores participan en las ediciones y proyectos a partir de nuestra invitación expresa. 2. Previamente, ha habido una relación personal con todos y cada uno de los colaboradores, un conocimiento previo que nos permite tener la certeza de que hay un entendimiento mutuo del proyecto y de los objetivos. Esta relación previa casi siempre se ha establecido de modo informal, frente a unas cañas o gracias a amigos comunes, encuentros casuales o la participación mutua en festivales, eventos, ferias, exposiciones... que nos sirven para ampliar el abanico de posibles colaboradores. 5. Toda persona de cualquier ámbito creativo es susceptible de ser futuro colaborador de La Más Bella, dada la amplitud de contenidos.

Herramientas aplicadas

Promover, difundir y distribuir el arte y creación contemporáneos desde la edición experimental.

Recursos tangibles

♦ La mayor parte de los gastos se dirigen a la producción de las ediciones. También en materiales para alimentar otros proyectos con máquinas expendedoras: materiales gráficos, chapas, transporte, papelería, impresión digital... ♦ Algunos proyectos más complejos han hecho que gestionáramos partidas más amplias como transportes y alojamientos de artistas tanto en España como en el extranjero, honorarios, etc. ♦ Gastos fijos de presencia en internet (dominios, alojamientos...) y de almacenamiento de gran cantidad de material y ediciones.

Resultados

♦ Producimos ediciones de carácter experimental, desde ediciones limitadas de muy reducida difusión hasta ediciones de 1000 ejemplares que se distribuyen comercialmente. ♦ Talleres y charlas de edición experimental.

Serendipia

Error

Que nos deje de apeteer hacerlo. Eso lo cambiaría todo. Nunca hemos encontrado dificultades insalvables, pues sabemos adaptarnos a las circunstancias.

Motor de cambio

El capital afectivo.

Creatividad aplicada

La cooperación en condiciones de igualdad de personas, grupos, proyectos e intereses diferentes.

Adaptarse al cambio

Es bastante difícil seleccionar tres preguntas o tres cuestiones que hayan surgido del desarrollo del proyecto, si bien podríamos resumir esta contestación en una sola pregunta, la que nos hacemos siempre que evaluamos cualquier cosa que estamos haciendo:

¿es bello?

Si la respuesta es sí, vamos bien.

Futuro

A tener 30 años.

Metamorfosis



1. Nacimiento de La Más Bella

El 15 de diciembre de 1993, en el desaparecido Café Lisboa de Madrid, vio la luz el primer número de la revista La Más Bella, con el lema monográfico: España cabe en un bar, y fruto del trabajo en común, durante un largo año, de tres bellos y jóvenes amigos: Juanjo El Rápido, Diego Ortiz y Pepe Murciego, equipo que se mantendría hasta el año 1998.

2. Nacimiento de Bellamátic

En el año 2001 La Más Bella, con la intención de explorar nuevas vías de distribución y promoción de sus ediciones, comienza un proyecto de experimentación con una máquina expendedora automática, adaptada para vender sus bellas ediciones y cualquier otro tipo de ediciones y productos artísticos de espíritu similar a La Más Bella, que dan en llamar: Bellamátic.

Más allá de su utilidad como máquina de venta de ediciones, Bellamátic evoluciona como un proyecto artístico en sí mismo, convirtiéndose en itinerante embajadora de La Más Bella viajando a un centenar de ciudades y pueblos principalmente españoles, siendo un eficaz altavoz de edi-

ciones y proyectos de difícil difusión.

Hijas de ella, y de similar condición, en los años 2008 y 2009 respectivamente, nacen los proyectos de máquinas expendedoras: Bola-bellamátic (igualmente itinerante) y Bellamatamátic (situada de manera fija en Matadero Madrid).



3. La Más Bella Tú

Editada en Febrero 2003 y con una tirada de 1.000 ejemplares, La Más Bella Tú es una de las ediciones, que marcaron más claramente, por su forma y contenidos, el carácter objetual

y experimental de La Más Bella, convirtiéndose además en una de las ediciones más preciada por nuestros lectores, al agotarse muy rápidamente. La Más Bella Tú es una cartera-billetera de polipiel con medio centenar de páginas de varios formatos y soportes en su interior, concebidas por otros tantos artistas o colaboradores.

4. La Más Bella REVISTA

Edición de La Más Bella basada conceptual y formalmente en el propio tema revista, editada y presentada durante el año 2011 en tres diferentes entregas: la primera en febrero en ARCOMadrid_2011, Feria Internacional de Arte Contemporáneo; la segunda en abril y mayo en EDITA 2011, Encuentro Internacional de Editores Independientes en Punta Umbría, Huelva; y la tercera en mayo en el Teatro Pradillo de Madrid.

La tercera entrega de La Más Bella REVISTA supuso un nuevo experimento editorial, presentándose en vivo en el Teatro Pradillo de Madrid bajo el nombre: REVISTA. Un espectáculo editorial de La Más Bella.

C.A.S.I.T.A.

pág. 308-309

ADN

C.A.S.I.T.A., Madrid, actúa desde 2003
www.ganarselavida.net

El significado de sus siglas varía según sus proyectos manteniendo el acrónimo. En su trabajo juntos experimentan y reflexionan sobre las estrategias colaborativas en los procesos de creación y producción cultural. Desarrollan dispositivos, procesos y prototipos artísticos para pensar y activar subjetividades críticas en los sistemas de producción y trabajo contemporáneos.

Quién

Loreto Alonso, Eduardo Galvagni, Diego del Pozo Barriuso

Remezcla

Tags

#Procesos

#Prácticas artísticas colaborativas

#Representaciones de trabajo

#Producción de subjetividad

#Estéticas de la precariedad

#Nuevos imaginarios

#Afectos

Fórmula

#Arte + Conflicto + Malestar + Deseo
= Transformación Social + Empoderamiento ciudadano

Inspiración

Links

www.leftmatrix.com/groupptlist.html

www.parkfiction.org/

www.eipcp.net

Video

RSA Animate - Crises of Capitalism



Ser viajero no viajante

Filosofía

C.A.S.I.T.A. se ha concebido como una forma de entender el ámbito cultural con infinitas funciones, que pueda ser puesto al servicio de personas interesadas en realizar actividades, donde el arte es ante todo considerado como herramienta que aporta estrategias lúdicas, de pensamiento, de relación y de acción desarrolladas para la práctica cotidiana. Tiene un carácter cooperativo, con especial interés en la idea de comunidad experimental entendida como un constante proceso de intercambio de carácter multidisciplinar.

Los elementos y creaciones de nuestros proyectos son desarrollados con metodologías creativas de carácter colaborativo. C.A.S.I.T.A. se amplía involucrando en sus proyectos a otros agentes, no siempre vinculados a los entornos culturales, difuminando los márgenes del concepto clásico de autoría en las práctica artísticas.

Pensamos que toda reflexión debe conducirnos a una práctica y

consideramos que es posible lograr estas prácticas a través de una interacción. Queremos generar situaciones en las que las diferentes aproximaciones a los temas implicados puedan ser contrastadas formando parte de un proceso artístico o al menos de un proceso creativo. Nuestros proyectos y todos su elementos y creaciones están siendo desarrollados de forma colaborativa y están concebidos para abrirse a un número mayor de personas de forma gradual, con diferentes modalidades de participación.

Puntos de partida

Para nosotros, es fundamental generar espacios para evaluar los males-tares con los que convivimos. **En la lógica de las sociedades de control, el capitalismo pone a producir a los afectos para que nuestras subjetividades sean productivas y domesticadas, por tanto creemos que en los procesos de construcción de las mismas existe un potencial de transgresión y cambio esperando ser activado.**

Periferias

Grietas

C.A.S.I.T.A. experimenta con los límites de la autonomía de lo artístico.

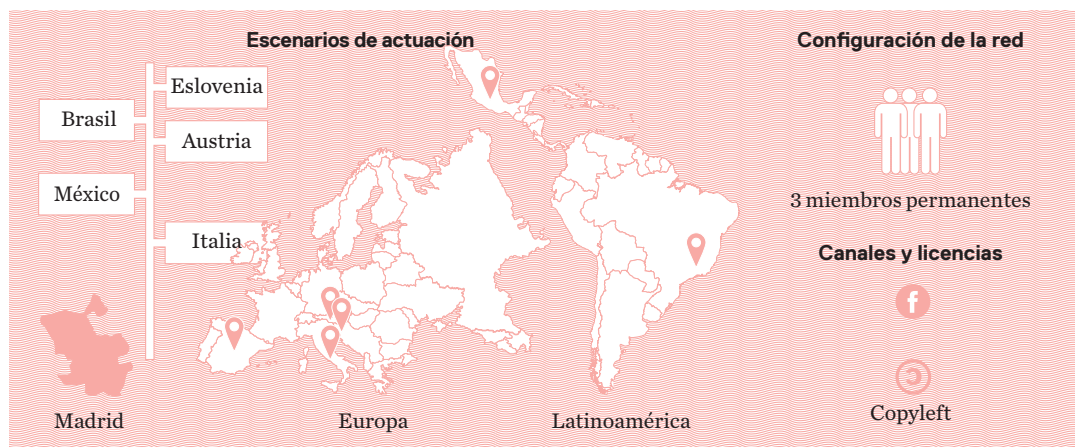
Comunidad

Creemos en la idea de comunidad experimental entendida como un constante proceso de intercambio de carácter multidisciplinar y participativo que propicie el agenciamiento y empoderamiento social en todo tipo de ciudadanos.

Aportación

· Crear juntos a partir de dinámicas colaborativas. · Elaborar nuevos imaginarios críticos sobre nuestras sociedades. · Cuestionar el modo con el que los sistemas de producción construyen identidad y subjetividad.

Redes geniales



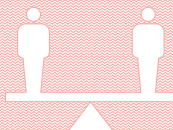
Colaborar - Cooperar - Coproducir

Serendipia

Colaboración / Áreas de trabajo

Artistas
Diseñadores
Intérpretes
Productores
culturales
Activistas
Organizaciones

Cooperación / Co-working



1. UCM Madrid
2. SUBTRAMAS
3. Pensart
4. Todo por la Práxis
5. Murray
6. Susi Bilbao

Coproducción



± 50

entrevistas para

El Ente Transparente



± 500 Cajas Negras

distribuidas en 8 países europeos

Financiación

2.300 € en 2011

1. UCM Madrid
2. Instituto Cervantes
3. CA2M Centro de Arte Dos de Mayo

Método

1. Trabajamos en el desarrollo de nuevos imaginarios críticos y en la modificación de los procesos de construcción de la subjetividad en los ámbitos del trabajo material e inmaterial tras el impacto del desarrollo del Capitalismo cognitivo y del Neoliberalismo.
2. El intercambio de conocimiento de diversos agentes es la base de la activación de los encuentros y diálogos generados por nuestros proyectos.
3. La utilización de metodologías artísticas como estrategia de incorporación de los disensos y conflictos sociales en los contextos públicos.

Herramientas aplicadas

♦ El arte es considerado como herramienta que aporta estrategias lúdicas, de pensamiento, de relación y de acción desarrolladas para la transformación social.

Recursos tangibles

♦ Recursos para la producción de proyectos, acciones y obra artística. ♦ Honorarios para productores culturales colaboradores. ♦ Programadores digitales. ♦ Registro y edición audiovisual.

Resultados

♦ Obra Artística. ♦ Talleres. ♦ Exposiciones. ♦ Publicaciones. ♦ Piezas audiovisuales. ♦ Mesas Redondas. ♦ Acciones e Intervenciones en el espacio público.

Error

Que las sociedades contemporáneas sigan profundizando el sistema de construcción de subjetividades neoliberales.

Motor de cambio

Asimilar otros tiempos de producción y evaluación de los resultados en los ámbitos culturales.

Creatividad aplicada

C.A.S.I.T.A. se reinventa como colectivo en cada proyecto, definiendo y adecuando a los propios miembros del colectivo así como los modelos de trabajo e intervención.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo incorporar los desacuerdos sin dejar de trabajar juntos?
2. ¿Qué es lo que hace que un discurso que excluye a una porción muy amplia de la sociedad se haga con el poder?
3. ¿Qué herramientas de pensamiento y acción puede desarrollar hoy el ámbito extraordinariamente resbaladizo y cambiante del arte que puedan aportar contenidos y métodos al conocimiento?

Futuro

Seguir trabajando juntos, con nuevos agentes y comunidades, y que el colectivo se siga redimensionando.

Metamorfosis

1. Mientras vivas en esta casa...

C.A.S.I.T.A en este proyecto significa: Casa Abierta Situaciones Interdisciplinares Trabajos Artísticos, 2005. Se desarrolló en Casa Miñana de El Escorial una antigua casa burguesa, ahora propiedad de su ayuntamiento, que convertimos en un espacio de reunión sobre las problemáticas de la familia y la idea de poder en lo doméstico. Hubo una exposición colectiva e intervenciones artísticas diversas concebidas para habitarlas, para convertir la experiencia artística en un acto hospitalario, utilizando el salón y el patio de la casa como lugares transversales de diálogos sobre todo los trabajos. Se realizaron encuentros-meriendas sobre familia y migración con asociaciones relacionadas, un programa de radio de Hablar en Arte, un taller de La Más Bella y presentaciones de libros



Salón de Casa Miñana en Mientras vivas en esta Casa... 2005.

2. Ganarse la vida: El Ente Transparente

C.A.S.I.T.A en este proyecto significa: Cómo Articular Situaciones Ilusionantes entre Trabajo y Arte. Iniciado en 2006 y en proceso permanente su primera materialización pública se realizó en Matadero de Madrid en 2007. Fue concebido como un prototipo de producción, exhibición y distribución. Fomenta el intercambio de ideas que propongan alternativas sobre la realidad del Trabajo. El proyecto genera situaciones diversas a través de la instalación El Ente Transparente

metáfora de los condicionamientos visibles e invisibles del sistema de producción. Impulsamos la investigación sobre los modos de producción y sus determinaciones en nuestros tiempos y espacios, especialmente en las nuevas divisiones del trabajo y la producción de subjetividad. Reflexionamos sobre las consecuencias del cambio de paradigma productivo. El Obrador, una zona complementaria móvil, definida como el lugar de trabajo del colectivo abierto a públicos y agentes culturales alberga el Decálogo, una Biblioteca y una Mediateca.



Vista de la Instalación El Ente Transparente en Matadero de Madrid. 2007.

3. Caja negra

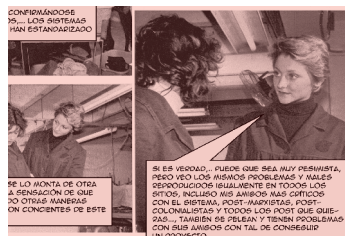
C.A.S.I.T.A en este proyecto significa: Caja Andante Seriada Infiltrada en el Trabajo y el Arte. Iniciado en 2008, surge en colaboración con Rotor, Asociación for Contemporary Art, Graz, Austria. La Caja tiene la apariencia de una caja negra de avión, contiene información sobre las investigaciones que hemos realizado acerca del trabajo, pero fundamentalmente está pensada para ser intervenida por otros. Propone al público que la rellene con imágenes o textos contestando a la pregunta: ¿Qué acción puede cambiar el sentido de nuestra productividad?. Es un objeto para ser infiltrado y distribuido entre todo tipo de gente, sus contextos de trabajo y el espacio público. En este intercambio provoca diálogos, discusiones, conversaciones, suponiendo un cambio de escala con respecto a las Asambleas públicas del Ente Transparente.



Distribuyendo Cajas Negras en Viena, Austria en 2009.

4. No es crisis, es crónico

C.A.S.I.T.A en este proyecto significa: Crónica Afectiva y Subjetiva de Interrelaciones en los Tiempos Actuales. 2011. Proyecto realizado en diversos espacios de la Facultad de Bellas Artes de la UCM de Madrid. El Observatorio de Fragilidad Emocional, una instalación en su Sala de Exposiciones, presentaba un espacio de análisis y experimentación sobre las narrativas de la precariedad emocional contemporánea, entendida como consecuencia de la regulación de los afectos y los cuidados por el nuevo capitalismo, de la virtualidad emocional en internet y de la imparable renovación tecnológica que ha redefinido nuestros tiempos de vida. La exposición se complementaba con Todos los Cuerpos Afectados, una serie de tres mesas redondas con expertos invitados al Aula de Anatomía, donde se reflexionó sobre el malestar crónico de nuestro cuerpo social, que algunas corrientes de pensamiento crítico vienen apuntando como una de las características en las relaciones sociales de nuestras sociedades.



Still de Crónicas del Observatorio de Fragilidad Emocional. 2011.

Derivart

pág. 310-311

ADN

Derivart; Barcelona, actúa desde 2004
<http://www.derivart.info>

Derivart examina el cambio social a principios de siglo XXI mediante la investigación de la interactividad y los nuevos medios en los mercados de capital.

Quién

Jesús Rodríguez, Mar Canet
y Daniel Beunza

Remezcla

Tags

#Social
#Network
#Tecnología
#Finanzas
#Arte
#Divulgación
#Juego
#Compromiso
#Humor

Fórmula

#Arte + Tecnología + Finanzas / Humor + Jugabilidad = Transformación Social

Inspiración

Links

<http://we-make-money-not-art.com/>
<http://infosthetics.com/>
<http://www.ft.com/>

Video

Sinergia - Derivart



Ser viajero no viajante

Filosofía

Nuestra línea de trabajo se ubica en la intersección del arte, la tecnología y las finanzas. Utilizamos el arte como vía de investigación enfocada a las prácticas sociales surgidas de las nuevas tecnologías. La producción industrial y los medios de masa definieron el capitalismo burocrático de la segunda mitad del siglo XX. Y la interactividad promovida por la revolución informática y los nuevos medios ofrecen nuevas formas de organización social, que queremos explorar.

Los mercados financieros han sido pioneros en la introducción de la interactividad durante los últimos 20 años. Con la creación de mercados electrónicos como el Nasdaq en 1971 y las terminales Bloomberg en 1981, Wall Street pasó a tener su propia Intranet dos décadas antes que el resto de la sociedad. Hoy en día, los mercados electrónicos han reemplazado a los tradicionales parques financieros en toda Europa.

En las últimas dos décadas los derivados financieros han pasado a dominar los mercados de capital. Con la creación de la fórmula *Black-Scholes* en 1973 y el mercado de opciones de Chicago las finanzas han derivado hacia las abstracciones del valor. **Nuestro objetivo es derivar las finanzas en arte y difundir la forma en que Wall Street y otros parques financieros internacionales representan el valor.**

Puntos de partida

- Entender el espacio abierto por la cultura como un laboratorio con el que jugar con cuestiones cristalizadas.
- Creer en el lenguaje artístico como un personaje clave para la transformación social.
- Mostrar problemáticas y conceptos unidos a la nueva economía con un lenguaje cercano y lúdico.

Periferias

Grietas

Derivart centra su línea de trabajo en la intersección del arte, la tecnología y las finanzas.

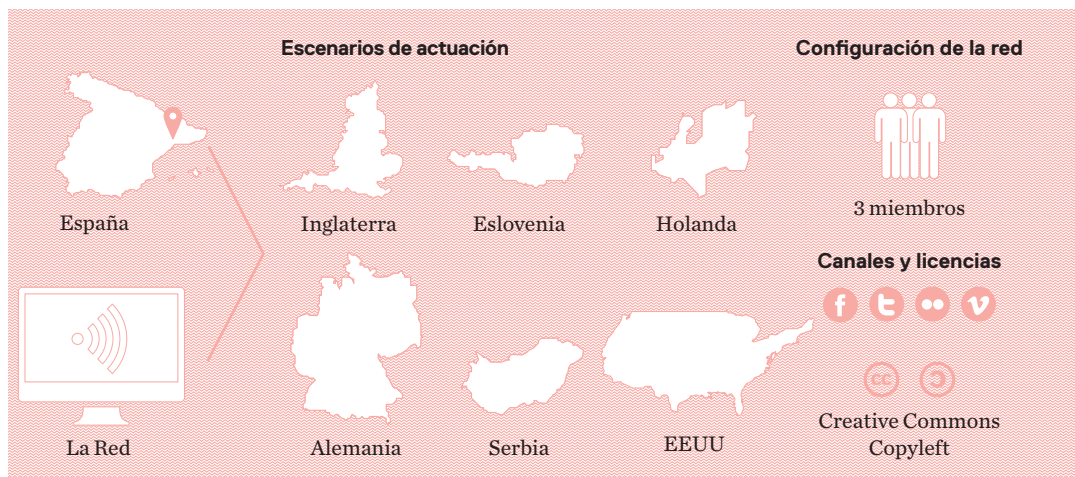
Comunidad

Derivart parte del análisis de los mercados de valor y su conexión con la realidad social de los ciudadanos. La comunidad participa de forma activa en los proyectos en la difusión de contenidos haciéndolos crecer.

Aportación

- Pone a prueba las prácticas artísticas en contextos sociales en la construcción de valores para la cohesión social.
- Aporta ideas y contenidos desde una visión personal.
- **Proporciona herramientas para la reivindicación y la protesta.**

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Artistas
Antropólogos
Sociólogos
Agentes
financieros
Economistas
Programadores

Cooperación / Co-working

Game Broker

El Burbujómetro y La Hipotecadora

El Inspector y El Manager

Spreadplayer Tickerman

Bar La Bolsa

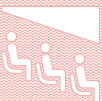
Coproducción



22 exposiciones
24 conferencias y
workshops



10 publicaciones



59 apariciones en
prensa especializada
6 premios y menciones
a nivel internacional

Financiación



Método

1. El proyecto se desarrolla de forma deslocalizada, cada miembro del colectivo colabora desde la ciudad en la que se encuentre comunicándose de forma online. Usando el correo electrónico y videoconferencias para realizar nuestro trabajo, wiki y dropbox para compartir contenidos, las redes sociales para comunicarnos y de esta forma también involucrar en el proceso a los ciudadanos.

Herramientas aplicadas

♦ Propuestas de carácter reivindicativo desde la inteligencia colectiva. Nuevos tipos de herramientas y plataformas a través del uso de las nuevas tecnologías. ♦ Estudios de mercado y revisión de investigaciones financieras desde un prisma artístico. ♦ Conceptos atados a la nueva economía desde la visión del arte actual.

Recursos tangibles

♦ Recursos para la producción de acciones y obra artística. ♦ Viajes, alojamiento y manutención. ♦ Honorarios propios y a colaboradores.

Resultados

♦ Obra artística. ♦ Talleres. ♦ Exposiciones. ♦ Publicaciones y piezas audiovisuales. ♦ Seminarios. ♦ Propuestas de comisariado. ♦ Conferencias. ♦ Producción de obra propia. ♦ Comunicación y desarrollo en web y redes Sociales. ♦ Estudios de mercado. ♦ Visualización financiera. ♦ Desarrollo de software y hardware. ♦ Ingeniería de sistemas. ♦ Minería de datos.

Serendipia

Error

Ocultos tras conceptos técnicos como la "volatilidad," la "liquidez" o la "eficiencia de mercados," los agentes, corredores bursátiles y analistas financieros ejercen una oscura y potente influencia sobre el hombre de la calle.

Motor de cambio

Entender el creciente interés de los ciudadanos en las finanzas provocado por la crisis y su repercusión mediática.

Creatividad aplicada

Un algoritmo evolutivo: Un organismo artificial flexible que una vez en funcionamiento evolucione y crezca solo siguiendo unas pautas de comportamiento.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo se puede encontrar una estabilidad económica en el desarrollo de propuestas de carácter independiente?
2. ¿Cómo reflejar la importancia de las prácticas artísticas en la innovación y la transformación social?
3. ¿Está el contexto español receptivo a este tipo de propuestas?

Futuro

Ser una plataforma para a alfabetización financiera y un contenedor de propuestas atadas a la sinergia entre ciencia, arte y tecnología.

Metamorfosis

1. Cenas de los martes en Barcelona

Nos conocimos por cosas de la vida. Gracias al interés que teníamos en lo que hacía cada uno de nosotros, empezamos a quedar. Creímos en el interés que generaba interrelacionar nuestras tres áreas: arte, tecnología y finanzas. Observando y aportando una insólita visión sobre el área específica de los otros componentes del colectivo, añadiendo desde el prisma de un lenguaje distinto, una nueva capa de información con un valor intrínseco.



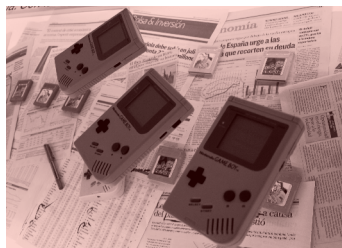
2. Derivados, Nuevas Visiones Financieras

En 2006, siendo seleccionados en la convocatoria Inéditos, tuvimos la oportunidad de comisariar en La Casa Encendida, la que sería la primera exposición de carácter internacional sobre arte y finanzas.

Un espacio que nos sirvió para dar a conocer nuestra propuesta y, gracias a la organización de un seminario, poder compartir y debatir nuestra filosofía con artistas, economistas y antropólogos de reconocido prestigio.



3. Observatori y el inicio de la producción artística



En 2007 expusimos El Burbujómetro y La Hipotecadora en el festival Observatori (Valencia), nuestra primera serie de obras de carácter electrónico e interactivo. Vimos cómo los ciudadanos españoles muchas veces no encontraban la relación entre el mercados de valores y su vida cotidiana, y decidimos comenzar a generar propuestas que atañían a problemáticas financieras actuales, en el caso de estas obras, centradas en la burbuja inmobiliaria.

Este momento marcó la producción artística desde entonces con un fuerte carácter lúdico, irónico, de protesta y educativo.

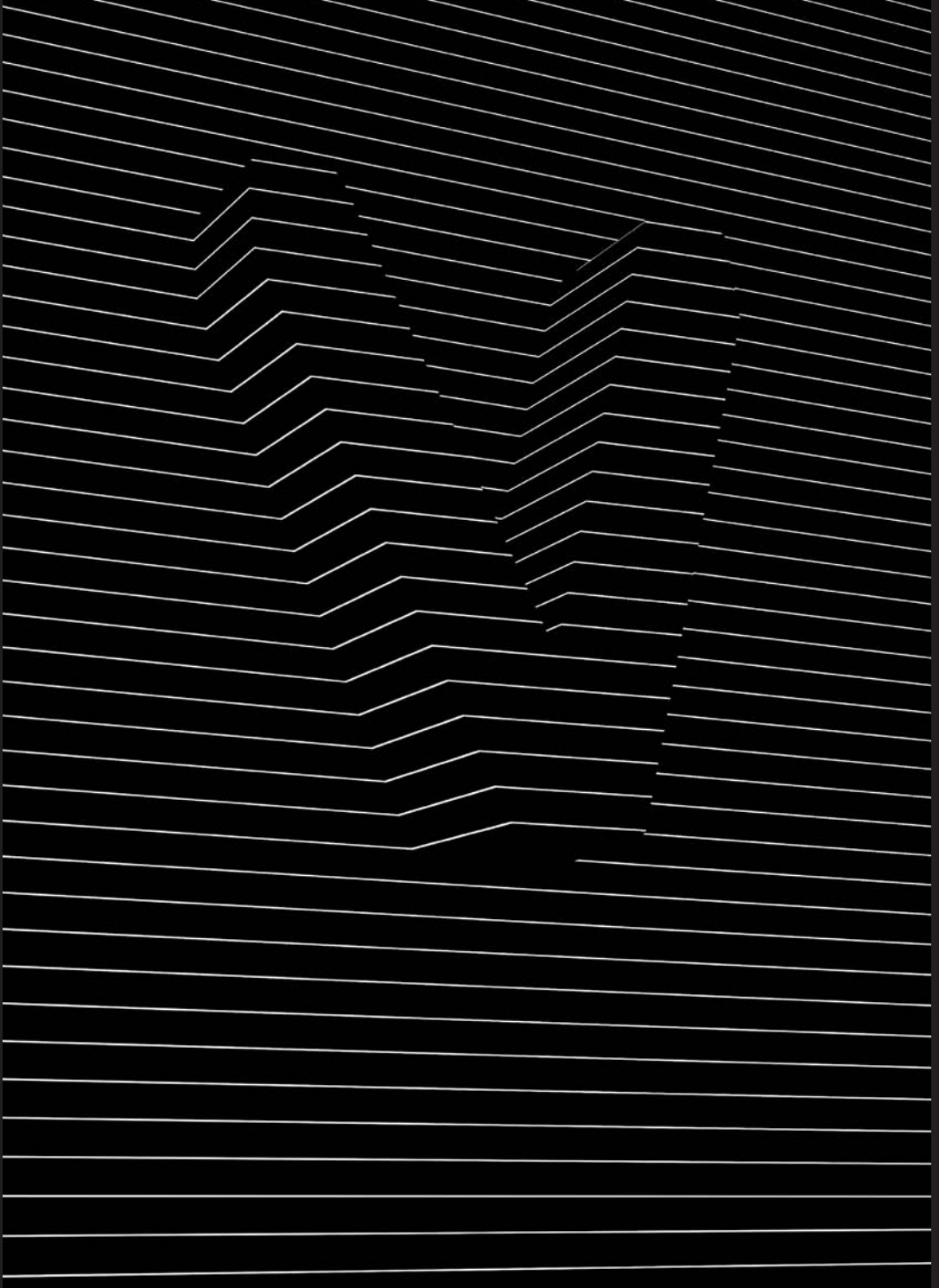
4. Daniel y Mar abandonan el hogar

Por planteamientos vitales, Daniel se va trabajar a la Columbia University en New York, y Mar Canet a estudiar un máster en University of Central Lancashire. Es en este momento en el que surge la necesidad de trasladar nuestros procesos de ideación y desarrollo fuera del ámbito presencial.

Gracias a ir modificando las metodologías y dinámicas de las reuniones en el modo online, aprovechar las nuevas tecnologías en nuestros procesos de trabajo, delimitando los ámbitos de acción y tareas de cada uno, esto fue posible.

Track 4

Ser viajero, no viajante



SER VIAJERO NO VIAJANTE

Investigación en cultura

o sobre lo que aconteció en el cruce de
un artista, un científico y otras invitadas
sorpresa al despropósito



YProductions

YProductions ya no existe, pero fue una productora cultural que desde 2003 hasta 2012 realizó tareas de formación, producción e investigación en la esfera cultural. YP se centró en analizar las relaciones entre economía y cultura en estudios como Innovación en cultura y 'Nuevas economías de la cultura'. Sus trabajos buscaban sumar ideas, reflexiones y herramientas para la configuración de una economía política de la cultura.

EL ESCENARIO ERA INMEJORABLE para un encuentro fortuito. La casualidad iba a hacer que lo que podía ser una conversación pedestre se convirtiera en uno de los debates más interesantes que archivamos en nuestra memoria. Seguro que Sheldon Cooper no esperaba cruzarse a Antonio Ortega durante su visita a las casas colgantes de Cuenca. Algo les había atraído hasta ese lugar, seguramente el “Cuenca es única” que rezaba la televisión a diario, o tal vez los folletines que se apelotonaban en masa bajo sus puertas o, tampoco los subestimemos, los mensajes reiterativos en su muro desde la cuenta “CuencaCuenca234”. En cualquier caso, allí estaban, a punto de chocar sus cabezas en uno de esos despistes tan absurdos que comparan los seres humanos que se describen como “curiosos y, por ello, despistados :P”. Sheldon miraba hacia abajo, Ortega miraba para arriba, y la inercia aliada con la fuerza de la gravedad hicieron el resto. No, el choque de cabezas no sonó a hueco, más bien al contrario, fue un golpe seco, duro y con efecto rebote. El primer encuentro entre el científico y el artista se produjo tal que así. Y ese golpe fue suficiente para establecer la primera semilla de su debate...

- **Ortega:** Jajaja...increíble, qué cocotazo! me ha recordado a la obra esa del artista Francis Alÿs, donde un intelectual se tropieza con la cola de un perro..

- **Sheldon:** ¿Pero qué haces? Necesito una ambulancia, esto es un atentado contra el patrimonio inmaterial de la humanidad, es decir, mi cerebro...Seguro que aquí no me pueden hacer ni un maldito TAC...

- **Ortega:** Ay perdona, estaba despistado mirando la caída de las casa a ver cuando se desploman, yo no le doy más de media hora, están a puntito...joder, creo que de aquí saldrá un chichón de los que hacen historia...

- **Sheldon:** Espero que tenga usted un buen seguro, como esto afecte a mi desarrollo intelectual muchas generaciones van a verse perjudicadas...me queda mucho por investigar...

- **Ortega:** Pues mucho dinero no tengo pero tengo un proyecto en mente que igual me saca de pobre...¿es usted científico?

- **Sheldon:** Horror, ¿Es usted artista?

Mirándose, al unísono y con la lágrima en el ojo que delataba la potencia del golpe, contestaron con entusiasmo gratuito:

- **Ortega y Sheldon:** SÍ!

Sheldon Cooper no es un tipo al que le interese demasiado el arte contemporáneo, más bien es uno de esos científicos lo suficientemente rígido en sus convicciones como para intentar alejarse lo suficiente de un escenario que considera falto de anclajes teóricos y excesivamente relativista en sus planteamientos. “Artistas contemporáneos, esos posmodernos” solía decirse cuando se sorprendía a sí mismo paseando por delante del algún Guggenheim.

- **Sheldon:** Así que artista...

- **Ortega:** Noto cierta desconfianza en esas palabras...

- **Sheldon:** Bueno, soy científico, como comprenderás el arte contemporáneo me parece algo demasiado etéreo e irrelevante.

- **Ortega:** Qué curioso, yo creo que artistas y científicos tenemos mucho que aprender los unos de los otros. De hecho, creo que los artistas también investigamos, ambos somos investigadores, ¡chócala colega!

- **Sheldon:** ¿Investigar? ¿El arte es investigación? ¿A qué le llamas tú investigador? Lanzar

hipótesis, demostrarla, falsear, testar, contrastar, revisión entre pares...¿Todo eso haces cuando pintas un cuadro?

El tono, a medio camino entre lo provocador y lo arisco, silenció momentáneamente a Antonio. Pero este cabezón no se iba a amedrentar, cualquier provocación son para él mejor que un sugus de piña (el sabor que más le gusta).

- **Ortega:** A ver...todas esos pasos que comentas no los hacemos, pero el arte ya no es solo pintar. Hay momentos en los que he tenido una idea, he tenido que estudiar un tema a fondo, buscar gente especialista que me ayudara, probar maneras de llevarla a cabo...

-**Sheldon:** Mmm, me da la impresión que voy a perder mi preciado tiempo con este enano. Una cosa es que dada tu evidente falta de conocimientos respecto al mundo te veas obligado a leer algún manual o revista antes de hacer tu arte, otra cosa es un introducirte en un mundo sistematizado y controlado cómo es el pensamiento científico.

-**Ortega:** Ya pero, si yo tengo una idea, la investigo en internet, hago un prototipo y veo si funciona o no, ¿no es una investigación?

-**Sheldon:** Siempre en cuanto, a) la idea de base no esté ya investigada, cosa que en tu caso dudo, todo debe ser nuevo para ti, b) utilices un medio controlado para desarrollarla, es decir un laboratorio, c) tomes buena nota de todos los procesos permitiendo que se pueda repetir los pasos en cualquier momento, d) contrastes tus resultados con otras figuras notables del campo...intuyo que para ti eso es tomarte unas copas con tus amigos y contarles anécdotas.

-**Ortega:** Madre del amor hermoso..me entra ansiedad con tanto protocolo ¿Y dónde queda la intuición?

-**Sheldon:** Ya...claro, el viejo truco. Si por intuición entiendes un acto de revelación divina o una especie de pulsión encriptada que solo un sujeto lo suficientemente creativo puede alcanzar a traducir, andas apañado conmigo. Eso es un cuento chino..bueno, si me apuras, es más bien un cuento bastante occidental. Un científico, obviamente, parte de intuiciones. Pero intuiciones entendidas como conocimientos difusos, como reinterpretaciones, añadidos o giros a ideas construidas previamente. Diferente es pensar que esas hipótesis primigenias, por borrosas que sean, no se deben a una acumulación de conocimientos previos ni a un control colectivo sobre cómo han de desarrollarse y refutarse. Metodologías y rigor querido posmoderno, metodologías y rigor...

-**Ortega:** Joder, me ha tocado partirme el cráneo con el empollón de la clase. Siempre he pensado que uno es empollón porque se ve empujado a serlo, sabes?. Es como los heavys, ¿Eres gordo, feo y barbudo porque eres heavy o eres heavy porque eres gordo, feo y barbudo?. Yo no tengo duda de que la segunda opción es la más certera: el aspecto determina al personaje, y no al revés. Es decir ¿Naciste con esa cara de empollón o te fue cambiando sobre la marcha?, ¿lo ves?, seguro que la primera vez que asomaste la cabeza llevabas gafapasta. ¿Qué te parece mi proceso de investigación? ¿Es suficientemente riguroso o te lo pongo por escrito con citas a pie de página?

Sheldon no podía creer lo que oía, tantos determinismos y tanta mofa en una sola frase le hacían la boca agua. Lo que a otro le hubiera producido jaqueca, a Sheldon le parecía una oportunidad inmejorable para matar la mañana.

-**Sheldon:** Vaya, no hay duda de que me había equivocado con usted, esto va a ser más divertido de lo que pensaba. Seguro que cree que venimos determinados por nuestro genoma o

alguna de esas movidas de la supuestamente nueva neurociencia, no?. No se preocupe, hay enfermedades que se curan leyendo, aunque veo que la suya tiene toda pinta de ser crónica. Sin entrar a rebatir esos pensamientos obscenos, le diré algo que igual mejora un poco sus reflexiones. Hablaba usted de qué es más certero; la certeza, un buen tema. Permítame que me entretenga un rato con esa idea: la incertidumbre, es decir, la falta de certeza, es una limitación que la ciencia ha asumido. Es decir, los científicos, cuando investigamos y analizamos nuestro entorno, asumimos que no podemos tener certeza absoluta de nada, que la verdad universal o los conocimientos irrefutables no son más que meras ficciones que nos hemos ido autoimponiendo. Pero no se equivoque, eso no quiere decir que no podamos conocer o comprender los fenómenos naturales, culturales y sociales de los que formamos parte o que estamos firmando el “todo vale”. Una cosa es equivocarse en base a una acumulación de conocimiento, el error forma parte natural de la producción de conocimiento, pero el pastiche, la confusión o la falta de precisión nada tienen que ver con investigar. Así que, no lo flipe.

- **Ortega:** ¿Perdón?, es que me he despistado mirando a esa abuela. ¿Se ha fijado en esa gente que le hace un nudo a las bolsas de plástico de la compra? ¿De qué tienen miedo? Yo creo que es la misma gente que espera en el filo del andén a que venga el metro. Son suicidas en potencia y anudar las bolsas les reconcilia con su día a día...

- **Sheldon:** Jajajaj... imenudo personaje está usted hecho!...si eso es todo lo que me puede decir, creo que estamos alargando mucho lo que podríamos haber zanjado con un “disculpe si mi cabeza a veces cabalga sola”...

- **Ortega:** No se pique hombre, solo estaba poniendo a prueba su ministerial paciencia. Entiendo lo que me quiere decir, pero mi mi-



rada sobre el mundo es bastante más cándida e imprecisa. De hecho, para mí la imprecisión no es solo deseable sino que es un ejercicio imprescindible. Entiéndame, es como la obra de ese artista que dibujó un mapa del mundo de memoria, sin consultar fuentes, solo con recuerdos borrosos y asumiendo todas las imprecisiones posibles. Joder, una macarrada bien fina que, en el fondo, expresaba mil cosas diferentes. Lo puede mirar como una ironía sobre los que entienden la cartografía como forma neutra de ilustrar el territorio o como una muestra del sesgo cultural que todos padecemos o tal vez como una demostración de estupidez que solo produce vergüenza ajena. No hay certeza alguna ni ganas de que las haya, ni siquiera precisión, pero sí hay producción de conocimiento, sí hay la capacidad de provocar y de generar reflexión. Y, desde luego, esa obra no tendría sentido sin otras prácticas artísticas contemporáneas y anteriores que la dotan de sentido...

- **Sheldon:** Ingenioso. Eso no se lo voy a negar. ¿Pero hablábamos de chascarrillos o de investigación?. Le preciso más todavía cuál es la diferencia entre eso que usted llama deliberadamente “producir conocimiento” y lo que, desde tiempos inmemoriales se viene haciendo en el ámbito científico. Desde un punto de vista epis-

temológico, la investigación científica trabaja sobre el principio de falsabilidad popperiano, ¿Popper? ¿Lo conoce?, bueno, da igual, créame y punto, que iremos más rápido. Ese principio de falsabilidad es desde el que se parte para contrastar una teoría o una hipótesis, es decir, para refutarlas. Este método se impone al de diseñar relatos que traten de validar hipótesis. A través de una hipótesis alternativa o un contraejemplo se busca poner en cuestión el marco del que se parte, sistema que ayuda a acercarse a la certeza de manera incremental. Pero vamos, que esto es algo que se tiene clarísimo en las ciencias, de cajón de madera de pino, como diría un buen amigo. No es un punto de partida exclusivo de las ciencias naturales, las ciencias sociales también han puesto en crisis la mirada positivista, que pensaba la naturaleza de la realidad como algo único y descifrable a través del puro trabajo empírico. Si usted me habla de provocar o de generar reflexiones, me parece muy bien, yo reflexiono todos los días cuando le miro de reojo el escote a mi vecina, pero no me hable de investigar..es una cuestión de método y rigor. Puede decirme que investiga cuando garabatea un papel o que produce conocimiento acumulando los garabatos que hace cuando habla por teléfono...pero decir eso, no es más que puro ruido de palabras...

- Ortega: O sea, que para usted si no hay metodologías, no hay procesos de refutación de resultados y no hay comunicación entre pares, no existe investigación.

- Sheldon: Exacto. Ha avanzado usted un paso...bien visto, con esas piernecitas tampoco se le puede pedir mucho más...

-Ortega: Qué chispa tiene usted. Pero entonces, si yo un día estoy en mi taller, miro catálogos de otros artistas, tomo notas, las comparo con ideas que ya había tenido y de repente se me

ocurre una nueva obra súper innovadora...ese tiempo que he pasado...¿no es tiempo de investigación?

-Sheldon: Apreciado y bajito amigo, eso es lo que en ciencia llamamos una serendipia, es decir, una casualidad o para ti, pura chiripa. Con esto no quiero decir que no hay lugar para las serendipias en el pensamiento científico, alguno de los hallazgos más importantes e ideas más notables surgieron así, como la penicilina, el LSD o la estructura del átomo. Pero en todos los casos acontecieron gracias a meses de trabajo y especulación. En tu caso, al no tener un marco teórico y carecer de herramientas metodológicas, te puedo garantizar que si no apuntaras esa idea final, al día siguiente podrías llegar al taller y nunca más llegar al mismo punto. En el pensamiento científico todos los pasos que damos quedan perfectamente registrados en el cuaderno de laboratorio, las serendipias son fruto del trabajo continuado.

-Ortega: Jum...a partir de ahora me compraré un librito y todos los días empezaré con un “Mi querido diario”. Puedo empezar hoy mismo: “Mi querido diario, hoy he golpeado mi cabeza contra otra llena de cubos que no dejan lugar a la imaginación. Estoy un poco triste, porque imagino que su vida debe ser más aburrida que la de un pimiento rojo”. Era eso, no? Pues mira, te diré que conozco a un tipo que se inventó los tubos que ponen en las obras para tirar cascotes y dudo que tuviera un diario de a bordo o un diario donde acumular sus dramas...

-Sheldon: Muy bien, tienes amigos y estás medio majara, eso ha quedado cristalino. Pero déjame que te lo diga en otros términos, ¿Todos los artistas viven de los felices encuentros y las casualidades? Es decir, no hay prácticas que tengan un mínimo de marco metodológico? Y...¿Vivís de eso?

-Ortega: Mmm, vivir, unos mejor que otros.

Pero en general, hay muchas tendencias en el arte, están las bolleras que siempre se desnudan, los artistas conceptuales que son aburridos, los artistas políticos que usan pasamontañas, los relacionales que montan saraos, los pintores que son los que mejor viven, los colectivos de arquitectos que solo hacen maquetas y dinámicas de coaching, los ecologistas que plantan árboles y fuman marihuana, los que van de adolescentes y se gravan vestidos como niños, los video artistas que desde que está youtube no se comen una rosca, los abueletes que han comido caca en los 60s y no paran de recordarlo, los fotógrafos que hacen fotos de edificios abandonados y de puentes donde viven vagabundos, los hackers que hacen webs falsas y marcas de mentirijilla, los comiqueros que hacen cómics mal dibujados, los de la performance que siempre están fuera de lugar y no han visto un duro en su vida, los de maquinitas y experimentos que no se les entiende pero que hacen mogollón de bolos, los...

-Sheldon: Espere, ¿De qué experimentos habla?

-Ortega: Eh!, que no he terminado...yo una vez hice una obra de teatro que...

-Sheldon: Claro, claro, hizo usted de bufón... no hace falta que lo jure, pero volviendo a los experimentos...

-Ortega: Pues no sé, hubo un tipo que una vez hizo un conejo verde, otro hizo alas con carne de cerdo, otra hizo un cactus del que salían pelos humanos...lo llaman bioarte y han armado cada pifostio!

-Sheldon: ¿En serio? Pero eso son aberraciones...¿Es que no hay un código ético en las prácticas artísticas?¿Qué entidad establece los límites y marcos normativos para la experimentación?

-Ortega: Jajajaj, pues cuando le cuente lo de las putas tatuadas a cambio de un chute de heroí-

na que hizo Santiago Sierra el guiri este se me queda tonto! Pues nadie nos dice qué se puede hacer o no, depende de nosotros mismos. En general, las ferias y las instituciones culturales buscan cosas llamativas, que generen cierto escándalo y salga en prensa. Pero no hay ningún organismo que nos diga qué se puede hacer o no, tiene más que ver con establecerse dentro de los códigos simbólicos del arte para que sea aceptado como tal. Pero en general, si dices que una cosa es arte, te puedes saltar leyes, normas, protocolos...eso es lo más reconfortante del campo artístico, hay amos, pero no hay ley.

-Sheldon: Pero ¿Cómo es posible llegar a nada con tanta libertad?¿Cómo se define el área de trabajo si puedes hacer lo que quieras en cualquier momento? Tiene que haber algún tipo de autoridad...¿Cómo sabéis que nadie copia de nadie?¿Quien define de quien es cada idea? Esto parece el más absoluto libertinaje, y yo preocupado por el orden de los autores y las investigaciones previas cada vez que hacemos un artículo entre varios...

-Ortega: Bueno, hay de todo. En algunos casos los marcos que tenemos dependen de lo que tu galerista quiere o no quiere enseñar o de lo que piense que puede vender. A veces haces una instalación muy molona y te dicen, ¿Puedes hacer unos dibujos para colgar en la pared y que se vendan? Eso siempre da palo. Por eso, aprovechamos cuando exponemos en museos o centros públicos para hacer auténticas locuras, construimos barcos de madera, producimos millones de pipas de porcelana, performances con millares de personas, castillos de naipes, etc. Hay quien no tiene galería y vive al margen del mercado artístico y bueno, hay quien ha editado manuales para atracar bancos sin que la poli te pille o peña que hace mapas conceptuales de toda la corrupción política y los expone en centros públicos...vamos, si hablamos de forzar los límites en el arte, no acabaría nunca...

-**Sheldon:** ...entiendo, pero en resumidas cuentas, por lo que me dices, parece que en el fondo el mercado del arte es bastante conservador y que aprovecháis la financiación pública para sublimar la represión en la que vivís y por eso os desquitáis abusando de la caja pública, realizando acciones grandilocuentes pero inservibles. Veo que en tu sector el sentido de la responsabilidad y la devolución social está bastante asumido, ¿no?

-**Ortega:** Pues yo creo que no...o todo eso que dices no me suena mucho.

-**Sheldon:** Por lo que veo la ironía tampoco la llevas al día. De todas formas, me interesa mucho lo que comentas, no creas. En la investigación científica cada vez es más difícil hacer investigación abierta. Nuestra financiación pública ha disminuido de forma escandalosa por lo que la gran parte de las investigaciones dependen de financiación privada. En ese sentido la investigación aplicada está ganando terreno y marginando otro tipo de prácticas. Eso a mí me afecta de forma significativa, hago física teórica, pura especulación, por lo cual es difícil establecer otros objetivos que no sean sacar a la humanidad del pozo de ignorancia en la que vive para iluminarles con neutrinos, quarks o bosones. Obviamente exigir que una mente privilegiada como la mía se dedique a buscarle aplicaciones prácticas al pensamiento complejo es como usar un Don Perignon para hacer una Sangría. Mientras algunos siguen obsesionados por determinar la posición y la velocidad de los electrones yo estoy explorando el espacio a través de grandes bucles espacio temporales abiertos gracias al descubrimiento de los multiversos. A veces os compadezco, vivís todos en un mundo de tan solo cuatro dimensiones mientras que la física especulativa ya ha demostrado por lo menos existen 26 dimensiones. Pero claro, son pocas las entidades capaces de entender lo que proponemos basándonos

en la teoría de cuerdas y menos las que están dispuestas a financiarla.

-**Ortega:** Pues hablando de cuerdas, ¿Nos tomamos una caña?

-**Sheldon:** Un mono de laboratorio me daría una respuesta más apropiada que este artista, pero sí, necesito refrescarme. Sabes que el efecto de los rayos de sol sobre los tejidos...

-**Ortega:** Que sí, que sí...que nos pedimos una tapita de olivas si quieres.

La extraña pareja entra en una concurrida tasca en el centro de la ciudad y mientras Ortega apura su cerveza y pide la segunda, Sheldon aun está explicándole al camarero porque considera que el ángulo de inclinación de la copa en relación con el surtidor debe ser inferior a los 45 grados, evitando así que la burbuja rompa contra el cristal y permitiendo que se deslice hasta el fondo para luego subir cruzando el cuerpo de la cerveza. El camarero, finalmente acepta hacerlo tal y como el estrambótico americano le sugiere. Es entonces cuando Sheldon le dice que no bebe alcohol, que lo que realmente quiere es una coca-cola. El limón debe colocarse al fondo del vaso, seguido por los cubitos, el grado de inclinación del vaso respecto a la botella...Una misteriosa rubia corta la explicación y con gran desparpajo pide un whisky on the rocks.

Ortega fascinado la mira de abajo arriba y piensa –yo con unos zapatos así también podría ser alto. Esta idea me la apunto, seguro que saco algo bueno-. Sheldon, en cambio, se hace el ofendido y recrimina a la chica por su falta de modales. Ella, le mira por encima de sus grandes gafas de sol y le saca la lengua.

-**Sheldon:** ¿Nadie te enseñó modales niña?

-Ortega: Perdona, ¿Me dejas probar los zapatos? Creo que calzamos el mismo pie.

La chica apura su whisky y les invita a sentarse en una mesa con ella. Se presenta.

-Gaga: Hola, soy Lady Gaga...

-Sheldon: Por lo que se ve ahora entregan títulos nobiliarios a cualquiera, sin duda el Reino Unido ha perdido los últimos resquicios de cordura y buen gusto de los que ha hecho gala durante tantos años.

-Ortega: ¿Y tú a que te dedicas? ¿Eres gogó? –Dice explicando el chascarrillo que ya había quedado bastante claro– Lady Gaga es Gogó...

-Gaga: ¿En serio no me conocéis? Soy una cantante de pop, reconocida internacionalmente. He ganado un montón de premios Grammy, soy número uno en ventas a nivel mundial, lleno estadios y soy una de las personas más famosas del mundo. Así, como resumen.

-Sheldon: Más famosa que el capitán Spock no eres, eso sin duda. Lo que me faltaba, estoy en una tasca de Cuenca sentado con dos artistas... creo que es el punto más bajo de mi vida después de cuando me metieron cabeza-abajo en el wáter del colegio mientras todos me gritaban...el premio Nobel de natación va para Sheldon Cooper...

-Ortega: A mí me interesa mucho el mundo de la fama, es más, tengo una amiga famosa. Se llama Yola Berrocal y aquí en España es muy conocida, una gran innovadora.

-Gaga: Yo también soy una gran innovadora. He revolucionado el mundo de la música introduciendo un modelo mucho más parecido al de diseñador de moda que el de cantante de pop. Yo concibo conceptualmente el disco, su diseño, las giras, las escenografías, la ropa, todo. Des-

pués tengo un equipo de diseñadores, artistas, productores, etc. llamado The Haus of Gaga que realizan todas mis ideas. Así he introducido el I+D en el mundo de la música.

-Ortega: Pues justo estábamos hablando de investigación con el sabiendo este. Y una pregunta, ¿tu sacas dinero de esto que hace? Es que yo últimamente...

-Gaga: No tan solo saco dinero, sino que genero mucha riqueza. Muchas colecciones de ropa se inspiran en mis vestidos, paparazzis viven de hacerme fotos, revistas de publicarlas, promotores de vender entradas a mis conciertos, vendedores de camisetas venden millones de prendas con mi efigie, los bares venden más copas cuando ponen mi música, agregadores como spotify se benefician de mi música, etc. es decir, mi acción genera numerosas externalidades que no capturo de forma directa pero que sin duda pueden ser una importante fuente de riqueza.

-Sheldon: Es interesante, por lo que indicas, parece que tu investigación genera plusvalías que van mucho más allá del valor que puedas captar de forma directa. Es interesante. ¿Y esto se puede generalizar como modelo?

-Ortega: En mi caso diría que no...

-Gaga: Bueno, lo que diría es que en el sector cultural la producción de valor acontece de una forma no-lineal. Factores como el glamour son generadores de valor añadido muy difícil de cuantificar. La atención y la presencia pública son factores no controlables, dependen de tu capacidad de penetración en redes, la pegajosidad de tu mensaje, la rapidez de la asimilación de las pequeñas diferencias que introduces, etc. Por otro lado hay que aceptar una nueva realidad, el valor incremental de tu obra depende de cuantas veces sea remezclada, recontextualizada, comentada, valorada, etc. procesos complejos

que escapan los parámetros de valoración de la economía clásica. Por razones difíciles de predecir, un vídeo puede convertirse en un fenómeno vírico, eso puede producir plusvalías o puede acarrearle problemas. Por ejemplo Chris Crocker hizo un video llorando en el que pedía que se dejara a Britney Spears en paz. Fue un hito de internet, recibió miles de visitas y la convirtió en una tertuliana habitual de programas del corazón. Ha ganado mucho dinero gracias a un vídeo de 2 minutos de duración. En cambio Ghylzlain Raza, el gordito que sale en un vídeo luchando con una espada de luz, fue maltratado, tuvo que cambiar de colegio e ingresar en un psiquiátrico debido al maltrato sufrido. Estos dos pequeños ejemplos ayudan a hacerse una idea de lo volátil y caótico que puede ser vivir de producir contenidos en estos momentos. En ninguno de estos dos casos ha habido inversión previa para generar contenidos, los dos están grabados con cámaras caseras y subidos directamente a youtube. En cambio yo tengo que pagar a un equipo muy numeroso, por eso necesito garantizar la captura de parte del valor que genero.

-Sheldon: Que interesante, todo lo que comentas está cercano a los procesos físicos que yo investigo. La necesidad de predecir el resultado de procesos complejos nos ha llevado a elaborar ecuaciones no lineales, lo que denominamos “fuzzy mathematics” o en definitiva, hemos desarrollado un campo de estudio muy importante denominado teoría del caos...

Las palabras de Sheldon se ven súbitamente interrumpidas por los gritos de dos personajes que llevan un buen rato bebiendo en la barra. Vestidos con sendas americanas no paran de brindar, esta vez por el procomún y el sexo con desconocidos, que por lo que se ve, para ellos es lo mismo.

-Sheldon: ¿Qué estaba diciendo?

-Ortega: Que tienes un cacao mental que no puedes más o algo así...

-Sheldon: Dudo mucho que esas fueran mis palabras, pero me parece interesante que me estéis explicando dos polos muy distintos de concebir la investigación en el campo cultural, por un lado lo que hace el canijo este, que apenas tiene nada en común con lo que nosotros denominaríamos investigación pero que les permite especular de forma torpe en torno a temas desde perspectivas no académicas. Por otro lado, lo que hace la niñata esta, que está más basado en imponer tendencias y gustos que permitan difundir las innovaciones concebidas por su departamento de I+D. Para ello se basan de los mecanismos establecidos por las industrias culturales pero también se introducen en redes sociales, entornos virtuales y confían en el efecto vírico de las imágenes, esloganes o estribillos que producen. Pero, entre esta hipercomercialización de la cultura y ese ombliguismo engreído, ¿no se dan formas de investigación que tengan un impacto o retorno social más claro o que puedan dar pie a nuevas formas de pensamiento crítico?

-Gaga: mmmm

-Ortega:...

-Sheldon: Pues si que estamos apañados.

-Gaga: A ver, yo estoy un poco desconectada, la fama y esas cosas, pero cuando yo estaba metida en circuitos artístico-culturales existían iniciativas interesantes.

- Sheldon: Venía hablando con este personaje, y creo que podemos sacar algunas conclusiones. En muchos momentos, parece que llamáis ‘investigación en cultura’ a cosas que antes se entendían como un ‘proceso experimental’ o como un ‘proceso creativo’ y, desde

mi punto de vista, son cosas bastante diferentes. Para matizar un poco, hay algo que creo aleja bastante a ambas cosas ya que la investigación en cultura debe poder ser difundible en la esfera pública bajo un lenguaje o formato que la haga accesible, reproducible y transformable por otros. Por otro lado, tanto su proceso como sus resultados o los diferentes tipos de output que generéis deben ser susceptibles de ser usados o aplicados también por otros. Si es algo parecido a un proceso de investigación que tiene que ver con lo cultural pero no se puede transmitir o compartir ya que permanece encriptado ya sea en el cerebro del creador o en el disco duro de una máquina, creo que estamos hablando de otra cosa. Y por motivos similares, si es un proceso de investigación que tiene que ver con lo cultural pero no se puede acceder a éste debido a que es privado o solo podemos acceder a los productos que esa investigación ha generado, creo que también estamos hablando de otra cosa. Me cuesta pensar que las industrias culturales puedan realizar investigación en cultura, ya que precisamente deben encriptar sus procesos para poder extraer renta. Es decir, crean escasez donde hay abundancia. En general, hay un argumento que justifica todo esto y que es muy extremadamente claro: la investigación en cultura entiendo que ha de ser una práctica o un conjunto de prácticas que alimenten la esfera de producción social y cultural en la que se inserta; aportar recursos, difundir saberes, practicar modos de hacer y, en definitiva, intentar optimizar todo lo posible el tejido social y cultural con el que se relaciona. Siguiendo la misma lógica que el procomún, la investigación en cultura ha de tener una compromiso profundo con el contexto del que se alimenta y generar retornos directos sobre la esfera cultural.

- **Ortega:** ¿Procomún?...ahora hay mucha gente en el ámbito cultural que habla de eso!

- **Sheldon:** Pues es probable que se acerquen a esa idea donde los procesos de investigación son colectivos, abiertos y trazan metodologías para poder ser revisados. Seguramente existen experiencias en el ámbito artístico que entienden la investigación como un proceso colectivo, que acumula conocimientos y que trata de enlazar su producción con comunidades de cara a fortalecer la comunicación intersubjetiva. Son esas experiencias las que pueden señalar una forma ‘nueva’ de operar en los márgenes del campo artístico y, si bien pueden introducir en su cosmovisión todo tipo de prácticas artísticas y los debates propios del ámbito, no se edifican bajo las dinámicas marcadas por las leyes fundamentales del campo artístico de las que hablaba Pierre Bourdieu...

- **Ortega:** Joder, es justo lo mismo que opino yo. Michel Gondry, claro que sí.

- **Gaga:** Michel Gondry no tío café, ha dicho Jan Michel Jarre...

- **Sheldon:** Pierre Bourdieu...he dicho Pierre Bourdieu...

- **Ortega:** Joder, ya se me había olvidado...

En esos momentos alguien en la barra subió la música, forzando los límites de los altavoces poco acostumbrados a vibrar a tales intensidades. Los primeros guitarrazos de Highway to Hell llenaron el local. Sheldon se llevó las manos a los oídos y se escondió bajo la barra, Gaga instintivamente se quitó la camiseta y se subió a la mesa, Ortega siguió intentando extraer un pedazo de jamón que se le había quedado entre los dientes. Los dos borrachos de la barra habían logrado sobornar al camarero para que les pusiera la canción y una ración extra grande de torreznos. En el bar, los parroquianos alzaron su copa y brindaron de forma colectiva. Gaga

saltó desde su improvisado escenario hacia el público que no dudó en recogerla y mantearla cual torero. Las patatas bravas volaban por el aire dejando lustrosos rastros de salsa en el aire. La siguiente canción en sonar fue La Cultura de Kortatu, la gente se volvió loca. Sheldon logró ponerse un casco de moto que alguien había dejado en un rincón del bar y sintiéndose más seguro dio unos intrépidos pero patéticos pasos de baile. Ortega, por su parte aprovechó que Lady Gaga se había quitado los zapatos para probárselos. Estas magníficas plataformas le alzaron 8 centímetros del suelo, desde esa perspectiva vio claro que nunca debió dedicarse al arte sino ser torero, a partir de ahora tenía una nueva misión en la vida.

La noticia de que Lady Gaga se encontraba en un pequeño bar de Cuenca se extendió con rapidez y no tardaron en llegar fans y curiosos, algunos de ellos ataviados con camisetas de Madonna sobre las que habían dibujado unas gafas de sol para que se pareciera más a la Gaga. El local se fue llenando y la conversación en torno a la investigación en cultura, un asunto que llevaba tiempo preocupando a los parroquianos, fue adquiriendo interesantes perspectivas y se sucedieron nuevos puntos de vista. Unos sugerían que había que prestar más atención a eso que se viene llamando “arte, ciencia y tecnología”, otros que era imprescindible habilitar protocolos de transferencia de conocimiento entre las ciencias y las humanidades, algunas voces exigieron un debate más intenso en torno a las denominadas humanidades digitales, para otros la financiación de los procesos de investigación constituía un eje fundamental que debía trabajarse más a fondo, los más exaltados querían acabar con toda la investigación aplicada y había incluso quienes creían que todo este asunto de la investigación no constituía más que un palabro de moda que poco tenía que aportar a las prácticas culturales.

Las opiniones se fueron radicalizando a medida que la ingesta de alcohol se fue haciendo más abundante, algunos se atrincheraron en sus posturas (literalmente, levantando barricadas con sillas y taburetes) mientras que otros se dejaron convencer por quienes tenían una mejor oratoria. Sheldon, que con la iglesia había topado, inició una acalorada discusión con el cura de una parroquia cercana que se había leído un par de libros divulgativos en torno a la teoría de la evolución y que no era desconocedor de los efectos del vino sobre el cuerpo humano. Los argumentos populistas del cura cautivaron la atención de Sheldon que nunca había tenido que defender sus ideas frente a postulados tan elementales: “si venimos del mono, a ver ¿porqué no me gustan los plátanos?”. En esos momentos Sheldon dejó de creer de una vez por todas en la humanidad y por primera vez en su vida se bebió un copazo. A su lado Lady Gaga le intentaba explicar a un concejal que la inversión en cultura puede reportar grandes beneficios a la ciudadanía, pero tras la conversación mantenida esta tarde ni ella tenía muy claro cómo argumentar que esto era así. Aun así concejal, aceptó firmar un cuantioso cheque destinado a promover la investigación en cultura, a cambio de que la Gaga le dejara pegar un vistazo rápido a su escote. Si, a veces la política funciona así, que se le va a hacer. Ortega, que nunca pierde el tiempo ya había logrado vencer al apoderado de la plaza de toros de que le dejara realizar una performance con la que quería resignificar la imagen del torero bombero. Aquí el que no corre vuela. Cerraron el trato bebiendo vino directamente de la botella y bailando un rápido pasodoble que hizo las delicias de habituales y desconocidos. La noche no había hecho más que empezar y la gente tenía ganas de marcha. En el local se habían formado dos bandos muy claros, quienes estaban a favor de metodologías de investigación cualitativas se encontraban a la izquierda del local, quienes defendían un enfoque cuantitativo ocupaban el lado dere-

cho. En medio algunos despistados, los de los estudios culturales y los más borrachos que ya no atendían a la disputa. En los dos bandos se encontraban infiltrados defensores de la observación participante que no paraban de tomar notas e invitar a copas a sus informantes con el objetivo de sacarles más información.

Las albóndigas, croquetas y chipirones no tardaron en volar surcando el poco espacio que quedaba entre los dos sectores. El vino y la cerveza vertida había encharcado el local y ya les cubría a todos los zapatos, menos a Lady Gaga, claro. Leonard y Penny, alertados por unos extraños mensajes que habían recibido, entraron a buscar a Sheldon que por primera vez en su vida se había emborrachado. Se lo encontraron abrazado al cura bailando unas aparatosas jotas aragonesas. En el punto álgido de la noche, los tipejos de la barra, borrachos como cubas bajaron la música y subidos a sendos taburetes dijeron: ahora os vamos a explicar que es investigación en cultura. Instantáneamente fueron cubiertos por una lluvia de albóndigas, gambas al ajillo, pimientos del padrón, mendrugos de pan, carajillos y servilleteros. La cosa duró dos días más. Ana Pastor, al llegar a la redacción no daba crédito que una fiesta en un bar de Cuenca fuera noticia de portada de todos los periódicos. Pero como gran profesional que es, leyó el titular bizqueando los ojos y con mucho aplomo, como siempre vamos.

Bonus Track 10

Museo y educación: figuras de transición



Jesús Carrillo
@jesuscarrillo

Profesor de Historia del Arte en la UAM y Director del Departamento de Programas Culturales del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Ha publicado "Arte en la Red, Naturaleza e Imperio y Tecnología e Imperio", y, como editor, "Modos de hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa", "Tendencias del Arte. Arte de Tendencias", "Desacuerdos: sobre arte, políticas y esfera pública en el Estado español".

APUNTABA RECIENTEMENTE en la introducción al volumen 6 de Desacuerdos, dedicado al tema de la educación, que el así llamado "giro educativo" del arte actual responde tanto a las modas y corrientes teórico-críticas típicas del sistema del artístico, como a procesos de mayor alcance que están desdibujando los contornos del campo de la cultura, y que tienen que ver con las expectativas de construcción personal, con las nuevas estructuras productivas y con la gobernanza general de lo social. La necesidad de actualizarse respecto a situaciones complejas y siempre cambiantes haría de la educación continua no solo una aspiración digna de elogio, sino un verdadero mandato entibado por mecanismos ideológicos, entre los que se encontrarían la cultura y el arte. No solo un número creciente de prácticas artísticas asumen hoy el aprendizaje, individual o colectivo, como marco y como método de sus operaciones; también las instituciones museísticas, proyectos curatoriales y los programas de promoción cultural pública o privada, afirman con frecuencia cada vez mayor que la orientación pedagógica se encuentra entre sus intereses prioritarios, por delante incluso de los indicadores cualitativos que solían aplicarse tradicionalmente al arte, como eran el grado de originalidad o el valor estético.

La vieja promesa ilustrada y burguesa que ligaba la potencia educativa y cívica del arte a la naturaleza autónoma de la experiencia que éste propiciaba, ha quedado superada por demandas mucho menos abstractas y que no provienen ya exclusivamente de una elite que aspira a refinar su ya "educado" gusto estético. El arte contemporáneo y las instituciones que lo vehiculan se ven hoy llamados a implementar su función dentro del engranaje social general mediante una labor pedagógica específica que estimule y disemine la sensibilidad, la imaginación creativa y la capacidad de juicio en la población en su conjunto. Estas capacidades no son entendidas ya como signo de distinción social dentro de



Metodología de Pedagogías Invisibles.

una noción vertical de la cultura, ni solamente como estadios de crecimiento personal, sino, sobre todo, como herramientas básicas para operar en aquel mundo complejo y cambiante que antes mencionábamos.

Pero, ¿están la práctica artística y la institución arte realmente habilitadas para llevar a cabo dicha función, o se trata de una mera usurpación de papeles y una adscripción oportunista al auge de lo educativo? En el caso de estarlo, ¿en qué radicaría la especificidad de ese aprendizaje que se produce desde lo estético y desde el arte? La historia del arte de vanguardia nos ayuda a responder positivamente a la primera pregunta: desde Klee y Kandinsky, a Oteiza, Munari y Beuys, muchos artistas del siglo pasado entendieron su práctica dentro de un modelo ampliado de pedagogía. Por mucho que el sistema del arte actual propicie el manierismo y la impostura, las dinámicas de trabajo colaborativo y los hábitos y medios de compartir conocimientos han dado un salto cualitativo en los últimos años. Los artistas no han sido ajenos a ello, contagiándose y convirtiéndose a menudo en pioneros en el alumbramiento de espacios y métodos de trabajo adecuados a tales dinámicas de co-aprendizaje y a la generación de herramientas de acción cooperativa.

Para responder a la segunda pregunta, debemos situar dicha especificidad, en primer lugar, en una crítica radical de la praxis pedagógica: de sus objetivos y de los modos de relación

que pone en marcha. La así llamada “educación radical”, tan nombrada en los últimos años, ha hecho suyo este imperativo, cuestionando y volviendo del revés las prelações y jerarquías de la educación “normal” y normativa. En segundo lugar, habrá que situar aquella especificidad en el estímulo y el desarrollo de las capacidades intelectivas, sensoriales, imaginativas y plásticas de descubrir y apreciar la diferencia, convirtiendo el aprendizaje en un proceso abierto y de apertura al mundo. Se podría decir que la experimentalidad y la generación de apertura son el ámbito de intersección natural entre la educación y el arte.

Traer todo ello a tierra, gestionarlo y dotarlo de efectividad es enormemente difícil, sobre todo si se quiere ir más allá de los dispositivos de enunciación, como son, por ejemplo, la exposición o el espectáculo, por muy sugestivos y densos en significados que estos puedan ser. El proceso de aprendizaje es siempre de media o larga duración. Exige dejar espacio al ensayo y al error, a la repetición y a la indeterminación. Sus efectos son difícilmente calibrables, pues siempre vienen diferidos o distorsionados por otros procesos y por multiplicidad de factores de toda índole, que constituyen las condiciones reales del aprendizaje. Muy raramente los artistas, y lo mismo puede decirse de sus instituciones, como es el Museo Reina Sofía, son capaces de adecuar sus propuestas a dichas condiciones. La experiencia del arte viene aún enmarcada prioritariamente dentro de la lógica del acontecimiento y del encuentro único e irreplicable y el museo tiende a ser el vehículo de tal experiencia. Otro tanto se puede decir de la dificultad de conciliar de las pretensiones de experimentalidad y apertura de este arte-educación que ofrece el museo con la lógica de los currículos educativos tanto infantiles como de enseñanza superior, encomendados de la tarea de dotar a los estudiantes de una estructura estable en que sedimentar los co-



Metodología de Pedagogías Invisibles.

nocimientos y de unos límites de contención en los que darles forma.

Cuando el arte o el museo pretenden adentrarse al ámbito y a las pretensiones de la educación ha de tener en cuenta que está entrando en un campo ajeno y desconocido, pero no porque sea el campo de los educadores, corporativa o disciplinariamente hablando, sino porque la educación supone siempre entrar en el terreno del otro, entrar en negociación con sus expectativas, sus tiempos y sus deseos. Supone también entrar en riesgo constante de perder la pureza de la propuesta inicial o de ver impugnados sus presupuestos y, lo más importante, supone abrir un proceso de aprendizaje a múltiples bandas en el que uno, desde su propia situación, ha de saber también dejarse enseñar por el otro.

A pesar de las dificultades y condicionantes de partida, el paradigma educativo que ahora se plantea como alternativa, lejos de contaminar y perturbar sus esencias, puede servir de revulsivo para profundizar en la dimensión pública y política del arte, en tanto lo proyecta a artistas e instituciones indefectiblemente hacia fuera de sí mismas; ello en un momento

en el que todas las prácticas culturales, incluido el arte, han visto suspendidas sus patentes tradicionales de necesidad y se encuentran a la intemperie. Otros modelos, como el de investigación, o el de producción, vienen a sumarse al educativo en este nuevo campo de indeterminación y precariedad del arte; un territorio que no debería serle extraño, por su historia, y que comparte con la mayoría de las disciplinas y ámbitos de acción en la sociedad contemporánea.

Más que arrogarse el rol de dispensador de cursos de pedagogía radical, el museo actual, como figura transicional en un proceso de transformación profunda de los sistemas de articulación institucional de lo social, puede intervenir, propagar y ayudar a consolidar prototipos provisionales, pero funcionales a pequeña escala, de configuraciones distintas de espacios, tiempos y relaciones productivas y afectivas. Para ello, el museo debe él mismo aprender a renunciar al monopolio de autoridad y de legitimidad cultural que ostenta y reconocer autoridad y legitimidad en los otros, por muy pequeños y alejados a los modos formales de representación que sean. Esta tierra de nadie que es hoy el museo, aspira a convertirse en catalizador de un territorio común y ello solo puede llevarse a cabo concibiéndose a sí mismo como un espacio de educación, a sabiendas de que él no enseña sino que en él se puede aprender.

Bonus Track 11

Extravagantes rumbos no sendereados



Gloria G Duran

Gloria Duran, nació en Madrid, en enero, en el 71 y nevaba mucho. Estudió empresariales y se arrepintió. Luego realizó la carrera de Bellas Artes. Luego un máster, luego el CAP, luego se hizo profesora, luego tuvo unos años de artista, y luego le dio por hacer la tesis e investigar. Y ahora solo investiga y escribe. Tiene tres libros publicados y unos tantos artículos. Ah!, y es miembro activo de la asociación cultural CSA La Tabacalera de Lavapiés.

Nadie se le ocurriría definir la especificidad de la investigación artística. Jesús Carrillo¹

Ningún agua surge de la fuente. Las palomas se posaron sobre el borde de uno de sus pilones. Hay bancos sobre el terraplén, bancos dobles con un respaldo único. Desde donde estoy puedo contar hasta seis. Cuatro están vacíos. Tres vagabundos con gestos clásicos (beber tinto de la botella) en el sexto. George Perec²

♦ No estoy sentada en la Plaza de Saint-Sulpice, y por supuesto no espero a Katherine Deneuve. Estoy sentada en la cocina de la casa de mi madre. En el ala sur. Ella lleva ya más de una hora sentada mirando al río. En el ala norte. Es capaz de permanecer ahí sentada durante horas. Mirando. Sin hacer nada y preservando la misma postura. Durante horas. Quizá se le pegó el espíritu de George Perec a quien no conoció jamás y de quién no oyó hablar tampoco jamás. Porque George Perec para escribir *Tentativas de agotar un lugar parisino* necesitó pasar horas y horas espiando lo que allí podía verse, no lo que ya otros habían visto o escrito o catalogado o inventariado, ni tan siquiera lo que otros ya habían investigado. No. George Perec buscaba “lo que generalmente no se anota, lo que no se nota, lo que no tiene importancia: lo que pasa cuando no pasa nada, salvo tiempo, gente, autos y nubes”.

Tal vez permaneció allá todo ese tiempo, toda esa infinidad de horas porque sabía lo que acaba de concluir Susana Martínez Conde. No vemos más allá de nuestras narices. Susana es neurocientífica y aunque es española no trabaja aquí. Susana nos ilustra sobre el fraude

¹ Intervención de Jesús Carrillo en BIG-MAC, cafes y latas (martes 6 de febrero de 2012). <http://www.bellasartes.ucm.es/big-mac>

² Perec, George (1992), *Tentativas para agotar un lugar parisino*, Beatriz Viterbo Editora, Rosario. (Traducido por Jorge Fondebrider).

cotidiano de la percepción mental. Ha investigado durante años los ancestrales trucos de magia para dilucidar el mecanismo de nuestro cerebro. Por un lado está la realidad y por otro lo que aparenta ser. Vivimos inmersos en paradigma de ceguera por atención. El cerebro se distrae porque la atención funciona según un foco único. Lo que no llama nuestra atención queda inhibido por el cerebro. Entonces cuando miramos vemos tan solo un diez por ciento de lo hay que ver, o podría ser visto. Cuando buscamos encontramos tan solo ese mismo porcentaje. A no ser que, claro está, nos de por permanecer horas y horas allí sentados mirando lo que nunca se ve. O a no ser, también, que nos de por investigar horas y horas lo que, de otro modo, no podría ser recuperado para la ilustre posteridad.

♦ Mi madre no anotará nada. No recordará nada. No sacará conclusión alguna de lo observado. Nada pasará a ningún otro lugar, solo quedará la nada más absoluta, y solo ella sabrá, sabe, esa nada. Y ahí uno de los problemas. No basta con observar, sino que luego hay que contar lo observado o lo descubierto. Hay que empezar a anotar lo que no se nota. Y en ese anotar es donde el oficio literario se pone en juego. Porque, si de lenguaje hablamos, si a la escritura nos referimos, no basta con estar horas y horas, tampoco con atesorar archivos y archivos. Al final hay que contarlos, y hay que contarlos bien. Las formas son importantes y guardarlas, tras si cabe, (como) mucho más.

Esas formas, sin embargo, pueden, no ser siempre palabras. La asepsia metodológica, como alguno la llama, puede verse rematada por una obra sublime o puede acartonarse en un resultado insulso y poco alentador. Como se llega a eso, a ese resultado, sublime o insustancial, a muchos, no a todos, pero a muchos, no les acaba de importar especialmente. Quizá haya investigadores como hay artistas que te cuentan todo a pies juntillas, cada paso de su devenir, los

hay que te susurran al oído sus conclusiones, que se callan porque sobran las palabras, o que simplemente tras mucho mirar deciden cantar o no hacer nada de nada, nada en absoluto.

♦ Dicen que Walter Benjamin³ tenía un curioso método para investigar la realidad, el método basado en el extravío y en la deriva. Dicen que prestaba más atención a un simple grano de maíz que a todas las maravillas de un posible anticuario atestado de maravillas. Dicen además que en el *Origen del Drama Alemán* estaba orgulloso de un trabajo cuya escritura consistía tan solo en citas y en el que consiguió reunir los proverbios más raros o más precisos para introducir su magna obra. Horas y horas paso Benjamin recopilando sus infinitas citas, luego las organizó y les dio lugar preciso, con una palabra, otras, precediendo a cada cita y siguiéndola. Luego las recompuso y las encuadernó. Y luego dejó que cada cual lo buscara ahí, entre las palabras de otros.

Tan solo cito a los demás para certificar más si cabe lo que realmente quiero yo decir. Vivimos interglosándonos, que diría de Montaigne⁴, quien además dejó escrito en la introducción a sus ensayos: “Este es un libro de buena fe señor. De entrada se advierte que con él no me he propuesto otro fin que el doméstico y privado. En el no he tenido en cuenta ni el servicio a ti, ni mi gloria. No son capaces mis fuerzas de tales designios (...) Así lector, yo mismo soy la materia de mi libro: no hay razón para que ocupes tu ocio en tema tan frívolo y vano. Adiós pues; de Montaigne, a uno de marzo de mil quinientos ochenta”. Todo lo que uno descubre tras horas y horas de observación está preñado y repleto de trocitos de ese uno mismo. Tema frívolo y vano es el de hablar de uno mismo. Aunque, por otra parte, cómo no hacerlo. Cómo no hablar de uno mismo en cada cosa que uno hace. Se nos olvida nuestra capacidad para imaginar formas desconocidas. Una capacidad esta que a los que si son profesionales de la in-



Al Matadero sin miedo. *Debajo del sombrero.*

vestigación parece no permitirseles, aunque, hay voces, que si reclaman ese hueco.

♦ Cuando me preguntaron cómo había localizado a “mis informantes” dije que de modo más o menos azaroso. Viejos amigos. Nuevos conocidos. Artistas encontrados en algún concurso nacional de jóvenes talentos. Sarah Thornton⁵ dice algo parecido, yendo un poco más allá, dice que su “observación participante” incluye: experiencias de primera mano, cuidadosa observación (de horas y horas), escucha atenta, charlas ocasionales incluso banales, paseos casuales, encuentros fortuitos, posibilidades abiertas, oídos parabólicos, descubrimientos azarosos, presentaciones inesperadas, hallazgos maravillosos. A todo esto le debe añadir interrogatorios en profundidad, y el análisis de detalles textuales o visuales y documentos y textos teóricos clave.

La observación participante es para la antropóloga inglesa una formalización autoconsciente de los métodos naturalizados por los cuales normalmente aprendemos. Al cabo no es más que intentar ser como niños sin que se nos escape ni un solo detalle, ósea, ser lo contrario a lo que son los niños. Tal y como escribiera Walter Benjamín en *Dirección única*⁶, la infan-

cia tiene un gran potencial *revolucionario*. Los niños no se limitan a imitar el mundo de los adultos, argumentará, sino que hacen nuevas composiciones a base de palabras prestadas, creando así nuevos mundos mientras juegan. Emplean los fragmentos y los desperdicios de la sociedad y así, no imitan tanto el mundo de los adultos al juntar, en los artefactos que producen para jugar, materiales de un tipo muy diferente en unas nuevas relaciones intuitivas

♦ Estar horas y horas mirando, buscando, indagando para, no solo tener datos, sino más bien adiestrarnos en el ver mientras miramos o en el encontrar mientras buscamos. Derivar hacia donde ni tan siquiera imaginamos que llegaríamos. Buscar las formas para comunicar nuestros hallazgos. Respetar los desvaríos y prestar atención a lo que nadie presta atención. Como dicen que hace Vila Matas⁷, dejar que la realidad dance en la frontera de lo ficticio consiguiendo diluir la dicha frontera. En suma, descubrir “extravagantes rumbos no sendereados”, que diría Baltasar Gracian⁸.

3 Benjamin, Walter (2007), *Illuminations, Essays and Reflections*, Schocken Books. (Texto introductorio de Hannah Arendt), New York.

4 De Montaigne, Michel (2010), *Ensayos I*, Cátedra Letras Universales, Madrid.

5 Thornton, Sarah (2009), *Seven days in the Art World*, WW Norton&Company Ltd., New York.

6 Benjamin, Walter (2002), *Dirección única*, Alfaguara, Madrid. Traducción de J. J. del Solar y Mercedes Allenezalazar.

7 Vila-Matas, Enrique (2010), *Dietario Voluble*, Editorial Anagrama, Barcelona.

8 Gracian, Baltasar (2009), *El héroe*, El Político, Edaf, Madrid.

Bonus Track 12

La remezcla como ecosistema cultural



Felipe G. Gil
@zemos98

Se dedicó a grabar programas de radio en cintas de cassette y a fantasear con que un día sería un gran comunicador. Tras una breve crisis en la que dudó si hacer la carrera de administración y dirección de empresas, cometió uno de los mejores errores de su vida: estudiar comunicación audiovisual. Durante los últimos años ha desarrollado infinidad de proyectos, todos ellos encuadrados dentro del contexto de la cultura audiovisual y digital.

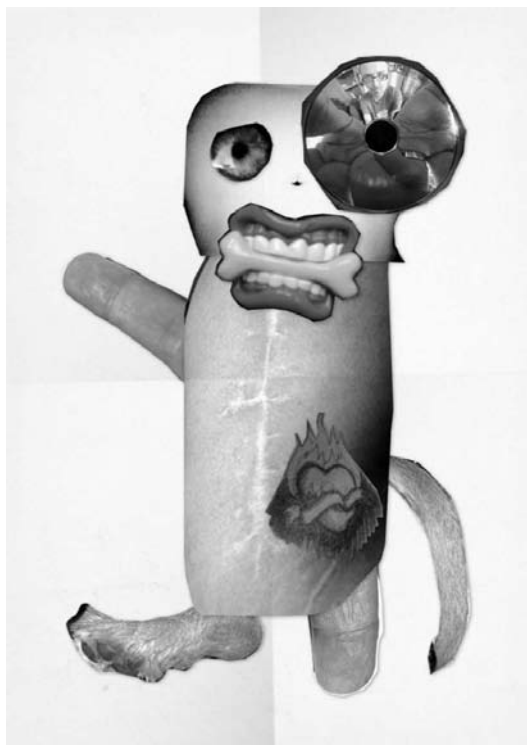
Play. “Cambie la foto de su perfil. Gracias de antemano”. Ese fue el mensaje enviado por uno de los responsable de la cuenta en twitter de Mariano Rajoy poco antes del 20-N. El resultado fue un incontrolable tsunami digital en el que cientos de usuarias alteraron, caricaturizaron y parodiaron la imagen del candidato en su propio avatar. Remezcla. Stop.

Play. Si como dice Yproductions en el texto de su despedida “los genes nos usan para evolucionar o que el lenguaje es el verdadero organismo vivo, puesto que mientras nosotros morimos, ellos se perpetúan”, la remezcla podría ser esa herramienta de perpetuación cultural. Porque la cultura es un palimpsesto infinito. **Pause.**

Rewind. Ahora bien, la remezcla no es algo nuevo. En el videoclip de «The Test» (Chemical Brothers, 2003) podemos observar, casi al final del mismo, una fachada cae sobre la protagonista sin dañarla. Una escena idéntica a otra perteneciente a «El héroe del río» (Buster Keaton, 1928) si no fuera porque en esta, su protagonista se jugó la vida para rodarla. **Forward.**

Pause. ¿Qué hay de la remezcla hoy? Hoy es una herramienta tan asimilada que la propia industria ya la fagocita. Podemos remezclar spots de perfumes de Shakira, podemos hacer nuestras propias canciones de Daft Punk y hasta Youtube nos invita a “Remezclar” algunos de sus vídeos. Pero quizás la remezcla más interesante es la que sirve como praxis de una ciudadanía crítica. Como arma paródica. Como herramienta de deconstrucción mediática. Como juego de inteligencia colectiva. Como parte de la creencia de que la cultura debe ser abierta y compartida. **Play.**

Loop. En “Código fuente: La remezcla” nuestro libro editado junto a Mar Villaespesa planteamos el concepto remezcla como un nuevo paradigma cultural. Ahora podemos entenderlo



Reconstrucción, mediante un collage, de los cuerpos del Copylove, gracias a las aportaciones anónimas obtenidas en el juego "Dona tu cuerpo al Copylove"

como una herramienta, porque nos interesan sus usos políticos, lo que está claro es que, queramos o no, forma parte del ADN cultural de una sociedad en conversaciones múltiples y flujos, sin origen, porque lo original y lineal hace mucho que carece de sentido.

Pause. Lo que sigue a continuación no es una lista. Las listas son perversas porque excluyen. Es simplemente un itinerario entre miles posibles que hoy en día se podrían hacer sobre remezcla. Play.

La remezcla como arte del vídeo en directo

No podría entenderse la remezcla hoy sin muchas de las personas que hacen vídeo en directo. En esta categoría hay muchos (cada vez más). Los irreverentes Eclectic Method, quiénes son

capaces de mezclar películas de Hollywood con videoclips de Public Enemy o de convertir en hit musical la remezcla de la famosa secuencia de «David after dentist».

El teórico Paul D. Miller (aka DJ Spooky), que además es DJ y creador audiovisual, es otro de los pilares de la remezcla audiovisual en directo. Probablemente uno de sus espectáculos más emblemáticos es «Rebirth of a Nation», la relectura en clave anti-racista y con electrónica hip-hop de la película «Birth of a Nation» (Griffith, 1915). Tal y como él mismo dijera, “puedes pensar en el sampling como un cuento que te cuentas a ti mismo. El bucle de la percepción es una eterna sala de espejos mentales”.

Por último, en Catalunya reside un grupo llamado O.A.U. cuyo trabajo básicamente es crear remezclas para luego mostrarlas en espectáculos en directo. Pero además, a través de su web suelen regalarnos piezas que trascienden lo musical y se adentran en la crítica política (mención especial para el discurso del Rey remezclado que ahora es cabecera de su site).

La remezcla como juego comunitario

Asumiendo que existen comunidades que sí se identifican así mismas como tal (tienen un nombre, una web, una lista de correo, etc.) y otras que no (un patrón identifica un conjunto de prácticas que se viralizan y se vuelven específicas de una comunidad determinada), lo que está claro es que la remezcla suele ser un nexo de unión.

No hay más que ver la serie de vídeos que parodian y rehacen una secuencia de «El Hundimiento» (2005). Aquí el patrón sería cambiar los subtítulos para darle otro sentido a la secuencia en la que Hitler pierde los nervios ante decenas de sus colaboradores al asumir que la guerra está perdida. Esa secuencia ha servido de excusa para que veamos al dictador indignado porque no ama el P2P (realizado por el colectivo X.net), o enfadado porque ya no puede arreglar su bicicleta en el CSOA Patio Maravillas tras su

cierre (realizado por el colectivo Bici Crítica), etc., etc.

Por otra parte, dentro de las comunidades auto-reconocidas, podríamos destacar The Trailer Mash, una web dedicada a alojar remezclas de trailers de películas comerciales. Así podemos a la desoladora «Gummo» (Harmony Korine, 1997) convertida en una comedia familiar, o a la apacible «Señora Doubtfire» en un psicópata pederasta encarnado por Robin Williams.

Otra de esas comunidades es la que se aglutina bajo la práctica del *vidding*, una práctica audiovisual consistente en la remezcla de una historia comercial en la que se subvierten cuestiones de género. La gran mayoría de las vidders son mujeres. Laura Shapiro y Francesca Coppa lo explican en un documental de 2008 que pueden encontrar en internet fácilmente.

La remezcla como videoarte político

Por último (y no de forma excluyente) la remezcla es una magnífica herramienta de crítica política. Jonathan Macintosh es probablemente uno de sus representantes más importantes. En su vídeo más conocido, remezcla más de 50 fragmentos de películas y cortometrajes del Pato Donald para contar cómo sería su historia hoy en los Estados Unidos.

Aquí en España tenemos la suerte de contar con Alberto González (aka, al que algún tarado muy inteligente fichó para que hiciera los “intermedios del Intermedio”). Un ejercicio diario que dignifica la televisión comercial a través de sus remezclas llenas de sátira e ironía. Stop.

Remix.

Hits

Transductores pág. 208-211
pág. 312-313

HipoTesis pág. 212-215
pág. 314-315

**Pedagogías
Invisibles** pág. 216-219
pág. 316-317

In-Sonora pág. 220-223
pág. 318-319

Zemos98 pág. 224-227
pág. 320-321

**Debajo del
Sombrero** pág. 228-229
pág. 322-323

Transductores

pág. 312-313

ADN

Transductores; Granada, actúa desde 2008

www.transductores.net

TRANSDUCTORES es un proyecto multidimensional que incluye la puesta en marcha de seminarios y talleres de formación, la construcción y exposición de un archivo relacional, el trabajo con agentes locales y la edición de diversas publicaciones.

Quién

Antonio Collados y
Javier Rodrigo

Remezcla

Tags

- #Pedagogías Colectivas
- #Prácticas colaborativas
- #Investigación-acción
- #Políticas relacionales y afectivas
- #Colaboración
- #Decrecimiento
- #Dialogismo

Fórmula

#Archivo/ investigación + proyecto pedagógico/ saberes locales + multiplicaciones= pedagogías en red y decrecimiento cultural

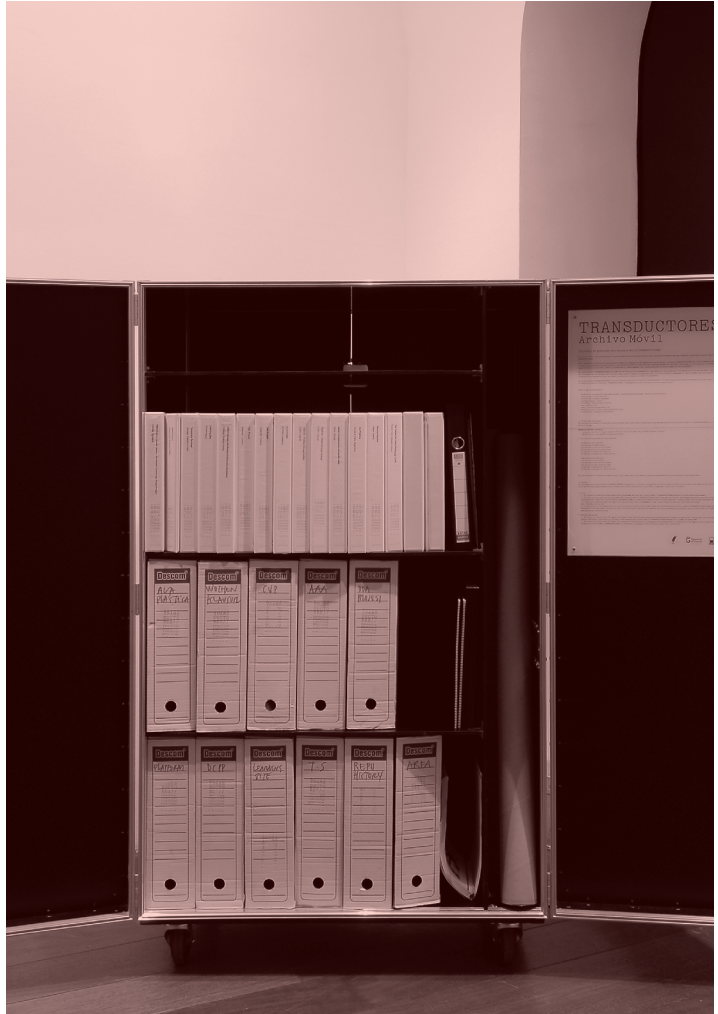
Inspiración

Links

www.aulabierta.info
www.areachicago.org
www.welcometocup.org

Video

TransLab. Laboratorio de Intercambio entre iniciativas locales



Ser viajero no viajante

Filosofía

Un transductor es un dispositivo capaz de transformar o convertir un determinado tipo de energía de entrada en otra diferente de salida, provocando un crecimiento complejo. Las enzimas del cuerpo son un ejemplo de ello. Los transductores tienen, de hecho, un carácter ecológico, pues se implican directamente en el contexto que cambian. En la naturaleza siempre se dan saltos de energía provocados por transductores que facilitan el progreso de la vida y su continua adaptación.

En la teoría de las redes sociales también se utiliza el término. Los transductores actúan como disparadores o catalizadores de cambios sociales, abriendo nuevas posibilidades de transformación, más integrales y sostenibles. Al mismo tiempo son multiplicadores que generan intercambio de conocimientos y nuevas formas de trabajar entre los grupos implicados.

La serie de prácticas que forman parte de este proyecto actúan como transductores por su capacidad de liberar energías y unirse al concurso de factores que actúan en

cada contexto, por provocar situaciones alternativas de participación ciudadana, por aprender e intercambiar saberes con diversos grupos, instituciones y disciplinas, y por sus estilos creativos, que integran, median y traducen las energías sociales.

Puntos de partida

Originalmente es un proyecto impulsado por el Centro José Guerrero de Granada, ideado desde Aulabierta, y coproducido por la Universidad Internacional de Andalucía-UNIA arte y pensamiento y el Ministerio de Cultura durante el año 2009.

- ¿Cómo se pueden generar prácticas en red e instituyentes que se produzcan a partir de pedagogías colectivas
- ¿Cómo se pueden articular los saberes, conocimientos y recursos de diversos agentes en proyectos de intervención política y entenderlos como procesos pedagógicos?
- ¿Cómo se pueden narrar, investigar y activar estos modelos de pedagogías colectivas en diversas situaciones evitando la instrumentalización y el colonialismo cultural?

Periferias

Grietas

Transductores investiga y activa iniciativas en las que se articulen de manera flexible las prácticas artísticas, la intervención política y la educación, a partir de la acción de colectivos interdisciplinares.

Comunidad

"No trabajamos con comunidades directamente, sino con sus nodos, representantes, o mediadores, para fortalecer saberes ya estructurados."

Aportación

- Reflexión y otros modos de repensarse.
- Estrategias de trabajo en red y modelos de narrarse/analizarse de forma compleja como estrategia pedagógica.
- Encuentros entre grupos heterogéneos y espacios de relación diferentes.
- Modelos alternativos de educación y trabajo colaborativo entre agentes muy diferentes.
- Rediseño colectivo de proyectos.
- Procesos con otros agentes similares o diferentes.
- Constitución de comunidades de aprendizaje.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

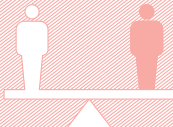
Serendipia

Colaboración / Áreas de trabajo



Cooperación / Co-working

Transductores



FAQ
Colaborabora
Site size
La Fundición

Coproducción

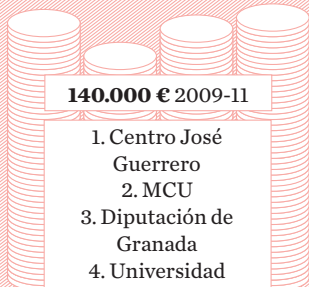


4 exposiciones
7 seminarios-talleres
3 talleres internacionales
15 conferencias 2010-11



2 publicaciones

Financiación



Método

1. Pedagogías feministas: aprendizajes sobre la afectividad, relaciones de cuidado y generación de espacios de pedagogías de contacto. 2. Aprendizajes sobre trabajo en red, y modelos políticos y organizativos sobre las prácticas colaborativas sostenibles. 3. Aprendizajes complejos de las prácticas, desde sus puntos fuertes, débiles, redes de trabajo, agentes y complejidades detalladas. 4. Aprendizajes colectivos y críticos con las institucionales culturales y trabajo con educadores/ mediadores de centros de arte.

Herramientas aplicadas

En cada contexto e institución se generan equipos de trabajo, grupos motores y redes específicas que responden a realidades diversas a través de articular los tres ejes del proyecto: ♦ La investigación (con un archivo relacional). ♦ El proyecto pedagógico (seminario-talleres). ♦ La multiplicación (proyectos o diseminaciones).

Recursos tangibles

♦ Equipo humano para la coordinación y diseño/ aplicación de proyectos pedagógicos. ♦ Actividades de talleres y formaciones. ♦ Trabajo de investigación y coordinación de publicaciones. ♦ Trabajo de web, registro textual y comunicación 2.0. ♦ Billetes aéreos, alojamiento y manutención de profesionales.

Resultados

♦ Talleres-seminarios dialógicos. ♦ Exposiciones y proyectos pedagógicos con redes locales. ♦ Publicaciones. ♦ Un archivo móvil con los materiales investigados. ♦ Web dinámica.

Error

Confundir el producto del trabajo (libro o exposiciones) con los procesos de trabajo colectivo y prácticas instituyentes que hemos desarrollado. Enmarcarse simplemente en el giro educativo.

Motor de cambio

Decrecimiento y reconocimiento de saberes y políticas locales y afectivas.

Creatividad aplicada

En los proyectos de pedagogías colectivas se identifica al otro como experto local y con saberes y capacidades iguales a los otros.

Adaptarse al cambio

1. ¿Qué saberes, personas y espacios reconocemos por válidos en el trabajo cultural, y que otros quedan fuera, excluidos, silenciados o minorizados? 2. ¿Gestionamos los proyectos con el tiempo y la apertura necesaria para una escucha activa y que sean sostenibles con nuestros estilos de vida? 3. ¿Podemos presentarnos a partir de complejidades, de errores, de desbordes sin que ello no sea entendido como un simple fracaso o debilidad del proyecto?

Futuro

Centrar nuestro trabajo en una colaboración fructífera entre instituciones culturales y redes locales de trabajo.

Metamorfosis



1. Investigación compleja y generación de redes

(Marzo-Noviembre 2009)

El inicio de Transductores partió de la generación de una investigación compleja de los modos de trabajo y políticas de 13 proyectos, a los que denominamos casos de estudio. Cada caso se indagó mediante entrevistas/fichas muy específicas de sus proyectos y un sociograma (negociado con cada grupo), que mostraba los agentes, relaciones, artefactos producidos y multiplicaciones del proyecto. Paralelamente, 8 meses antes de la exposición, iniciamos una serie de seminarios-talleres para generar proyectos descentralizados a partir de la colaboración con redes locales. Hicimos uno al que llamamos “Pedagogías culturales. Prácticas colaborativas y aprendizajes en red” en la Facultad de Bellas Artes de Granada, con alumnos diversos de educación, artes, diseño... al que se sumaron otros profesionales. Esta misma estrategia se utilizó para generar otro para profesorado de centros educativos titulado “Proyectos de trabajo en cultura visual y pedagogía cultural”. En ambos casos se activaron grupos de trabajo interdisciplinarios, algunos de los cuales continuaron en el 2010.

2. Primer despliegue: Exposición, talleres, publicación y proyectos descentralizados

(Noviembre 2009 – Diciembre 2010)

A finales de Noviembre se inauguró la primera exposición de Transductores

en el Centro de Arte José Guerrero, acompañada de un seminario-taller internacional, donde se juntaron alrededor de 30 experiencias de pedagogías colectivas a nivel estatal y algunos invitados internacionales. Durante la exposición se generó un espacio de taller y centro de recursos en la mismas salas, y diversos talleres para primaria y secundaria. En el 2010 se publicó el libro con los 13 casos de estudio y tres textos teóricos. Paralelamente se produjeron 3 de los proyectos diseñados durante los talleres del 2009, y se guiaron en su desarrollo en municipios de Granada: proyecto Rayuela de Colorines en Jun, El Arte de la Tierra en Motril y Retroalimentación en Peligros.

3. Segundo despliegue:

TransLab Amarika

(Marzo- mayo 2011)

Fruto de la invitación del proyecto Amarika en Vitoria-Gasteiz, proyecto de presupuestos participativos en cultura de la Diputación Foral de Álava, generamos un nuevo despliegue diseñándolo en colaboración con Txelu Balboa (ColaBoraBora y miembro de Amarika) y Ainhoa Garagalza (mediadora local y miembro de Munduko Arrozak y Plataforma Amanda). Así se conformó un grupo motor con 13 iniciativas y entidades muy diversas, se generó un taller de aprendizajes y micro-asesorías, y este grupo finalmente autogestionó durante un mes y medio el espacio de la sala, con actividades,

talleres de auto-aprendizaje mutuo y unas jornadas el 14 de Mayo sobre participación y ciudadanía en red.

4. Despliegue en el MDE11 y momento actual

(Septiembre 2011- enero 2011)

El proyecto viaja a Medellín, donde colaboramos con el equipo educativo del Museo de Antioquia, entidad que produce el evento internacional MDE11, dentro del cual se inserta nuestra colaboración. Primero se genera una visita de campo donde se contacta con 15 centros educativos, y se diseña, a partir de sus intereses y necesidades, un campamento pedagógico. El campamento tiene lugar en Julio, con representantes de 20 centros. Da como resultado la configuración de un proyecto piloto de trabajo en red entre diversos centros educativos y universidades de la ciudad que continua actualmente en una serie de encuentros y proyectos bilaterales. Toda esta evolución del proyecto, y otras investigaciones de pedagogías colectivas a nivel estatal se publicarán en el segundo proyecto editorial.



HipoTesis

pág. 314-315

ADN

HipoTesis; Madrid, actúa desde 2009
www.hipo-tesis.eu

HipoTesis es una plataforma de reflexiones embrionarias basada en la transversalidad del conocimiento científico a partir de la colección y publicación de textos de carácter independiente.

Quién

Francisco G. Triviño, Fernando Nieto y Katerina Psegiannaki

Remezcla

Tags

#Micro-reflexión
#Intercambio
#Transversalidad
#Emancipación
#Accidente
#Hallazgo
#Amnesia reveladora
#Igualdad

Fórmula

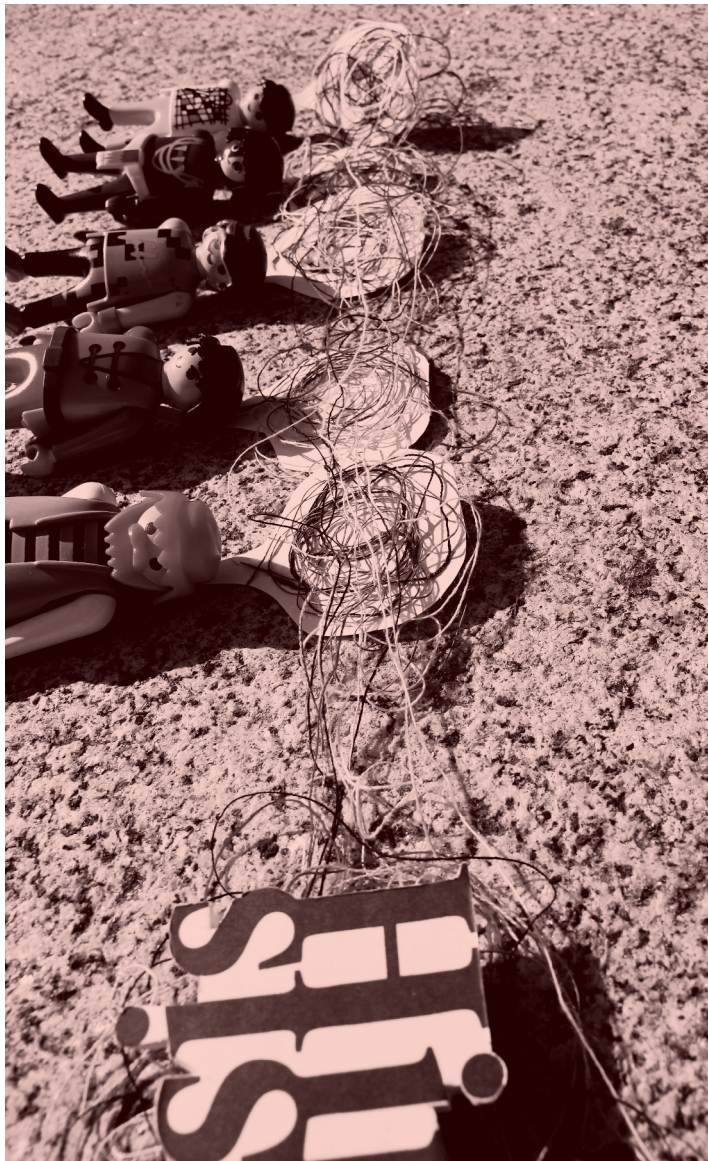
#HipoX= [15 participantes x 370 palabras + 15 x 4 comentarios x 70 palabras] x Motivación propositiva³

Inspiración

José Luis Pardo, *La regla del juego. Sobre la dificultad de aprender filosofía*; Rancière, Jaques. *El maestro ignorante. Cinco lecciones sobre emancipación intelectual*; Onfray, Michel. *La comunidad filosófica. Manifiesto por una universidad popular.*

Video

Isaac Asimov previendo el impacto de internet



Ser viajero no viajante

Filosofía

La finalidad de HipoTesis es crear una red para conectar, hacer de intermediario, y generar las condiciones para un diálogo fructífero entre sus participantes. Sus objetivos son la canalización de intenciones intelectuales, la voluntad estructuradora de pensamientos y el aliento de tesis doctorales. Por su condición propositiva, los textos deben ser capaces de abrir un espacio donde puedan suceder la reflexión y el diálogo. Se trata así de un nicho de intercambio de micro-reflexiones personales en forma de experiencias, lecturas y pensamientos. Un lugar que facilita la comunicación, situándola bajo un régimen creativo y productivo. En HipoTesis los pensamientos se convierten en generadores y provocadores de diálogo en forma de nuevos pensamientos o nuevos actos.

Puntos de partida

HipoTesis nace como fusión de los trabajos de las clases de doctorado, la crítica al formato blog y su inca-

pacidad para la reflexión pausada, la necesidad del diálogo y la puesta en común de deseos independientes.

· La soledad del tesinando frente a la necesidad de comunicación fuera del ámbito de la tesis. · La escasez de formalizaciones de encuentros de reflexiones embrionarias.

“...La dificultad del logos... deriva de la necesidad de tener que atribuir a un sujeto un predicado que de ningún modo se deriva ‘analíticamente’ de su concepto, **la necesidad de tener que decir más de lo que la experiencia, la memoria o la costumbre nos permiten decir...** Y quien nos obliga a ir más allá de ‘nosotros mismos’, más allá del sujeto a buscar el predicado, más allá de nuestra experiencia personal o nuestra memoria colectiva es ese otro cualquiera que tenemos enfrente...”. [J. L. Pardo, *La regla del juego. Sobre la dificultad de aprender filosofía*].

Periferias

Grietas

· La normalización de los pensamientos en micro-escritos. · El comportamiento crítico. · La comunicación entendida bajo estas herramientas para reflexionar y aprender en red. “**Lo que puede por esencia un emancipado es ser emancipado:** dar, no la llave del saber, sino la conciencia de lo que pueda una inteligencia cuando se considera igual a cualquier otra y considera cualquier otra como igual a la suya.” [J. Rancière, *El maestro ignorante*]

Comunidad

“Es cierto que, individualmente, puedo pensar en varias cosas, pero la mayor parte de nuestro pensamiento procede de nuestro sustrato colectivo. El lenguaje es colectivo y también lo son la mayoría de nuestras creencias básicas...” [D. Bohm, *Sobre el diálogo*]

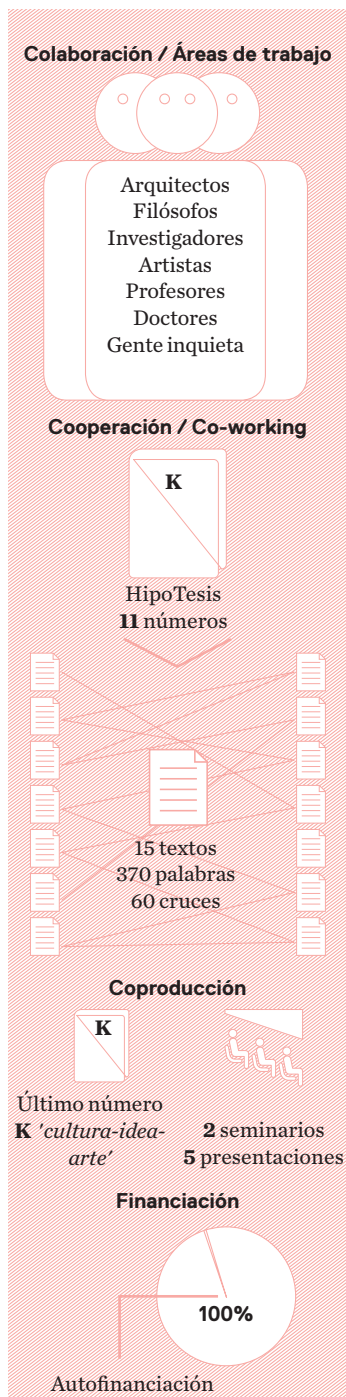
Aportación

Una plataforma como soporte, un juego como estrategia.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir



Método

1. El estudiante emancipado: Frente a un modelo normal donde el profesor, emisor, transmite el conocimiento a unos estudiantes, receptores, en HipoTesis la temática es creada por todos los participantes, todos se convierten en emisores y receptores. **2. La amnesia reveladora:** Frente a artículos con autoría visible, esta es ocultada temporalmente en los artículos que participan en HipoTesis para poder ser comentados sin prejuicios. **3. El cadáver exquisito:** Frente a artículos cerrados, los que aparecen en HipoTesis son dejados abiertos conscientemente para ser terminados, completados por los comentaristas. **4. La transversalidad creadora:** Frente a artículos expuestos dentro de las mismas comunidades, los artículos en HipoTesis son enlazados para ser comentados desde distintas disciplinas.

Herramientas aplicadas

- ♦ Crear redes de conocimiento.
- ♦ Propiciar comentarios reflexivos.
- ♦ Construir cuestionando, escribiendo y comentando, generando empatía y conflicto con el resto.

Recursos tangibles

- ♦ Mantenimiento y desarrollo de contenidos de la página web.
- ♦ Asistencia a seminarios, congresos y actividades culturales. Con más recursos económicos se invertiría en implicar a más gente, dar mayor visibilidad, desarrollar con más profundidad investigaciones ya iniciadas.

Resultados

- ♦ Publicaciones.
- ♦ Seminarios.
- ♦ Información específica a investigadores.
- ♦ Posibilidades de comunicación no reglada ni institucionalizada pero sí reflexiva y crítica.
- ♦ Visibilidad viral pero también institucional.

Serendipia

Error

#EducationCrisis

Preparar cada generación para un nuevo mundo solo puede significar que se les quiere quitar su propia oportunidad ante lo nuevo.

[H. Arendt].

Motor de cambio

La emancipación intelectual
[Jacques Rancière]

Creatividad aplicada

- Respecto a una revista científica: la extensión de los textos, la síntesis y la espontaneidad.
- Respecto a una red social: la madurez de las reflexiones y el mayor espectro temporal para hacer comentarios.

Adaptarse al cambio

1. ¿Por qué cuesta tanto salir y entrar en disciplinas ajenas a la propia?
2. ¿Por qué sin reglas de juego no sabemos jugar?
3. ¿Por qué comentamos artículos mejor que los escribimos?, ¿acaso no somos suficientemente autocríticos?

Futuro

Esperamos ser una referencia escrita sobre intensidad y sostenibilidad intelectual.

Metamorfosis

1. Hipótesis de HipoTesis

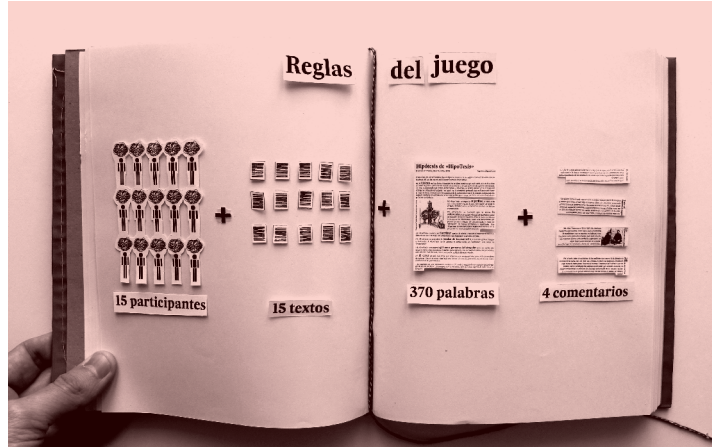
La plataforma HipoTesis surge a partir de una inquietud de intercambio de reflexiones entre un grupo de amigos y doctorandos de la Universidad Politécnica de Madrid, que plantean una necesidad comunicativa alrededor de sus investigaciones en curso. Tras unos primeros tanteos, en octubre de 2009 se formalizan las reglas del juego, se genera el primer texto -que a la vez será ejemplo de los siguientes- y se cierran los comentarios al primer artículo. Nace 'Hipótesis de HipoTesis'.



2. Las reglas del juego

Si se crea una estructura de soporte que sea capaz de movilizar a 15 autores con un interés doble en compartir su pensamiento y aportar su reflexión al de otros 4 participantes, se consigue dar visibilidad a los 60 vínculos generados, crear un diagrama de relaciones hasta el momento no visibles y sobre todo formar algo más que la simple suma de las partes.

El resultado de este juego se recoge en una publicación periódica estratégicamente nombrada por orden alfabético, que genera la controversia de la limitación del alfabeto latino, pero al mismo tiempo lo ilimitado del uso infinito de las letras de otros alfabetos. Se acuerda asimismo que ningún número tendrá un título previo, sino que el título será el resultado de las palabras más



usadas en la publicación que surge del juego. Por tanto, no existe un título al uso sino un post-título, reflejo de lo imprevisible. Comienza el 'Hipo A' que termina post-titulándose 'espacio-palabra-sistema-tiempo'.



Las cosas no son lo que parecen

- Hasta la fecha otros títulos han sido:
- Hipo B: "ciudad-cosas-lugar"
 - Hipo C: "cromosoma-casa-ciudad"
 - Hipo D: "texto-mundo-historia"
 - Hipo E: "pasillo-proyecto-diálogo"
 - Hipo F: "diseño-proceso-arquitectura"
 - Hipo G: "urban-nature-art"
 - Hipo H: "ciudad-relación-espacio"
 - Hipo I: "manos-cuerpo-tocar"
 - Hipo J: "memoria-mundo-tiempo"
 - Hipo K: "cultura-idea-arte"

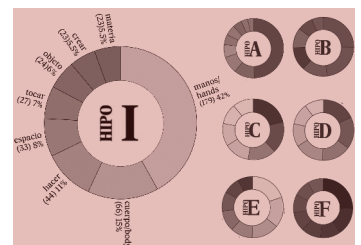
3. El impulso de la transversalidad

Siendo un juego donde el impulso principal es la transversalidad, se decide enriquecer esta situación

con la participación de personas que provienen de distintas disciplinas. Así el juego es más complejo, heterogéneo, imprevisible e intenso. La transversalidad y la multidisciplinariedad se convierten en las principales aportaciones del juego hacia sus participantes y de estos hacia el juego.

4. La apertura institucional

HipoTesis madura como plataforma y se nutre de los universitarios, por ello comienza a presentar su juego en clases de postgrado para motivar a nuevos participantes. Desde entonces se concentra en conseguir por un lado una presencia 'científica' en diferentes repositorios universitarios y registros de indexación, y por otro una presencia 'cultural', posiblemente menos reglada, donde la inquietud y la acción puedan ser igualmente germen de reflexiones.



Pedagogías Invisibles

pág. 316-317

ADN

*Pedagogías Invisibles; Madrid,
actúa desde 2009*

pedagogiasinvisibles.blogspot.com

Pedagogías Invisibles es un grupo de investigación en educación artística autogestionado y compuesto por personas muy diferentes que trabajan generando dudas sobre el mundo visual que nos rodea.

Quién

Alberto Marrodán Thomas, David Lanau Latre, Clara Megías, Eva Morales Gómez, Andrea De Pascual, Ana Cebrián, Lucía Sánchez, Amanda Robledo, Carol Muñoz Clemente, Julia Rico Ortega, Marta García Cano, María Acaso, Diana Montoya, Rosa Alonso

Remezcla

Tags

#Rizoma
#Pedagogías regenerativas
#Investigación
#Acción
#Visibilidad
#Edu punk
#Arte actual
#Aprendizaje
#Reduolution

Fórmula

#Educación + Arte + Contextos
potencialmente educativos +
Ciudadanía = Cambio social

Inspiración

Links

<http://welcometocup.org/>
<http://11festival.zemos98.org/La-es-cuela-expandida-el-documental,1177>
www.hepg.org/her/abstract/436

Video

Presentación Pedagogías



Ser viajero no viajante

Filosofía

Somos formadores artísticos en continua formación, buscamos la alfabetización visual, facilitamos herramientas y, para ello, todos estimulamos la motivación y hacemos uso de la conexión con la realidad. No resolvemos problemas. Cuestionamos realidades. No tratamos de dialogar para estar de acuerdo, sino para convivir con nuestras diferencias. En definitiva, buscamos...

Las pedagogías invisibles no las hemos inventado nosotros. Existen ya. Nosotros tan solo somos conscientes de su existencia y la explicitamos y manifestamos. Reflexionamos sobre lo que enseñamos y tratamos de crear individuos críticos capaces de posicionarse ante el mundo que les rodea. Nos definimos como grupo de investigación que pasa a la acción. No solo para crear nuevas

redes de conocimiento y de acción, sino para generar rizomas culturales, personales, sociales... En definitiva, un rizoma invisible que crece con cada nuevo miembro, un rizoma que se nutre, rebota, muta y retorna, cargado siempre con nuevas ideas.

Puntos de partida

· ¿Qué papel debe tener la educación artística en el mundo actual? · ¿En qué contextos puede incidir la educación artística en la sociedad contemporánea? · ¿Qué metodologías son acordes con una educación en el siglo XXI? · **¿Puede ser el arte una estrategia de aprendizaje en la sociedad actual?** · ¿Cómo difundir y dar peso a iniciativas relacionadas con el arte y la educación? · ¿Cómo eliminar la brecha existente entre los intereses del arte y del resto de la sociedad?

Periferias

Grietas

Principalmente queremos llegar a un aprendizaje propio, donde todos participemos de ello. **Nos interesa el aprendizaje regenerativo, que es el que cambia y muta para mejorar y crecer y se fundamenta en un pensamiento positivo y horizontal.**

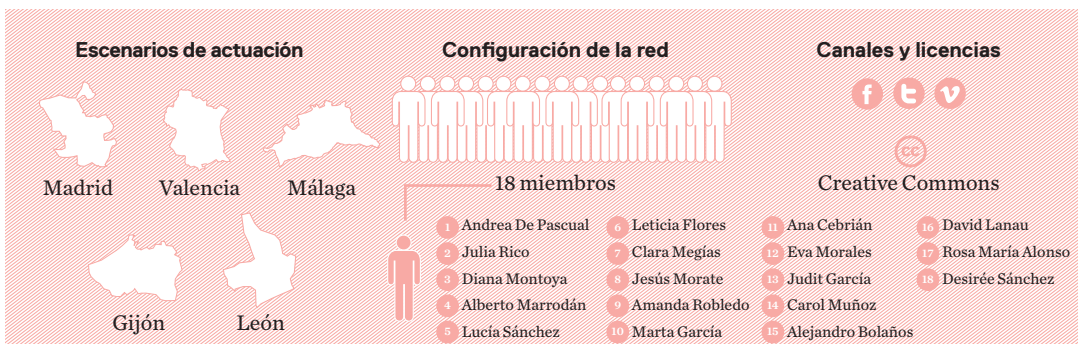
Comunidad

La comunidad le da sentido a nuestra actividad: lo que hacemos no podría existir sin ella. Nos enseña qué es lo que realmente importa. Nos ayuda a tener los pies en la tierra. Nos motiva para seguir luchando por un sistema educativo mejor. Nos ayuda a generar espacios de encuentro a través del arte.

Aportación

Crear, disfrutar, aprender, generar, dialogar. Lo que se enseña pero no se enseña. Hacer visible lo invisible, dentro de la divergencia y convergencia de nuestros distintos proyectos educativos. Somos conscientes del mundo en el que vivimos, somos conscientes de nuestra posición educativa, pensamos, actuamos, generamos discursos y creamos dudas capaces de remover las conciencias de todo aquél que quiera escucharnos. Somos agitadores de conciencias, diseccionamos realidades, explicitamos estereotipos.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Cooperación / Co-working

Colectivo Nubol

Educared

Esto es una clase

Coproducción



16 tesis
doctorales en
marcha



2
publicaciones



8 talleres
2 seminarios



27 programas
de radio (hasta
la fecha)

Financiación

110.000 € en 2011

1. UCM (Universidad Complutense de Madrid)
2. Fundación Telefónica
3. Matadero Madrid

Método

1. Buscamos generar red para poder crecer. 2. Intentamos crear relaciones de apoyo donde todos podamos participar. 3. Establecemos puntos de apoyo para poder ayudarnos. 4. Queremos crear un lugar de encuentro donde todo el mundo pueda estar. Todas aquellas personas que tengan interés por conocer o ampliar los espacios, las estrategias y los momentos en los que el arte y la educación se unen para crear nuevas formas de aprender, comunicarse, y conocer el mundo y a uno mismo. La educación artística no se dirige solo a niños o escolares. El aprendizaje se produce durante toda la vida y, por tanto, nuestros proyectos van dirigidos a cualquier persona de cualquier edad que quiera participar

Herramientas aplicadas

♦ Manifestar una urgente necesidad de incorporar y desarrollar creación artística contemporánea en cualquier contexto que sea potencialmente educativo (formal, no formal o informal). ♦ Experimentar con metodologías innovadoras que se adecuen al mundo actual. ♦ Investigar sobre el arte actual como herramienta multidisciplinar y transversal. ♦ Ser conscientes de que existen elementos audio-visuales que nos educan de manera inconsciente.

Recursos tangibles

♦ Los recursos de los que disponemos los empleamos en la coordinación de proyectos y en la realización y difusión de los mismos.

Resultados

♦ Intervenciones artísticas. ♦ Piezas audiovisuales. ♦ Talleres. ♦ Seminarios. ♦ Exposiciones. ♦ Publicaciones. ♦ Programas de radio.

Serendipia

Error

#Reduolution

La inconsciencia de los poderes públicos y privados de la necesidad del cambio educativo.

Motor de cambio

Generar experiencias colectivas que lleven al aprendizaje.

Creatividad aplicada

La educación como eje del cambio de modelo social y el arte como herramienta para el aprendizaje.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo concienciar a la sociedad de que todos somos productores culturales?
2. ¿Cómo visibilizar y transformar las pedagogías invisibles de nuestro actual sistema educativo?
3. ¿Cómo llevar a cabo procesos de aprendizaje en los que el poder sea distribuido de manera justa y democrática?

Futuro

Llegar a ser una organización de referencia en el mundo del arte y la educación por nuestras numerosas acciones e investigaciones en el área.

Metamorfosis

1. Encuentro Edupunk y post universidad. ¿Son necesarios los doctorados en tiempos de facebook?

La mayoría de las investigaciones de los integrantes de PI acabarán teniendo un formato académico por lo que defenderemos una tesis doctoral. En el encuentro, quisimos reflexionar sobre si tenía sentido hacer un DEA y escribir una TESIS en un mundo que ha cambiado tanto. Siguiendo las coordenadas del Edupunk, el encuentro subvirtió todos los contenidos y dinámicas de una conferencia tradicional. El objetivo era debatir si en la época de Facebook, del exceso de información, del predominio de la imagen sobre el texto y, en definitiva, de la democratización que internet supone en la gestión del conocimiento, tienen sentido la actual estructura y sistemas de los estudios de tercer ciclo.



2. En Construcción. Disculpen Las Molestias

En Construcción, Disculpen las molestias tiene como objetivo proponer una acción cultural performativa que fomentara procesos *bottom-up* y utilizara el centro como un laboratorio de ideas y conocimientos entre los creadores culturales que exponen en Matadero, el público de Matadero y los agentes que coordinan ambas voces y trabajan en Matadero. En la práctica hemos utilizado el arte contemporáneo como formato (performance), el cuerpo de los participantes como soporte, hemos salido del recinto habitual donde se hace lo didáctico (los habituales espacios de talleres) y lo hemos prolongado



a todo el espacio disponible (*hall de matadero, el patio, el mismo espacio de la exposición...*), hemos roto la homogeneidad del público al hacer un taller de 0 a 99 años, hemos prescindido del mobiliario tradicional y hemos tirado a la gente por el suelo, hemos disruptido la direccionalidad, ya que éramos tres personas haciendo el taller, y de esta forma el poder se ha diluido, haciendo que todo fuera más orgánico y rizomático; y lo más importante: no hemos hecho manualidades.



3. Programa de radio Miradas Invisibles

Miradas Invisibles es un programa de Arte y Educación. Nuestra motivación al iniciarlo fue crear una nueva vía de difusión de los proyectos, investigaciones y publicaciones relacionadas con el área. Existe una carencia de información en los medios de comunicación sobre estas temáticas

que consideramos fundamentales y queríamos apoyarlo con una propuesta de este tipo. Con el tiempo hemos descubierto que también se trata de una forma de realizar conexiones entre los profesionales, ya que conocen sus experiencias escuchando el programa y se crean relaciones.

4. POST- ITCITY Ciudades Ocasionales

Es una colaboración durante la exposición de este proyecto en Centro-Centro de la ciudad de Madrid. Participamos con la realización de 5 talleres en los distintos contextos donde trabaja PI: institutos de secundaria, hospitales y el barrio de Lavapiés. En estos 5 proyectos se trabajó con el mismo parámetro; trabajar sobre los posibles usos y apropiaciones temporales del espacio público, a partir del análisis de las pedagogías invisibles de estos espacios.



IN-SONORA

pág. 318-319

ADN

IN-SONORA Muestra de Arte Sonoro e Interactivo; Madrid, actúa desde 2005
www.in-sonora.org

Plataforma creada para dar apoyo y difusión a propuestas artísticas experimentales relacionadas con la interactividad y/o lo sonoro, desde un punto de vista amplio y multidisciplinar.

Quién

Betania Lozano y Maite Camacho

Remezcla

Tags

#Arte sonoro
#Interactividad
#Nuevos medios
#Internacional
#Innovación
#Emergente
#Muestra
#Red
#Comunidad

Fórmula

#Convocatorio pública de proyectos
+ Jurado + Riesgo + Calidad + Innovación + Colaboración = IN-SONORA

Inspiración

Links

<http://youtu.be/huTT2qrw7JI>
<http://youtu.be/dG7htZwKKzE>
http://youtu.be/6HzVeln_dfM

Video

((((TRANSONICA)))



Ser viajero no viajante

Filosofía

En IN-SONORA no somos expertos musicólogos, ni eruditos en el tema del sonido. Nuestra experiencia proviene del ámbito de la gestión cultural y de las bellas artes; de ahí la mirada diferente, más amplia si cabe, que tenemos al abordar el arte sonoro. Concebimos el sonido como una materia plástica con muchas posibilidades en la creación contemporánea, que no ocupa un lugar físico pero sí requiere de unas condiciones espaciales específicas a la hora de trabajar con él... Nos interesa cómo se acercan a él artistas de diferentes disciplinas (escultura, pintura, nuevos medios, artes escénicas, arquitectura, etc). Sin una temática previa preestablecida y las propuestas son evaluadas por su carácter innovador, sin tener tanto peso el currículo de su creador”.

Desde 2005 IN-SONORA se ha propuesto servir de plataforma de proyectos en relación con el sonido y la interactividad al tiempo de crear una comunidad en torno a estas propuestas, involucrando a espacios, colectivos, artistas, colaboradores y abriendo estas disciplinas a un público amplio.

Lo ha conseguido con una muestra internacional con sede en Madrid que en cada edición selecciona a un importante número de artistas, dando forma así una intensa programación presentada en diferentes espacios de la ciudad, tanto independientes como institucionales.

Desde 2008 se plantea llevar a cabo un trabajo más de fondo y generar propuestas que permitan la colaboración continuada con los artistas, colaboraciones con otros proyectos afines, creación de redes nacionales e internacionales.

Puntos de partida

IN-SONORA se crea desde la idea de colectivo, trabajando conjuntamente con artistas, colaboradores y espacios, moldeando la idea del proyecto según una convocatoria pública internacional anual.

Periferias

Grietas

IN-SONORA nace con la intención de cubrir un vacío dentro de la escena cultural en España, dando cabida a **propuestas en torno al sonido y la interactividad** en un formato de muestra anual, antes inexistente

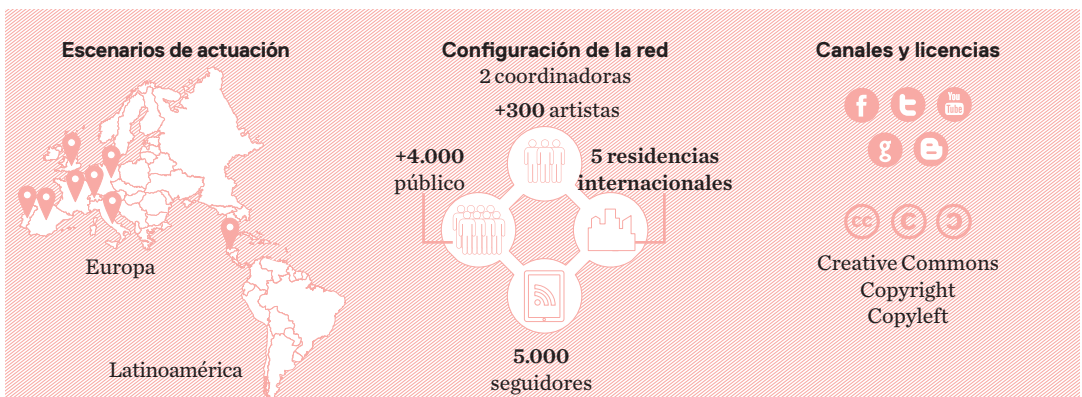
Comunidad

Nos interesa la **creación de comunidad** y vínculo entre los artistas, las sedes, el público y la muestra. Ofrecer este tipo de escenarios para que los creadores aporten su conocimiento a jóvenes, estudiantes, niños... y a su vez reciban un fuerte estímulo de un público diferente. **Nos interesa ese valor de mezcla, de libertad.**

Aportación

· Exporta cultura. · Genera trabajo en colectivo. · Difunde propuestas poco convencionales.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo

Artistas	Galeristas
Público	Patrocinadores
Centros culturales	
Espacios independientes	
Embajadas	

Cooperación / Co-working



Coproducción



7 ediciones
de IN-SONORA

Financiación



Método

1. Trabajamos con diferentes profesionales creando relaciones de colaboración y de trabajo en red, ofreciéndoles la oportunidad de formar parte de un equipo joven y emprendedor y de un proyecto abierto y creativo. **2.** A los artistas participantes les aportamos la posibilidad de exhibir su trabajo, consolidar su obra y conectarla con el circuito nacional e internacional. **3.** Un aprendizaje en conexión continúa con el contexto cultural, las necesidades y cambios que surgen y nos afectan.

Herramientas aplicadas

- ♦ Arte contemporáneo; arte sonoro e interactivo abordado desde múltiples disciplinas artísticas.
- ♦ La promoción y difusión a nivel nacional e internacional de estas manifestaciones artísticas y culturales experimentales.
- ♦ La profesionalización del equipo gestor del proyecto y del sector cultural.
- ♦ La llegada al público amplio y la consolidación de un circuito artístico.

Recursos tangibles

- ♦ Equipo humano para el diseño y la coordinación de las actividades.
- ♦ Recursos materiales para la producción de obra artística.
- ♦ Honorarios para artistas, técnicos y profesionales que colaboran.
- ♦ Transportes.
- ♦ Imprenta.
- ♦ Diseño Web, Registro y Edición Audiovisual

Resultados

- ♦ Comisariado de proyectos.
- ♦ Producción de obra Artística.
- ♦ Talleres, workshops y conferencias.
- ♦ Exposiciones y ciclos.
- ♦ Eventos en directo.
- ♦ Piezas de escucha, vídeo, net.art.
- ♦ Publicaciones.
- ♦ Documentación audiovisual.

Serendipia

Error

La falta de apoyo por parte del contexto socio cultural a propuestas que apuestan por la experimentación en la creación contemporánea.

Motor de cambio

Ofrecer un programa estable de propuestas y actividades en torno al sonido y el arte interactivo.

Creatividad aplicada

IN-SONORA funciona también como una asociación cultural, coordinando exposiciones, encuentros de artistas y talleres en diferentes países.

Adaptarse al cambio

Teniendo en cuenta el recorrido del proyecto y la cantidad de artistas que han pasado por la muestra: **¿Cómo podemos plantear con ellos una colaboración más continuada?**

Futuro

Queremos ser una plataforma de referencia, sostenible e independiente que ofrezca una programación de calidad, conectando diferentes agentes culturales, artistas y público. En diez años nos gustaría haber ampliado el número de colaboraciones, intercambios y comisariados en diferentes geografías.

Metamorfosis

1. Muestra anual en diferentes sedes de Madrid, con carácter internacional

Desde 2005 IN-SONORA desarrolla una muestra internacional en Madrid seleccionando proyectos de diferentes naturalezas: instalaciones, eventos, piezas sonoras, video, net.art... todas relacionadas con el sonido y la interactividad, mediante una convocatoria pública.

2. Colaboraciones nacionales e internacionales con proyectos afines

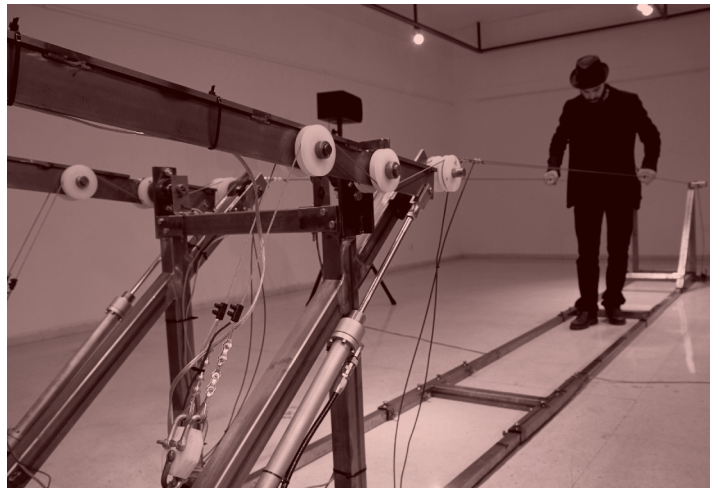
Desde 2008 IN-SONORA comenzó a colaborar con otros proyectos y festivales afines relacionados con el arte sonoro y nuevos medios: *Stiching IDFX* (Holanda), *Transónica* (México), *SoundRes* (Italia), *Mucho Más Mayo...* invitando a artistas ligados a la muestra a presentar su trabajo en otro contexto.



3. Workshops y residencias artísticas

Paralelamente a la muestra IN-SONORA, se han programado talleres y residencias de artistas tanto en España como en el extranjero, que abarcan el trabajo con el sonido desde diferentes puntos de vista. *New sounds New territories* (Lecce, Italia), *Saout Meeting* (Tetuán, Marruecos), *Transónica* (Guanajuato y México DF), *Festival Interference* (Breda, Holanda)...

En 2010 se ha desarrollado un importante trabajo de gestión en México DF y Guanajuato junto al equipo de *Transónica* (Lucía Cavallini y Ana Montiel) con el resultado de dos talleres impartidos por



Alfredo Morte y Alberto Cerro, un seminario de Chiu Longina, conferencias y encuentros con artistas locales, exposición de instalaciones, videos sonoros, piezas de escucha y net.art, además de ayudar en la producción de obra nueva.



4. Comisariados

En su labor como plataforma de apoyo y difusión, IN-SONORA diseña proyectos de comisariado para diferentes instituciones culturales y eventos: *ARTE SONoro Off* (La Casa Encendida), *SON* (Auditorio Nacional de Música), *Día Europeo de la Música* (Ayuntamiento de Madrid), *La Noche en Blanco* (Ayuntamiento de Madrid), *Los Maquinistas* (Centro Arte Complutense).

Tras la sexta edición de la Muestra en Madrid, IN-SONORA colaboró de nuevo con el *Festival Interference* (Breda, Holanda) seleccionando a los artistas, Jesús Jara y Pablo Serret de Ena para una corta residencia y la producción y exposición de una obra nueva, Alex Sigman para la composición de una pieza sonora y una sesión de piezas de vídeo.



ZEMOS98

pág. 320-321

ADN

*Festival ZEMOS98; Sevilla,
actúa desde 1998
<http://festival.zemos98.org>*

ZEMOS98 es un equipo de trabajo que investiga, programa y produce contenidos relacionados con educación, comunicación y creación audiovisual.

Quién

ZEMOS98

www.zemos98.org

Remezcla

Tags

- #Cultura contemporánea
- #Procomún
- #Remezcla
- #Audiovisual
- #Copyleft
- #Copylove
- #Educomunicación
- #Código fuente
- #Economía feminista
- #Cultura libre

Fórmula

#(Dominio Público x Comunidad) /
 Gobernanza basada en los afectos +
 (Experimentación + Herramientas)
 = Procomún

Inspiración

Links

www.EMBED.at
www.bookcamping.cc

Video

TRON (versión 15M)



Ser viajero no viajante

Filosofía

Trabajamos en el ámbito de la cultura contemporánea desde una perspectiva colaborativa que reivindica conceptos propios de la cultura como transparencia, comunidad, compartir y remezclar. El festival surge en el páramo cultural de la provincia de Sevilla como iniciativa hiperlocal bajo el paraguas de festival de vídeo que quiere sobrevivir aportando servicios relacionados con lo audiovisual, la educación y la gestión de eventos.

Nuestro Festival ZEMOS98 no pierde de vista nuestro posicionamiento sobre cómo, dónde y por qué debe producirse el conocimiento y la cultura, tratando de ser transparentes y críticos sobre cuál es la función sociocultural que entendemos tiene la comunicación, la cultura digital y audiovisual, y en definitiva, el pensamiento contemporáneo.

Aunque parezca difícil el Festival ZEMOS98 intenta plantear estas cuestiones cada año desde diferen-

tes perspectivas temáticas, que a lo largo del tiempo se han convertido en líneas de investigación entrecruzadas. El momento del festival, que une recursos de diferentes entidades públicas para poder realizarse, es en el que los procesos de investigación se hacen públicos y apostamos por la coherencia de una programación que incluye proyecciones, actividades formativas, conferencias audiovisuales y conciertos.

Puntos de partida

- ZEMOS98 es un equipo de trabajo que convive con la sociedad red, que converge y se asocia temporalmente, tejiendo relaciones y generando comunidades. · **ZEMOS98 es cultura libre, procomún y remezcla.**
- ZEMOS98 es educación expandida, comunicación en beta y audiovisual integrado. · ZEMOS98 es mediación tecnológica y experimentación de contenidos y formatos.

Periferias

Grietas

· Somos agentes activos en la comunidad proponiendo reflexiones abiertas y “producomunicando” el proceso.

· **Asociados a la tecnología y su desarrollo hemos sabido darnos cuenta que lo importante es la actitud, no las máquinas.**

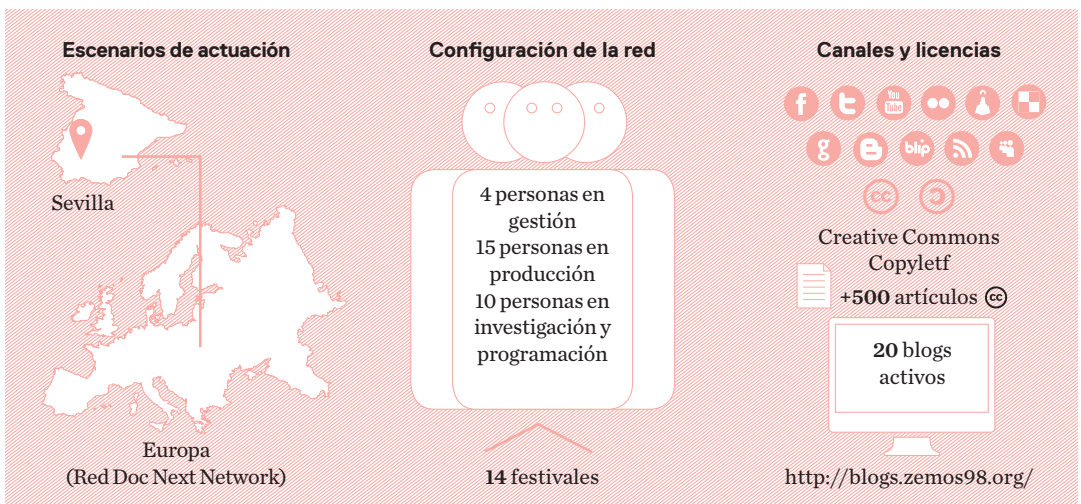
Comunidad

Vivimos en la sociedad red y por eso convergemos y nos asociamos temporalmente, tejiendo relaciones y generando micro-comunidades.

Aportación

- Conceptos, ideas, ejemplos y conocimiento compartido. · Espacios de aprendizaje y reflexión colectiva.
- Posicionamiento de otros proyectos o difusión de actividades culturales.
- Acceso a contenidos culturales.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Serendipia

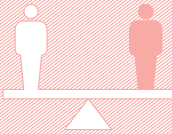
Colaboración / Áreas de trabajo



Agentes
culturales
Agentes sociales
Profesores
Estudiantes
Emprendedores

Cooperación / Co-working

Colabora
Doc Next
ZEMOS98 Network



Coproducción

+400 vídeos y
audios en internet



30 talleres



5 publicaciones

Financiación

150.000 € en 2011

1. Centro de las Artes de Sevilla
2. Instituto Andaluz de la Juventud
3. Junta de Andalucía
4. CICUS
5. Doc Next Network

Método

1. Con una perspectiva constructivista y dialógica hemos implementado metodologías de la Educación Expandida. 2. Le damos importancia al juego y a las dinámicas de participación no exclusivamente verbales. 3. Proponemos talleres para hacer y pensar al mismo tiempo.

Herramientas aplicadas

- ♦ Experimentación en narrativas audiovisuales y digitales.
- ♦ Procomún, archivo y remezcla.
- ♦ Políticas culturales e innovación.
- ♦ Educación cultural y alfabetización en medios.
- ♦ Tecnologías aplicadas a la cultura: investigación en software y hardware.
- ♦ Afectos, economía feminista, amor.

Recursos tangibles

- ♦ Equipo humano para la coordinación y conceptualización de las actividades.
- ♦ Recursos para la producción de las propuestas y profesorado.
- ♦ Alojamiento, viajes y manutención de personas invitadas.
- ♦ Honorarios para artistas, educadores y expertos.
- ♦ Labores de comunicación y difusión.

Resultados

- ♦ Publicaciones escritas : 5 libros editados.
- ♦ Piezas audiovisuales: más de 400 vídeos y audios publicados en diferentes portales de internet.
- ♦ Talleres, encuentros y seminarios: 30 talleres, actividades de formación a lo largo de estos años.
- ♦ 20 blogs activos en <http://blogs.zemos98.org/>.
- ♦ Más de 500 artículos publicados en nuestra web con licencias libres.
- ♦ Espacios de exhibición tradicionales.

Error

La idea de canon no es más que un enorme contenedor de referencias que tanto espectadores como creadores puede utilizar y hacer suyas.

Motor de cambio

La remezcla es una de las fuentes más poderosas para la creación y el acceso a ese amplio baluarte cultural.

Creatividad aplicada

Siempre creamos a partir del inagotable archivo de la cultura, del infinito bastión de la cultura que nos ha precedido.

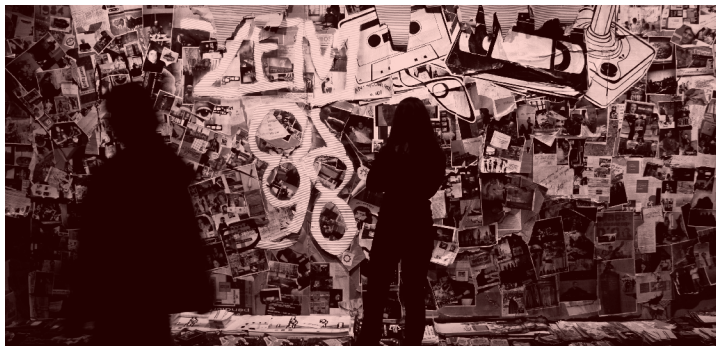
Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo se gestiona una comunidad en una sociedad que potencia el uso de las marcas?
2. ¿Es posible una iniciativa privada con los valores que se le suponen a la empresa pública?
3. ¿Cómo resolver el desequilibrio de ritmos entre individuos de la misma organización y entre diferentes organizaciones?

Futuro

Esperamos ser una comunidad mejorada y que progresivamente se auto-sostenga el proyecto con la implicación de entidades públicas y privadas.

Metamorfosis



1. Creación e inteligencia colectiva - DJ Spooky

Supone la consolidación del proyecto en Sevilla y al mismo tiempo inicia un proceso de investigación que es propio del proyecto. Se produce en la celebración de la séptima edición del Festival ZEMOS98. La influencia de DJ Spooky se verá a partir de entonces en nuestro discurso. Poder traer a un artista internacional de la talla de Paul D. Miller supone también un reto de producción y de dimensión del propio proyecto. La respuesta nos hace pensar y darle vueltas de a dónde vamos. Al mismo tiempo nace la entidad ZEMOS98 Gestión Creativa Cultural. Creación e inteligencia colectiva es también nuestro primer libro temático disponible en la red y en papel que supuso un gran éxito de descargas en 2005.

2. Encuentros Regreso al Futuro - Código Fuente: la remezcla

Con 10 años recién cumplidos nos dejamos de celebraciones nostálgicas y nos pusimos a trabajar con la memoria y la utopía en el mismo punto de mira, ir hacia delante y hacia atrás como un juego con todos los temas posibles de nuestra posible historia, los que habían estado desde el principio y los que poco a poco han ido apareciendo. Los *Encuentros Regreso al Futuro* fueron 10 talleres, para 100 personas (10 en cada taller),

fueron también 10 conferencias y un programa de 10 vídeos sobre *found footage* y material encontrado. El trabajo con Mar Villaespesa, responsable del proyecto junto a ZEMOS98, supone construir una publicación especial, diferente y probablemente insuperable. Código Fuente: La remezcla es un ensayo-remezcla textual que experimenta la remezcla, la reescritura y la fragmentación de nuestro discurso. Desde entonces es nuestro manual de instrucciones.

3. Educación Expandida

En la onceava edición del festival nos propusimos abordar otro de esos temas claves en nuestro caldo de cultivo y llegamos a un concepto que a día de hoy, afortunadamente se nos ha escapado de las manos. En estos momentos estamos terminando la edición de un libro con el mismo título pero son ya multitud de escritos, conferencias y proyectos que se han apropiado de una idea que pone en valor la educación más allá de la institución escolar. Decíamos que la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier ahora nos damos cuenta que para nosotros educación expandida es un excelente contenedor de nuevas formas de hacer las cosas, que atiende o sobrevuela otros temas que hemos trabajado posteriormente como es el caso de *Microbios, seres vivos dimi-*

nutos (un encuentro para tejer redes de agentes culturales pequeños) y Gestionar Jugando (un taller para aplicar y pensar metodologías y juegos que nos ayuden en la gestión).



4. Doc Next Network

Es una red europea que ahora mismo nos está dotando de una vida extra en el proceso de trabajo de ZEMOS98, en primer lugar nos abre las puertas de la internacionalización y en segundo lugar y más importante nos pone en situación de contraste con entidades similares a la nuestra pero con perspectiva diferente en el ámbito Europa. *Doc Next Network* es una red promovida dentro del programa *Youth & Media de la European Cultural Foundation* y al mismo tiempo es la oportunidad de trabajar sobre conceptos como remezcla, archivo, documentos con la intención puesta en conocer y pensar la creación mediática de los jóvenes europeos y la mediateca como campo base desde el que desarrollar nuevos proyectos.

Debajo del Sombrero

pág. 322-323

ADN

*Debajo del Sombrero; Madrid,
actúa desde 2007*

www.debajodelsombbrero.org

Debajo del Sombrero es una plataforma de creación, producción y difusión de arte, donde sus principales protagonistas son personas con discapacidad intelectual.

Quién

Lola Barrera, Lys Elia,
Luis Sáez

Remezcla

Tags

#Tiempo
#Insistencia
#Confianza
#Indagación
#Reconocimiento

Fórmula

#Tiempo+Insistencia+ Indagación+
Confianza/ ámbito individual+
colectivo+social = cultura viva

Inspiración

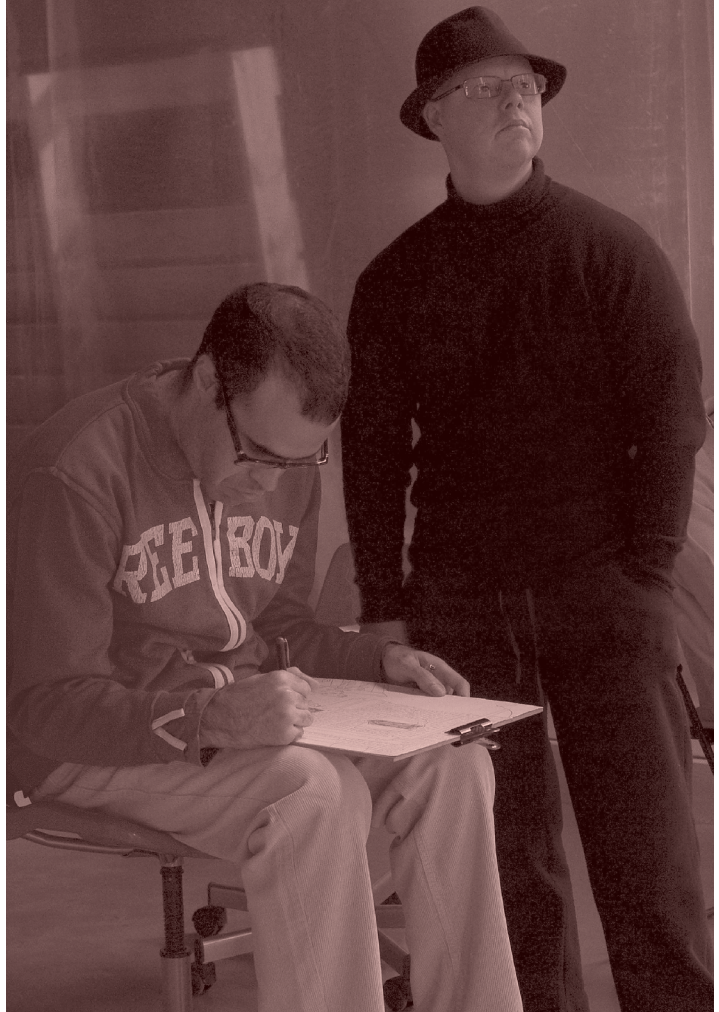
Links

www.creativegrowth.org
www.intermediae.es
www.herenplaats.nl

Video

Lola Barrera.

Entrevistada por *El Mundo*



Ser viajero no viajante

Filosofía

Debajo del Sombrero es una plataforma de creación, producción y difusión de arte, donde sus principales protagonistas son personas con discapacidad intelectual.

Tanteamos formas de expresión que conecten con lo que tiene significación para cada una, con aquello que estaba presente en su interior.

¿Qué pasa si el entorno se prepara, se hace elástico y receptivo, retirando los prejuicios aprendidos respecto a las "conductas discapacitadas", ofreciéndole alas a su sentido profundo y oculto. ¿No se descubriría una perla de experiencia viva?

Debajo del Sombrero pretende ser el vehículo de esa inicial experiencia cualitativa, creativa. Una, que a modo de guía sirva para recoger y desplegar de nuevo las vivencias habidas que dejaron ocultos sus sentidos, desapercibidos o incomprensidos. Es el intento de ir a rescatar la posibilidad de la experiencia creativa y vital juntas, para que desde ahí se desencadene en progresión interminable, lo que sería ya Creación, Libertad.

Debajo del Sombrero anda al encuentro de ese momento intuyéndolo; lo espera arropándolo con recursos y él solo se va dando confiadamente, a su tiempo, al tiempo adecuado de cada persona con sus lenguajes nacientes pidiendo profundidad y mezcla, atrayendo también otros lenguajes, a otros artistas -con o sin discapacidad, pues

llegados a este punto, da lo mismo en simbiosis de proyectos individuales o colectivos, en exposiciones... Mientras, va despertando sin ser apenas notado un conocimiento nuevo, distinto, que trae consigo otros nuevos lugares para la Vida y el Pensamiento.

Muy lentamente irá despertando el cielo de esa aurora que es la experiencia desplegándose entre vida y creación. Propone el proyecto una transformación cultural comunicable y transmisible en forma de sistema. Un sistema con capacidad de transformación desde el despuntar más mínimo en la persona y hasta el exterior, en esa doble ecuación más humana del sostener y el ser sostenido.

Puntos de partida

¿Qué pasa si el entorno se prepara, se hace elástico y receptivo, retirando los prejuicios aprendidos respecto a las "conductas discapacitadas", ofreciéndole alas a su sentido profundo y oculto? ¿No se descubriría una perla de experiencia viva?

Periferias

Grietas

Trabajamos sobre la hipótesis de que la práctica artística permite modos de relación diferentes a los que se dan en situaciones cotidianas, ya que nos permite situar esa relación desde la libertad y el valor de la expresión y la creación singular y nos coloca simplemente con nuestra diferencia frente a la diferencia del otro.

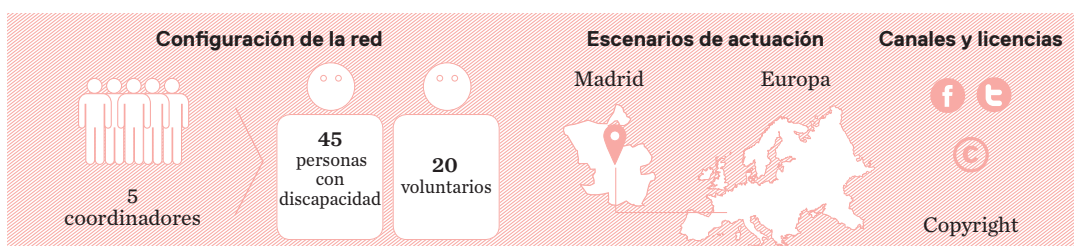
Comunidad

· Trabajamos directamente con personas con discapacidad intelectual e indirectamente con estudiantes de arte, artistas multidisciplinares y educadores de centros de atención a personas con discapacidad. · Con las instituciones con las que trabajamos, establecemos relaciones en torno a la mediación social y cultural accesibles; Con la universidad, el trabajo se enmarca en la investigación en torno a la educación artística; Con los artistas, estudiantes y educadores, ahondamos en el perfil del facilitador, (persona que acompaña el proceso creativo de personas con discapacidad intelectual).

Aportación

· Participación social y cultural. · Sostener otras formas de pensamiento. · Una experiencia no entendida como producto a conquistar. · Invertir la rudeza y hostilidad social y cultural

Redes geniales



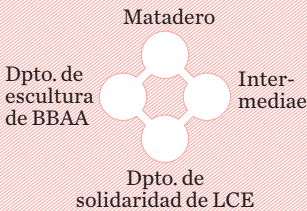
Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración multidisciplinar

Formación
Relación con otros artistas
Recursos técnicos
Promoción de la obra
Espacios y experiencias de calidad

Cooperación / Ámbito colectivo

Institucionales



Asociación DdS

EOA. European Outsider Art Association



Coproducción / Financiación

109.000 € en 2011

1. Obra Social Caja Madrid
2. Obra Social La Caixa
3. Fundación ONCE
4. Fundación Vodafone
5. Área de las Artes del Ayto. de Madrid
6. Real Patronato sobre Discapacidad

Método

1. No tenemos protocolos de actuación tipificados. Trabajamos individualmente conectando con los intereses de cada persona, conforme avanza en su proceso. **2.** El camino habitual de un proceso de creación supone para nosotros un largo camino de investigación, con muchas incógnitas y necesariamente pegado a cada situación personal. Esto hace necesario que la experiencia, lo vivido en el taller, sea la única forma de investigación posible.

Herramientas aplicadas

♦ Talleres de creación. ♦ Talleres de formación artística. ♦ Actividades de formación para colaboradores. ♦ Estrategias de participación, accesibilidad y diseño de programas. ♦ Acciones de difusión de la obra de los artistas.

Recursos tangibles

♦ Facilitadores de taller: Equipo DdS, estudiantes de BBAA, artistas, educadores de centros de atención a personas con discapacidad. ♦ Formación artística: Equipo DdS, profesores de Universidad, artistas invitados, estancias con artistas. ♦ Espacios de trabajo: Naves del Matadero, La Casa Encendida, Aula de Escultura de BBAA, materiales, equipamiento técnico, maquinaria.

Resultados

♦ Instituciones de creación contemporánea: Programas experimentales, de investigación, de dedicación profesional y de intercambio y estancias con artistas. ♦ **Universidad:** Proyectos formativos y de investigación. ♦ **Familias y red de centros de atención a personas con discapacidad intelectual:** Difusión de programas, estrategias de participación y accesibilidad y diseño de trayectorias personales. ♦ **Red Europea:** proyectos de investigación y de intercambio.

Serendipia

Error

Que en la actualidad, resulte inevitable la tensión de someter a producto por capitalizar cuanto la cultura ofrece.

Motor de cambio

La participación accesible social y cultural y sostener otras formas de pensamiento, un andar perdido que luego será libertad.

Creación de cultura viva.

Creatividad aplicada

Buscar espacios de calidad que faciliten la relación con otros artistas y colectivos abriendo posibilidades a proyectos de colaboración y de coautoría.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo resolver la tensión opuesta entre el principio de libertad que propone el programa y los criterios actuales de cuidado y tutela de la persona dependiente?
2. ¿En un espacio de libre experiencia se puede entender de la inacción una forma legítima de participación?
3. ¿Cómo mantener la atención continuada para establecer relaciones que requieren mucha sutileza?

Futuro

Una plataforma eficaz, sostenible e independiente que sea una oferta estable para personas con discapacidad interesadas por la creación.

Metamorfosis



1. Experimentación y participación. Al Matadero sin miedo

Las naves de Intermediae en Matadero se convierten en espacio de experimentación plástica accesible a personas con discapacidad intelectual. Colaboran con el programa artistas de diferentes disciplinas, estudiantes de arte y educadores de los centros de algunos de los participantes. Apoyados por los colaboradores, asistimos al proceso de gestación de lenguajes incipientes, que con el tiempo irán dando forma a proyectos personales.

//AL MATADERO SIN MIEDO// es un proyecto que se desarrolla en unas coordenadas de tiempo y espacio reales, no forzado a la obtención de resultados, y como tal es un proceso lento, que avanza en constante contraste y movimiento.



2. Educación Artística. El Sombrero en La Casa Encendida

El objeto de este programa es recoger el talento y la vocación artística presentes en algunas personas con discapacidad intelectual abriéndoles puertas a la experimentación plástica interdisciplinaria con otros artistas, saberes, y recursos técnicos. Personas con clara vocación artística, perfilan sus lenguajes en forma de proyectos personales, apoyados por visitas itinerantes de artistas, de trayectoria reconocida. El programa se complementa con un taller de verano: EL TERRITORIO DEL ARTISTA. En este formato de veranos nos desplazamos al lugar del artista para compartir su proceso creativo.

3. Investigación. El Sombrero en Bellas Artes

Abrimos una puerta a la Universidad con este programa que experimenta una relación diferente con la enseñanza reglada del arte, no desde la adaptación curricular sino desde la convivencia y el intercambio. Programa educativo a caballo entre metodologías formales y experimentales, es también una puerta que abre

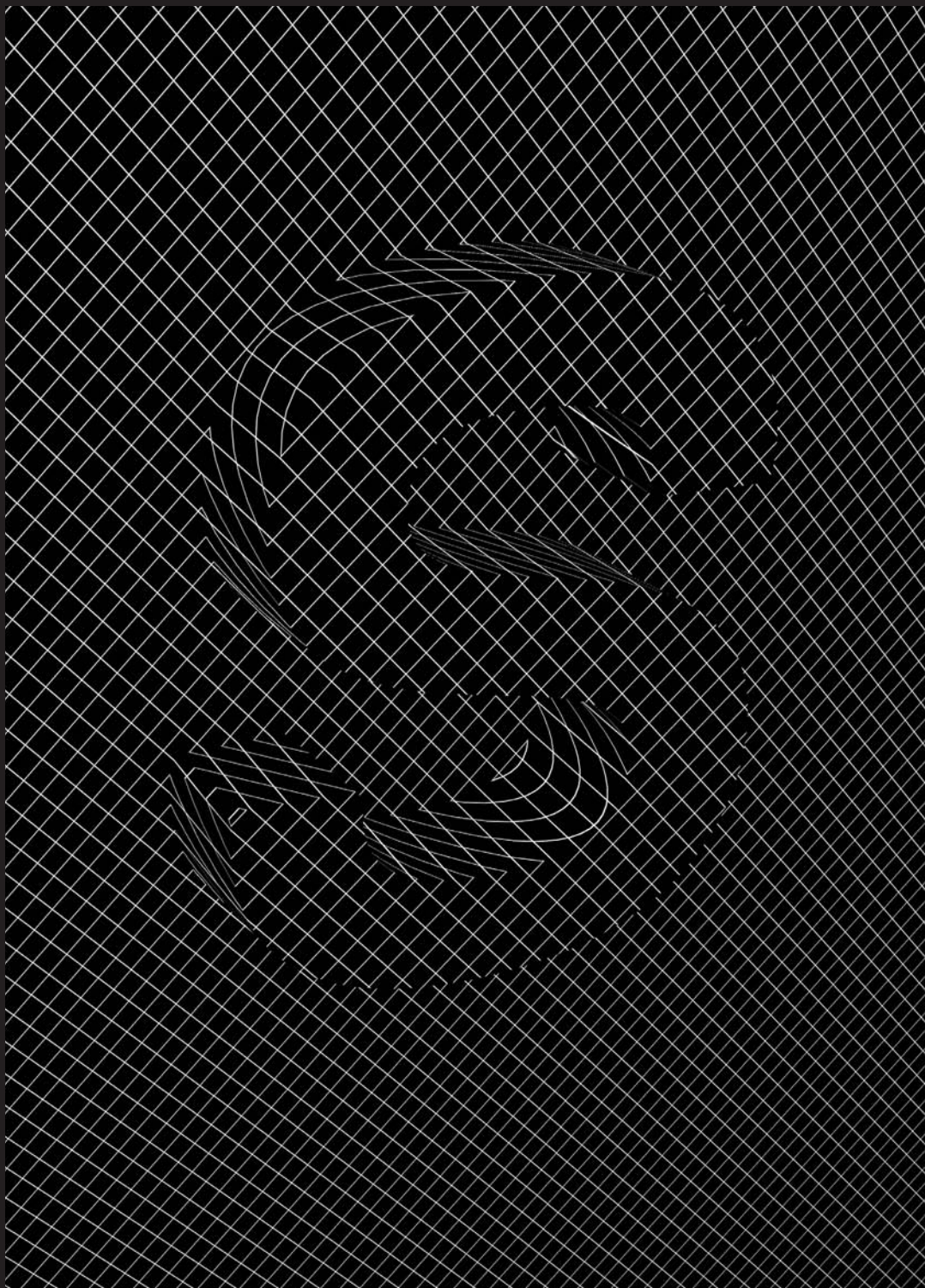
la colaboración de estudiantes de la Facultad a los programas de DdS.



4. Intensivos de creación

Formatos de dedicación profesional que permiten al artista centrarse en un proyecto o preparar una exposición.

Track 5
Serendipia



TRACK 5

SERENDIPIA

La cultura en el laboratorio



Juan Insua
@CCCBLab

Director de CCCB-LAB. En 2005 es nombrado Jefe del Servicio de Actividades Culturales del CCCB, etapa en la que crea proyectos de reflexión y debate sobre temas de actualidad que experimentan con los formatos: BCNmp7, NOW: Encuentros en el presente continuo, I+C+i. Investigació i innovació en l'Àmbit Cultural y NANO: la programació familiar del CCCB. En 2008 recibe la Medalla FAD.

EN UN TIEMPO EN QUE las organizaciones, grupos e instituciones culturales comienzan a repensarse en su *modus operandi*, en sus maneras de entender el conocimiento, en su forma de crearlo, compartirlo y distribuirlo, sobran los dogmas, las posturas fundamentalistas y los lamentos sobre todo aquello que en apariencia se pierde, y también las apologías acríticas sobre el mundo emergente. El nuevo escenario se despliega sobre un buen número de incertidumbres, y al mismo tiempo, ofrece algunas oportunidades para fijar ciertos mapas, pese a la volubilidad de las brújulas, los guardianes de las jergas y la resistencia al cambio que a todos nos concierne. En este horizonte de trabajo la cultura también se instala en el laboratorio. El presente texto quiere dotar de sentido a algunas herramientas conceptuales útiles para movernos en un territorio complejo y apasionante.

La cultura se convierte aún más en un laboratorio, una mesa de trabajo y de experimentación en la que residen una suerte de alambiques, extrañas probetas, frascos llenos de esencias. Dentro de este mágico escenario el presente texto quiere dotar de sentido a algunos conceptos para moverse por la compleja orografía del laboratorio.

Redes

La conciencia de que vivimos en una sociedad en red, - y también en un *mundo-red*- sugiere, entre otras cosas, la necesidad de conocer un cuerpo teórico mencionado con insistencia en diferentes proyectos. Ser conscientes de que todo está formado por redes: redes de la vida y la materia, redes neuronales, redes del lenguaje, redes mercantiles, redes culturales, redes de transporte, redes informáticas, redes sociales, etc., revela una *compleja interdependencia*, confirma la esterilidad de las visiones reduccionistas y somete a la razón a desafíos inéditos. Pues así como la carga de *irracionalidad* de ciertos sistemas e ideologías – que siguen legitimándose como racionales – hace insostenible la

defensa de un *racionalismo errático*, también cabe persistir en la búsqueda de una racionalidad integradora que asuma la posibilidad de seguir pensando el todo y sus partes.

Pensar, crear y actuar en red, afecta sustancialmente a nuestra manera de estar en el mundo. Las redes son tan antiguas como las religiones, pero las herramientas cognitivas disponibles y las nuevas tecnologías de la información, revelan un territorio sin cartografías definitivas. La singular obsesión por *mapearlo* todo, *visibilizar* todos los datos y seguir aumentando los flujos de información, se enfrenta a los dilemas cada vez más sutiles de los sistemas complejos. *Complejo* es precisamente aquello que no puede pensarse por separado: el tejido de la vida, el mundo y la sociedad que estamos creando. El devenir en las redes, el devenir en la Red, es un proceso de cambios acelerados, cuya naturaleza no puede reducirse a una disputa entre tecnófilos y tecnófobos. No solo disponemos de *sombreros* de varios colores, incluida la gama de los grises: también estamos aprendiendo -o recordando- que *todos saben algo, pero nadie sabe todo*. Y han vuelto los dilemas que plantea la inteligencia colectiva, aunque una parte de todo aquello que en lo humano nos emociona y nos asombra, quizá derive de esta.

Procesos

Casi todas las acepciones del término proceso de acuerdo al campo o la disciplina a la que se apliquen, remiten a su origen etimológico que hace referencia a la *acción de ir hacia adelante, al transcurso del tiempo y al conjunto de fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial*. El mundo cultural se ha convertido en el escenario para el desarrollo de una serie de procesos de cambio donde diferentes concepciones de la innovación pugnan por legitimarse. La apuesta por una *innovación* emergente que permita permear el campo social, con sus propias nociones de excelencia, se confronta con visiones mercantilistas, productivistas,

reduccionistas y oportunistas: ya sabemos que *creatividad* e *innovación* se han convertido en fetiches semánticos, útiles para dinamizar cambios evolutivos, pero también para nuevas operaciones epidérmicas. ¿Qué tipo de procesos se necesitan para encausar el caudal de creatividad y las innovaciones potenciales de una ciudadanía cada vez más activa y participativa? ¿Qué procesos conviene favorecer en un mundo de *contribuidores*, *prosumers* y *bricoleurs*? ¿Cuáles son los debates impostergables que requiere una *economía de la contribución*? ¿Qué cambios conceptuales y jurídicos requiere la noción de *propiedad intelectual*? ¿Cuáles son los bienes comunes (o procomunes) de la llamada sociedad del conocimiento y la información?

La nueva praxis cultural sugiere un *proceso de transición*, donde nadie está exento de revisar sus criterios operativos: las ideas con que se crean y conciben los proyectos, las metodologías de trabajo, los procesos de producción, los estilos de representación, la capacidad para ser sostenibles o no, los modos de comunicar, diseminar y compartir el conocimiento. Reivindicar procesos que permitan profundizar la democratización de la cultura, es decir, *el acceso cultural a la información, a los equipos de producción y a la reproducción*, comienza a ser un derecho inalienable cuyo ejercicio no puede ser solo capitalizado por las industrias culturales. Bienvenidas las *ciudades creativas*, la *cultura innovadora*, e incluso las invocaciones a lo *radicalmente nuevo*, pero no soslayemos las dimensiones del actual escenario, su radical complejidad y el nuevo *paradigma* implícito en todos los procesos de cambio social evolutivo.

Plataformas

Favorecer las condiciones para el desarrollo de la *innovación emergente*, en un mundo de redes distribuidas y procesos abiertos requiere la preservación, creación y consolidación de *plataformas* de trabajo que materialicen objetivos comunes. Una parte de la realidad

social que se engloba bajo la denominación de *tercer sector*, para diferenciarlo tanto del ámbito estatal, como de la economía privada, está creando desde hace tiempo, plataformas para el cambio donde se privilegian los procesos de decisión democráticos y cuya finalidad primordial no es el lucro. Podría decirse que la influencia creciente del tercer sector en el ámbito de la cultura resulta decisiva para crear un ecosistema cultural rico, plural y evolutivo; sin olvidar que las fronteras entre sectores pueden ser también difusas.

¿Cuál es el rol de las instituciones culturales en este debate? ¿Qué tipo de políticas culturales se necesitan en un horizonte de cambios profundos y acelerados? ¿Es necesario redefinir la noción de *proximidad*? Las preguntas se acumulan. Y hay respuestas para todos los gustos. No obstante, es la imprescindible *porosidad* de los agentes implicados la que permitirá lograr la cohesión básica para asumir los desafíos del nuevo escenario. La apología incondicional de las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento (TIC) puede resultar tan pueril, como las críticas maximalistas. Proyectos, programas, metodologías de trabajo, géneros y formatos, la noción de propiedad intelectual, la economía de la cultura, el futuro de las aulas, las bibliotecas, los museos y los archivos. Todo parece afectado por una portentosa mutación cuya naturaleza recién comenzamos a vislumbrar. No hay mapas definitivos para estos territorios, lo cual no impide que haya nuevas cartografías. El *kit* de herramientas cognitivas y tecnológicas continua ampliándose. Y en muchos casos, la *prescripción* o la *teoría* siempre llegan tarde. A tal punto que podríamos especular con la emergencia de una nueva generación que interactúa con los tres sectores mencionados, tanto para revelar sus contradicciones, como para crear vasos comunicantes. Es el mundo en que se mueven y crecen los *nativos digitales*.

El sentido

Mientras la pregunta por el *sentido* siga resultando incómoda, conviene ejercitarla: ¿para qué?

Redes: para que los proyectos se conecten, para continuar comprendiendo un mundo de redes distribuidas donde cada nodo pueda comunicarse potencialmente con todos los nodos, a partir de los seis grados de separación o sin ellos. Conciencia de un mundo en red para admitir aquello que todavía no podemos pensar o que solo puede ser pensado entre todos, pero que destierra las visiones unívocas de lo que definimos como “real” y convierte el binomio *real-virtual* en unidad indisoluble de una “realidad” que siempre se expande.

Procesos: para desarrollar los proyectos, los programas, los métodos y las técnicas que nos conecten mejor y revelen todas las conexiones existentes, aún las más insospechadas; y también la imposibilidad de sociedades y obras *cerradas*. No para negar la sintaxis, los lenguajes propios, las identidades o la coherencia interna de los relatos y las maneras en que tenemos de construir mundos, sino para instalar en ellos una inalterable precaución ontológica que resitúe nuestro lugar en el universo. Y en el pequeño mundo que también habitamos.

Plataformas: para desplegar la conciencia de una sociedad en red y los procesos que la alimentan. Para crear con transparencia los nuevos “tableros” horizontales y multidimensionales que asuman los retos de un mundo abierto, mestizo y cambiante. Plataformas de trabajo orientadas a la investigación, la experimentación y la innovación permanentes. Y desde las cuales puedan favorecerse todas las ideas de una nueva cultura local y planetaria. Plataformas para que puedan ser *sostenibles* las nuevas dinámicas de creación, producción y post-producción. Plataformas para evitar

criminalizar a las jóvenes generaciones, para una educación expandida dentro y fuera de las aulas, para saber qué hacer con los archivos, para lograr un diálogo intergeneracional más profundo, para combatir las diferentes brechas y ser consecuentes con el pensamiento creativo sin olvidar uno de sus principales émbolos: el pensamiento crítico.

La trinidad emergente

La conferencia de Ele Carpenter en una de las sesiones de I+C+i resultó una inesperada síntesis de las principales líneas de trabajo de los últimos meses, y permite definir con claridad tres vectores clave de la transformación cultural en la que estamos inmersos.

La trinidad emergente no es misteriosa, ni presupone una revelación divina: obedece a una praxis que está afectando a todos los agentes culturales y que implica un cambio progresivo en el enfoque conceptual de géneros y formatos, metodologías de trabajo, procesos de representación y estilos de producción y post-producción. Carpenter cifró su análisis en el género exposición, pero bien podría hacerse extensivo a todas las prácticas culturales.

La nueva trinidad posee tres ámbitos entrelazados que permiten definir con cierta simplicidad el horizonte en que se despliega una nueva cultura.

1. La influencia de las tecnologías digitales colaborativas y la Filosofía 2.0, están replanteando los procesos de concepción, producción, representación y archivo de las actividades culturales.

2. La progresiva virtualización de los centros y museos es un proceso imparable que implica una profunda reflexión sobre multiplataformas, convergencia multimedia, exposiciones virtuales y meta-exposiciones.

3. Regresa la “materialidad”, la reivindicación de los procesos artesanales, una nueva presencialidad y todos los efectos y paradojas resultantes del vector post-digital.

La trinidad emergente puede formularse de múltiples maneras y no obedece a ningún credo específico, pero sí permite comprender mejor cómo la unidad entre lo físico y lo virtual comienza a ser indisoluble y por qué el gran llamado a la participación puede convertirse en un proceso colectivo que va de la contribución a la co-creación. Cada uno de los estadios o vectores de la nueva trinidad cultural puede conducir a las discusiones más bizantinas, pero al mismo tiempo, es una activación radical de un proceso de cambio que no ha hecho más que comenzar. En este nuevo contexto, complejo, abierto y mutante, la conciliación debería reemplazar a los “concilios”, la interdependencia a las autarquías, y el fluir auto-organizado a todos los dogmas excluyentes. No es necesaria la fe, basta el sentimiento de que entre todos- cada cual en su estilo, conocimiento y velocidad- estamos generando un cambio de paradigma.

Dentro (y fuera) del paréntesis Gutenberg

Una idea fuerte es aquella que permite una concentración de preguntas que afectan sustancialmente al devenir de la cultura. El acierto de unas jornadas (¿Paréntesis Gutenberg?) es precisamente, haber puesto el acento en los dilemas que plantean quinientos años de hegemonía textual reabriendo y enriqueciendo un debate que tiene su propia genealogía. Los dualismos ayudan a simplificar los temas para comprenderlos, las polarizaciones son útiles para activar la discusión pero, como ya sabemos, la complejidad de lo real es algo que ningún exegeta individual puede abarcar. Por eso quizá, lo más sensato es pensar que estamos dentro y fuera del paréntesis Gutenberg en un momento de transición donde el “viejo mundo” no acaba de morir y el “nuevo mundo” no termina de nacer. En este impasse, nos enfrentamos a una serie de procesos que- directa o indirectamente- acotan los cambios en los que estamos inmersos y perfilan un posible horizonte post-Gutenberg.

Erosión de la categoría de autor

La cultura del texto impreso entroniza la categoría de autor, pero existen líneas de fuga que ponen en entredicho esta noción apelando a un lector activo que completa, modifica, suspende o altera la creación individual de una obra literaria. Si es cierto, como quería Michel Foucault, que el autor es una invención moderna, también existe una tradición de autores- de Cervantes a Borges- que han contribuido a erosionar algunos de los preceptos que sostienen el invento: la originalidad de una obra, el tabú de no copiar, la fiabilidad de las fuentes, la linealidad narrativa, la coherencia interna, etc. La maestría con la que Borges manipula el canon occidental, reescribe algunas historias eternas, imagina a los grandes escritores como muchos (o nadie) y desautoriza la erudición por considerarla una forma refinada de la crueldad, bastaría para admitir que la propia modernidad lleva implícita una sospecha permanente sobre las atribuciones del autor único, genial u omnipotente. Si pensamos en artes como el cine o el teatro, la cuestión se hace aun más evidente.

“Una película no es la creación de un individuo, sino de un equipo de varias docenas e incluso centenares de personas: el cine es por definición, un arte colectivo, a pesar de que la *nouvelle vague* probó a imponer más tarde la idea de política de los autores para conferir a la obra una unidad creativa que técnicamente no podía tener”.

Dilemas de la propiedad intelectual

La permanencia o salida del paréntesis Gutenberg pasa irremediabilmente por un debate serio sobre la propiedad intelectual en la era del capitalismo cognitivo. Un debate todavía plagado de argumentos tendenciosos, posiciones extremas y egos corporativos. Los partidarios del copyright tradicional, defensores de los intereses de una industria cultural que no acaban de adaptarse al impacto de las nuevas tecnologías de la información, tratan de ganar tiempo,

legislando con miedo, ignorancia y una singular miopía. En el extremo opuesto, los ideólogos de un mundo sin copyright, defienden una utopía que tampoco responde a las preguntas cruciales de una nueva economía activada por *prosumers*, contribuidores y *bricoleurs*. Son tal vez las posturas reformistas, como las de Lawrence Lessig, las que mejor interpretan el nuevo escenario cultural: se necesitan nuevas leyes sobre la propiedad intelectual, pero es ética e intelectualmente reprobable confundir la remezcla con el robo, identificar piratería con intercambio de archivos o criminalizar el comportamiento on line de las jóvenes generaciones.

Cultura de la participación

Desde hace poco más de un lustro la filosofía 2.0 se ha extendido a casi todos los ámbitos de la cultura, pero son sus perversiones mercantilistas las que impiden su implantación más rigurosa y profunda. Las promesas de un mundo de redes distribuidas donde cada nodo pueda conectarse potencialmente con todos los nodos, (como sucede en la blogosfera) no se estarían cumpliendo... Las críticas más notorias consideran este “llamado masivo a la participación” como una forma de “maoísmo digital” o “totalitarismo cibernético”, nos advierten sobre las diferencias entre participar e interactuar o denuncian el carácter centralizado de las principales redes sociales como Facebook y Twitter. Sin embargo, sería un error no admitir la magnitud de lo que se ha puesto en marcha. Cuando la caja de la participación se abre resultan más difíciles las actitudes regresivas. Lograr que la participación se convierta en una interacción creativa entre iguales sigue siendo un objetivo de primer orden si realmente deseamos crear una cultura más horizontal, abierta y democrática. “La participación es para siempre”, advertía Hans Ulrich Obrits hace pocos años, definiendo un horizonte donde los procesos de co-creación con los usuarios y la intensificación del intercambio entre profesionales y

amateurs, constituyen algunos de los desafíos más controvertidos y apasionantes. Por eso mismo, el impasse requiere detectar las promesas incumplidas, sin cesar en las tareas de fondo. Y entre ellas, sin duda, está el acceso cultural en sus tres formas: acceso a la información, acceso a equipos de producción y acceso a la reproducción.

Mutación de los formatos

Puede existir la tentación de afirmar que algunos formatos están decididamente obsoletos, y que los nuevos formatos no han adquirido todavía plena carta de ciudadanía. Por una parte, están los defensores de los formatos y soportes tradicionales con más o menos entusiasmo frente a las innovaciones y por otra, los adeptos al vértigo de las defunciones y el cambio que, de algún modo continúan con las ceremonias fúnebres que el siglo XX ha celebrado respecto a la novela, el teatro, el cine, la historia y las ideologías.

O dicho de otro modo: asistimos a la supervivencia de “cadáveres exquisitos”, que gozan de buena salud y al mismo tiempo, a un aluvión de invocaciones a lo radicalmente nuevo, propio de la primera modernidad. Pero, ¿estamos hablando de una modernidad tardía, una hipermodernidad, un triunfo de la posmodernidad o un capítulo del que no se conocen las claves de la trama?

El fenómeno de la coexistencia de formatos considerados obsoletos y nuevos géneros y formatos emergentes, permite sin embargo detectar algunos procesos clave:

- ♦ El efecto *crossover* entre las artes y las nuevas tecnologías supone una transformación general de todos los géneros y formatos. No hay género ni formato que no se vea afectado. Lo cual no significa que no existan nichos para la supervivencia de los géneros y formatos más minoritarios. Véase por ejemplo lo que está sucediendo en la galaxia audiovisual.
- ♦ La irrupción desde hace dos décadas de di-

námicas presenciales (offline) de intercambio de conocimiento donde las figuras del *hacker* y del *geek* tienen un papel original decisivo, han ido permeando progresivamente el ámbito cultural favoreciendo la emergencia de nuevos formatos que van desde las variantes del camp (*foocamp, barcamp, sex camp, bookcamp, etc.*) a las charlas relámpago, de los talleres de diseño con usuarios a los dilemas que plantea de la co-creación de proyectos complejos.

♦ La dialéctica entre viejos y nuevos paradigmas en las distintas disciplinas y la posibilidad de alumbrar un nuevo paradigma cultural que pueda articular y vertebrar la tradición innovadora de los últimos tres siglos, con la polimorfa innovación emergente del siglo XXI.

Educación expandida

El aula, la biblioteca y el museo son espacios tradicionales de aprendizaje y conocimiento que están sufriendo una transformación profunda. Y es quizá el laboratorio, otro espacio emblemático de la modernidad, el que mejor resiste la velocidad del cambio, en parte porque lo promueve, y también debido a sus funciones específicas: investigar, experimentar e innovar. En ese sentido, los labs culturales podrían concebirse como dinamizadores de los nuevos espacios de conocimiento que están emergiendo en el siglo XXI y que, de algún modo, aceleran la salida del paréntesis Gutenberg. No obstante, convendría cierta cautela sobre el rumbo y las consecuencias de este proceso. Situados en medio del torbellino no tenemos la perspectiva suficiente para conocer la naturaleza de la transformación en la que estamos inmersos. Las diversas brechas a la que nos enfrentamos dilatan la creación de una masa crítica, pero ninguna visión distópica puede ensombrecer la necesidad de continuar profundizando en la democratización de la cultura. Pensar, crear y actuar en este impasse requiere conciliar una visión de *long zoom* con las dificultades inherentes a cada contexto. Para vislumbrar

el escenario más deseable deberíamos ser capaces de consensuar las visiones macro, con la miríada de situaciones donde construimos cada día, nuestro futuro como especie. ¿Qué tipo de humanidad estamos creando? Si la cultura se encamina progresivamente a una era post-Gutenberg, tendríamos que extraer las lecciones más relevantes de este período, admitir sus memes más fecundos y ser justos con nuestro corazón bibliofrénico. Seguiremos leyendo y escribiendo, aunque los soportes de lecto-escritura cambien con celeridad, y una cognición amplificada requiera inevitablemente, integrar todos los sentidos, y también, aquello que nuestros sentidos no han logrado integrar.

Referencias

- *Proximitat, cultura y tercer sector a Barcelona*. Xavier Fina y Joan Subirats (dirs.). Nicolás Barbieri, Adriana Partal i Eva Merino. Icaria, 2011.
- *Productos y procesos abiertos a la participación*. Irene La-puente. Co-creating cultures.
- *Innovación en cultura. Una aproximación crítica a la genealogía y los usos del concepto*. YProductions. Traficantes de Sueños, 2009.
- *Ciudades Creativas*. Volumen 3. Economía creativa, desarrollo urbano y políticas públicas. Fundación Kreanta, 2011
- *Where Good Ideas Come From. The Natural History of Innovation*. Steven Johnson. Riverhead Books, 2010.
- Gilles Lipovetsky y Jean Serroy. *La pantalla global*. Anagrama, 2009
- Joost Smiers. *Un mundo sin copyright*. Editorial Gedisa, 2006.
- Conferencias de Bernard Stiegler y David de Ugarte en el ciclo *I+C+i. Investigación e innovación en el ámbito cultural* (www.cccb.org/icionline).
- Jaron Lanier. *You are not a gadget. A Manifesto*. Allen Lane, 2010.
- David de Ugarte. *Los futuros que vienen*. Biblioteca de las Indias, 2011.
- Teixeira Coelho. *Diccionario crítico de política cultural*. Editorial Gedisa, 2009.
- La brecha no solo es *digital*, así como la crisis no solo es económica o financiera. En ambos casos se trata de crisis o brechas interconectadas.
- Artículo de Steven Johnson *The Long Zoom* publicado en *The New York Times* en octubre de 2006.
- Joaquín Rodríguez. *Bibliofrenia*. Melusina, 2010

Bonus Track 13**Reivindicación
del error**

*Antonio Rodríguez de los Heras
@ARdelosH*

Catedrático de Historia Contemporánea y Director del Instituto de Cultura y Tecnología de la Universidad Carlos III. Ha sido decano de la Facultad de Humanidades, Comunicación y Documentación y profesor en Paris IV-Sorbonne y Paris VIII-Vicennes-Saint-Denis. Su trabajo se centra en la reflexión sobre la sociedad que se está conformando por efecto de la tecnología y en los consecuentes cambios culturales y educativos que se producen.

HAY PALABRAS QUE CARGAN CON una valoración negativa, y esta se revela en el lenguaje coloquial. Se aceptan y usan con ese sentido sin que pase por el tamiz de la reflexión ya que están incrustadas como valores de mentalidad. Una de ellas es “conflicto”. La utilizamos cuando algo perturba el orden establecido, sea cual sea la escala de donde se produce. Conflicto, conflictividad, supone alteración. Incluso se confunde con violencia, y así se difumina la distinción entre un conflicto y una situación de violencia. Confusión que se agrava cuando además se asocian a la violencia acciones agresivas. El conflicto se entiende como violencia, y la violencia se cree que siempre viene cargada con la metralla de la agresividad. El conflicto, por tanto, es perturbación.

Sucede lo mismo con el término “utopía”. Calificar una propuesta de utópica es considerarla imposible. Utopía es una ensoñación imposible. Así que si se quiere anular a alguien se le tacha de utópico, y si es desatender un proyecto, petición, etc. se dice que tal pretensión es utópica, inalcanzable, una pérdida de tiempo.

De manera que empeñarse en algo utópico, por suponer una pérdida de tiempo, es un error; y crear una situación de conflictividad, al ser una perturbación (no olvidemos que llamamos perturbado a alguien que ha perdido el juicio -iy los perturbados son conflictivos!-), es también un error. Ya que errar es desviarse. ¿Y por qué va a ser negativo desviarse? Porque se añade la consecuencia determinista de que desviarse es extraviarse. Se asocia un temor casi infantil de que si te separas, te pierdes, porque errar es solo desviarse de lo establecido, de lo esperado.

Cierto que la desviación puede desembocar en un daño. Por tanto, el conflicto puede encender la violencia, y la utopía hacerse distopía, extraviarse y terminar en un lugar, es decir, en una realidad no deseada y contraria a lo que la utopía buscaba. Pero no necesariamente.

La explicación de la reducción de estas tres palabras a solo su lado negativo está en

que a las tres se las extrae su componente de incertidumbre. Un conflicto, una utopía, un error, son un riesgo, porque abren una bifurcación de caminos, uno de ellos perjudicial. La seguridad de que esto no suceda es no llegar a esta encrucijada, pues así no habrá riesgo de ir por el camino no deseado; rechazar, por tanto, el conflicto, la utopía y la ocasión de error.

El precio que se paga es muy alto ya que se acaba con la exploración. Desaparece la posibilidad de cambio, de encuentros fortuitos o imaginados, sorprendentes o intuitivos. Nos quedamos encerrados en el valle de las certezas, de lo regular y previsible. No hay nada más seguro que repetir, que confirmar, que convenir.

La cultura es nuestro lugar en el mundo. Por ser un lugar tenemos una posición respecto al mundo, es decir, lo miramos desde una determinada perspectiva. Por tanto, esa mirada crea unas relaciones que lo ordenan de manera distinta a si lo miráramos desde otro lugar. Y de acuerdo con esa mirada intervenimos en él.

Cada cultura tiene, pues, su lugar en el mundo, una mirada distinta, y, en consecuencia, se crean unas relaciones entre las partes y sucesos de ese mundo que dependen de cada cultura. A cada cultura le corresponde un orden del mundo, un mundo ordenado de manera diferente; y de acuerdo a cómo se manifiesta ese orden así se actúa sobre él.

Un lugar tiene siempre un contorno, un límite más o menos difuso que marca un dentro y un fuera: se está o no se está en el lugar. Alejarse del lugar implica riesgo de extravío, pero también oportunidad de mirar el mundo desde otro punto, y, por tanto, ordenarlo de otra manera.

Pertenece a una cultura, somos de un lugar. Pero hay habitantes sedentarios y habitantes exploradores (llamados vagamundos por los primeros), viajeros que traspasan los límites borrosos del territorio. La incertidumbre de su viaje puede terminar en una experiencia personal o servir de atracción para la colonización de un nuevo lugar.



Parque España - Cromafest. Yoctobit, Teatro Jugagle.

Hay culturas más propensas al cierre, a la estabilidad de su contorno, y culturas más abiertas. Sin embargo en todas ellas está presente el poder (en cualquiera de sus manifestaciones) porque su función es la de regulador de un orden, del orden que presenta el mundo mirado desde ese lugar. De ahí que cuide el poder la permanencia en ese lugar. Salir del lugar es desviarse, condenarse a errar por el mundo sin la seguridad del lugar bien acotado (y protegido), del lugar como recinto.

La cultura está siempre asociada al poder. Por eso el conflicto creativo de quien traspasa los límites, porque nos lo ve como limitaciones, y la utopía de no conformarse con lo que hay en el lugar e imaginar otros lugares que muevan a transgredir lo establecido, son desviaciones que llevan al extravío. Es decir, y como leemos en el diccionario, “poner algo en otro lugar que el que debía estar”.

El error, entonces, solo como extravío. Y si hay error puede aplicarse la culpa, la culpa del fallo, del fracaso, del daño. La culpabilidad es el mejor regulador del orden, lo que más eficazmente retiene dentro de los límites establecidos.

En la “Ciudad del Sol” de Tommaso Campanella (siglo XVII), el imponente lugar está ceñido por siete grandes murallas concéntricas. Todo el conocimiento que se necesita está recogido enciclopédicamente en incontables

imágenes pintadas en los siete muros, pero en su lado cóncavo. El lado externo de cada muro es solo defensivo y da al foso. Desde niños sus habitantes recorren las largas galerías bajo las que se protegen las pinturas para extraer, con fruto distinto según la edad, sus enseñanzas. La memoria de esta cultura está toda ella contenida en la escritura mural, por la que circulan sus ciudadanos. Pero solo desde dentro del lugar, de la Ciudad del Sol, es accesible esta memoria colectiva. Extramuros no es posible participar de ella. Por tanto, si se traspasa el contorno del lugar se pierde la memoria.

Así pues, si se quiere ir más allá de un lugar, de los límites culturales impuestos, hay que aceptar el olvido. Entrar en conflicto con el poder que, como mantenedor de un orden, intenta preservar la memoria -porque sin memoria no hay cultura- contenida en los muros que la encierran.

Errar fuera del recinto sin la repetición del recorrido circular por los muros y aceptar el riesgo del extravío son actuaciones obligadas para mirar el mundo desde otro lugar.

Bonus Track 14

Laboratorios ciudadanos y procomún



*Laura Fernández y
Marcos García
@medialabprado*

Marcos García y Laura Fernández son responsables del programa cultural de Medialab-Prado. Entre 2004 y 2006 desarrollaron el programa educativo de MediaLabMadrid, dentro del cual pusieron en marcha el programa de mediación cultural y los talleres de producción Interactivos?.

EN 1968 EL BIÓLOGO Garret Hardin publicó en la revista *Science* un texto titulado '*La tragedia del procomún*'¹ que ha influido enormemente en las políticas públicas y en el análisis institucional posterior. Según Hardin, el crecimiento exponencial de la población y el hecho de que los recursos naturales sean finitos puede hacer que estos acaben consumiéndose si no se crean mecanismos para impedirlo. Para Hardin deben ser el Estado, a través de leyes, o los mercados, a través de la privatización de los recursos, quienes moderen su uso para no acabar con ellos. Hardin utiliza la metáfora de los campos de pastar: si los pastos son comunales, los pastores llevarán cada vez más ganado con el fin de aumentar su beneficio individual a riesgo de arruinar el pastizal para todos: "Ahí radica la tragedia. Cada hombre está encerrado en un sistema que lo impulsa a incrementar su rebaño ilimitadamente, en un mundo que es limitado. La ruina es el destino hacia el cual corren todos los hombres, cada uno buscando su mejor provecho en un mundo que cree en la libertad de los recursos comunes. La libertad de los recursos comunes resulta la ruina para todos"². O como dice el refrán castellano, "lo que es común es de ningún": no se cuida debidamente lo que no es de nadie en particular y de todos al mismo tiempo.

Hardin no ve posible que las comunidades de usuarios de esos recursos puedan llegar a acuerdos y generar reglas para que una fuente de recursos sea sostenible en el tiempo. Elinor Ostrom, premio Nobel de economía en 2009, ha dedicado su carrera a estudiar casos en los que las tesis de Hardin se cumplían, pero también muchos otros en los que la tragedia del procomún no se cumple; casos en los que los individuos se han comunicado y han aprendido a cooperar y a dotarse de instituciones cuyas reglas de acceso, uso y mantenimiento han sido generadas por ellos mismos.

Ostrom expone algunas experiencias que suponen una alternativa a los modelos de regulación estatal o de privatización que proponía



Asamblea del barrio de Tetuán en mayo de 2011

Hardin para resolver el problema de los bienes comunes. En las reservas pesqueras de Alanya, en Turquía, fueron los propios pescadores los que llegaron a una solución sobre cómo distribuir los lugares de pesca de manera rotatoria y los que solucionaron los problemas cuando los hubo a través de reuniones y acordando penalizaciones para las pocas ocasiones en las que un *free rider*³ pescó en un lugar que no le correspondía. También describe procesos similares en la pesca de langosta en Maine, Estados Unidos, en los pastos de alta montaña en Törbel, Suiza, en el Tribunal de las Aguas de la huerta levantina, o en la Zanjera, las comunidades de regantes en Filipinas. En todos estos casos las comunidades locales han sido capaces de crear instituciones que responden a la complejidad y las especificidades de los contextos locales en las que se sitúan. Estas formas de organización pueden ser de gran utilidad en estos "tiempos difíciles" en los que vivimos, si queremos sobrevivir, tenemos que ser capaces de crear una diversidad de

1 Hardin, Garret (1968), "The Tragedy of the Commons", *Science*, 162

2 Hardin, Garret (1968), "The Tragedy of the Commons", *Science*, 162 (trad. al español, Hardin, Garret, *La tragedia de los comunes* <http://www.eumed.net/course/textos/hardin-tragedia.htm>, Traducción de Horacio Bonfil Sánchez. *Gaceta Ecológica*, núm. 37, Instituto Nacional de Ecología, México, 1995. <http://www.ine.gob.mx/>)

3 Free rider, en español significaría 'gorrón', oportunista.



Medialab-Prado, Interactivos'08: Juegos de la visión, 2008

instituciones que sean capaces de hacer frente a la complejidad de sus realidades locales”⁴

Redescubrimiento del procomún

El procomún es un término antiguo que había caído en desuso hasta su recuperación reciente a partir de la irrupción de internet, el desarrollo del software libre y una gran diversidad de proyectos y de plataformas que se han inspirado en la filosofía y los modos de hacer del software libre, que consiste en ceder a los usuarios una serie de permisos para que el código pueda ser usado, copiado, estudiado, modificado, y redistribuido libremente. Se trata de un modelo en el que los usuarios son potencialmente colaboradores en el desarrollo y en el que se construye comunidad a partir del uso, de la producción y de la gestión de un recurso común, un modelo que permite la colaboración entre personas que no se conocen. Son muchos los proyectos que han seguido la estela del software libre en ámbitos tan diversos como el científico, el académico, el cultural o el de los movimientos sociales. Aunque algunas de estas iniciativas no hayan llegado a tener éxito, las que sí lo han tenido hacen que muchos se pregunten cómo este tipo de prácticas podrían afectar a las instituciones que hemos heredado o generar otras nuevas que otorguen un nuevo papel a sus públicos. ¿Cómo podrían trasladarse las prácticas del procomún a la vida en las ciudades?

Ciudad, procomún y el 15M

Las grandes ciudades no parecen lugares propicios para la producción y gestión comunal de los recursos, quizás porque en la calle, como espacio de interacción social, sucede lo que Erving Goffman denominaba la “desatención cortés”: “Cada individuo indica al otro que se da cuenta de su presencia pero evita cualquier gesto que pudiera considerarse demasiado atrevido”⁵. La comunicación entre extraños no suele ir más allá de esa “forma mínima de ritual interpersonal”⁶ y los recursos en el espacio público son gestionados o bien por las administraciones públicas o por las entidades privadas. Como señala Adolfo Estalella, una de las mayores aportaciones del movimiento 15M es que las plazas se han convertido en espacios para el diálogo, lugares en los que los extraños son potenciales interlocutores⁷. Las plazas se toman para tomar la palabra y sobre todo, generar lugares de escucha y de controversia. A partir de ahí, una infinidad de proyectos nuevos han surgido: grupos de trabajo, bancos de tiempo y proyectos de todo tipo se han puesto en marcha desde estos espacios de comunicación. De repente, la ciudad se vuelve un lugar propicio para el procomún. Los proyectos surgidos son en sí mismos experimentos de cómo un grupo de personas puede organizarse en torno a un interés, un objetivo o una pregunta común. A los que toman parte les preocupa cómo se hacen las cosas y cobra un papel esencial el pensar las metodologías para el encuentro, el diálogo y la producción. En eso consiste el procomún: en un grupo de personas que es capaz de dotarse de unas reglas para organizar la convivencia en torno a un bien común. El procomún lo configuran por tanto comunidades de práctica que son a su vez comunidades de aprendizaje.

Aprender del procomún. Políticas culturales

En este contexto las políticas culturales públicas no solo deben apoyar y reconocer el enorme valor de estas prácticas de auto-organización en

la red y en las ciudades, sino que deben ser capaces de aprender y aprovechar la oportunidad para generar las condiciones que nos permitan dotarnos de instituciones que recuperen una noción fuerte de lo común. Se hace necesario experimentar nuevos modelos de institución cultural que faciliten el encuentro y el desarrollo colaborativo de proyectos. No ya instituciones orientadas a la transmisión de contenidos, sino laboratorios ciudadanos para la producción y la experimentación colectiva en los que cualquier persona concernida pueda tomar parte. Lugares, por tanto, fuertemente ligados a las especificidades de su contexto local, pero también perfectamente conectados a los proyectos internacionales que se transmiten y se replican por la red. Lugares en los que la sociabilidad y lo afectivo cobran gran relevancia, pero en los que, al mismo tiempo, no se rehúye la controversia; en los que cada nuevo proyecto supone un experimento de organización y coordinación entre los que participan y un intento de generar un nuevo procomún o movilizar y ensanchar alguno existente.

4 Ostrom, Elinor (2009). "Desarrollo sostenible y la tragedia del procomún". Stockholm whiteboard seminars. Elinor Ostrom explica como a lo largo de la historia las personas se han organizado de manera comunal para gestionar y usar juntos recursos naturales de manera sostenible durante periodos de tiempo largos, creando una gran diversidad de instituciones que se corresponden con la complejidad y la diversidad de los ecosistemas de los que forman parte. http://www.youtube.com/watch?v=Y4rOsn_4a_o (traducción al castellano, Marcos García)

5 Giddens, Anthony. Sociología

6 Delgado, Manuel. Sociedades movilizadas

7 http://medialab-prado.es/article/hacer_mundos_marzo_2012 Hacer mundos. Metodologías del encuentro. Sesión en Medialab-Prado

Bonus Track 15**Destruir es
construir.
(des)adaptarse
al cambio**

David Casacuberta
@dcasacuberta

Profesor de filosofía de la ciencia en la UAB. Su línea de investigación actual son los impactos sociales y cognitivos de las TIC. Recibió el premio Eusebi Colomer de la Fundación Epson al mejor ensayo sobre los aspectos sociales, antropológicos, filosóficos o éticos relacionados con la nueva sociedad tecnológica con su libro "Creación colectiva". Ganó el premio Ingenio 400 junto a Marco Bellonzi con la obra X-Reloaded.

"DESTRUIR ES CONSTRUIR" ES el *motto* que una empresa de reciclaje de documentos muestra orgullosamente en el lateral de sus furgonetas. Desconozco si el gerente de la empresa es consciente del homenaje implícito a 1984 de Orwell. Combina bien con "la guerra es la paz", "la libertad es la esclavitud" o "la ignorancia es la fuerza", entre otros aforismos que el Gran Hermano usa para mantener confundidos a sus súbditos.

El arte contemporáneo está también cercado por paradojas similares, paradojas que dificultan ahora mismo el funcionamiento de la financiación cultural. En este texto quiero discutir las paradojas más llamativas.

Es fácil echarle la culpa del doblepensar que ahora mismo amenaza al arte contemporáneo a los gobiernos. Los políticos son tóxicos para el arte, pero parte de la responsabilidad recae también en los creadores que les dejaron entrar en el proceso. La guerra es la paz, de manera que en lugar de crear un texto complaciente diciendo lo maravillosos que somos y lo malvados que son los políticos, pienso que será más didáctico entender donde nos equivocamos.

Lo social es lo elitista

La indignación podía casi pesarse dentro del mundo artístico el día en que la prensa anunció que Ferran Adrià había sido invitado a participar en la mítica *Documenta* de Kassel. ¿Cómo el propietario del restaurante más elitista del planeta podía compartir espacio con líderes del arte conceptual socialmente comprometido? Y uno no podía dejar de pensar: "Adrià elitista?" ¿Cuántas personas compran sus libros, intentan hacer sus recetas, o hablan de él como "un genio, el mejor cocinero del mundo"? ¿Cuántas personas que sufren el capitalismo salvaje en sus carnes han oído hablar de Beuys? ¿Cuántas personas han vencido sus actitudes racistas gracias a una de las comidas de Tiravanija? No estoy recuperando el *dictum* neoliberal de que el arte tendría que ser rentable, o popular,

me limito a observar que buena parte del arte contemporáneo "comprometido" afirma estar con el oprimido pero se fundamenta en complejos criterios conceptuales que son opacos para ese ciudadano al que supuestamente ese arte representa.

El arte socialmente comprometido no era así. Uno no necesitaba leer a Heidegger para entender y emocionarse con los poemas sobre la guerra civil de Miguel Hernández. Las "Coplas de Juan Panadero" de Rafael Alberti son verdaderas coplas populares, para lo bueno y para lo malo. Si es necesaria la hermenéutica será a posteriori para justificar pareados que ahora nos hacen sonrojar como "Tu voto no derrames/Vota a Ramón Tamames".

Gracias a la política de acceso al capital cultural, lo que antes era elitista -como la música clásica- es cada vez accesible al público. En cambio, el arte social contemporáneo se ha cubierto de varias pátinas de conceptualismo de manera que resulta prácticamente indescifrable para el público general. Afortunadamente, hay excepciones. Pero si el político de turno no está animado a financiar la última vuelta de tuerca de un artista conceptual que para entenderse requiere conocer en detalle la obra de Nam June Paik y el pensamiento de Deleuze (mientras Ferran Adrià sigue siendo el conferenciante mejor pagado de España), que no eche toda la culpa a la conspiración de los medios y los políticos incultos y reconozca que también es parte del problema.

Lo alternativo es lo gubernamental

En la época del punk muchos artistas y creadores estaban orgullosos de no tener subvención. La idea de pedir dinero a un ayuntamiento o una diputación les habría sonado una aberración. Lo que se inició como un juego conceptual: "les pido dinero y luego les critico, qué mordaz soy" se fue convirtiendo en una práctica cada vez más difícil de justificar. Los artistas se adaptaban a las llamadas de los políticos, adoptando *slogans*



'Una unidad Autónoma'. *Todo por la Práxis.*

y metodologías ajenas, abandonando proyectos cuando ya no eran subvencionables. La lógica perversa de las subvenciones culturales obligaba a gastar grandes cantidades de dinero en traer figuras internacionales -que aseguraban la asistencia de público- cuando en realidad el objetivo real del proyecto no tenía casi nada que ver con esas figuras. Las subvenciones que se pedían un año pero no se resolvían hasta finales del año siguiente obligaban a llevar a cabo el proyecto en los pocos meses del año libres una vez cobrada la subvención.

Esta lógica de subvenciones ha traído a nuestro país proyectos desorganizados, inconsistentes, y de complejidades financieras gratuitas. Aquí el culpable central es sin duda el político, pero ¿qué fue del deseo de crear independientemente de la subvención?

Lo increíble es lo creíble

Si yo les digo que la locura no existe, sino que es simplemente un ejercicio por parte del estado para tener controlada a la gente diferente, pensarán que soy un conspiranoico. Pero si les digo que "Según Foucault la ontología de la locura es el resultado de ejercicios de micropoder en la vida cotidiana al intentar objetivar procesos subjetivos de individuación" pensará que soy un tipo muy leído. El arte contemporáneo siente

una gran fascinación por esos pensadores que se cuestionan conceptos sociales, científicos y culturales básicos y los incluyen en sus obras de arte.

Mi problema no es con esos autores, sino con un uso descontextualizado de su trabajo. Si tomamos una cita de un texto filosófico fuera de su contexto y la ponemos pintada en un cuadro o hacemos que un señor desnudo pintado de verde la recite a gritos en un video artístico (se nota que es artístico porque la cámara casi no se mueve durante las tres horas y media que dura el video) la estamos convirtiendo en el equivalente de utilizar fragmentos de la Biblia en un sermón. Estamos convirtiendo al filósofo Michel Foucault en San Foucault.

Y entonces, cuando los ciudadanos gruñen por el despilfarro de dinero público en arte contemporáneo, aparte de afirmar que están siendo mediatizados por el poder, pensemos que quizás no les gusta que les traten como niños en catequesis enfrentándose a frases que, fuera de contexto y sin justificación teórica suenan, con toda razón, gratuitas.

**Quien controla el pasado controla el futuro,
quien controla el presente controla el pasado.**

Este era, en el imaginario mundo de Orwell, el *slogan* del Partido. Y es, en última instancia, responsable de la situación actual. Si queremos cambiar este incierto futuro, nuestra tarea central es desligarnos del pasado, y buscar otros referentes. Apunto uno: gustar a la gente de la calle quizás no sea tan malo. Foucault a veces se equivocaba (¿algún artista se anima a citar sus elogios a la revolución de los ayatolás?). La financiación privada es igual de mala (o buena) que la financiación pública. Quizás la cocina de Ferran Adrià tiene mucho más juego teórico y creativo para el arte contemporáneo ahora mismo que San Joseph Beuys, Mártir.

Colectivos

Conexiones pag. 252-253
pag. 324-325
Improbables

Think Commons pag. 256-259
pag. 326-327

Yoctobit pag. 260-263
pag. 328-329

Úbiqua pag. 264-267
pag. 330-331

Todo por la Práxis pag. 268-271
pag. 332-333

Conexiones improbables

pág. 324-325

ADN

Conexiones Improbables, actúa desde Bilbao, Eutokia (Centro de innovación social)
www.conexionessimprobables.com

Conexiones improbables nace en 2010 desde una organización creada en 2009, c2+i (cultura, comunicación, innovación), que impulsa procesos creativos y nuevos ámbitos de relación entre la economía, la cultura y las organizaciones sociales

Quién

Roberto Gómez de la Iglesia (c2+i s.l., <http://c2masi.wordpress.com>), Arantxa Mendiharat, Miren Martín

Remezcla

Tags

#Diversidad
#Hibridación
#Transformación
#Co-investigación
#Co-creación
#Innovación social
#Sostenibilidad
#Responsabilidad
#Slow

Fórmula

#Pez + espada = pez espada

Inspiración

Links

<http://medialab-prado.es/>
www.amaste.com
www.goteo.org

Video

Global Village Construction Set - TED Talk



Ser viajero no viajante

Filosofía

Conexiones improbables es una plataforma que impulsa el desarrollo de investigaciones colaborativas entre artistas o pensadores y empresas u organizaciones de todos los ámbitos de actividad. Esos procesos de co-creación buscan generar innovaciones socialmente responsables a partir de proyectos que re-piensen los modelos organizativos, la propia actividad de la empresa/organización, o sus modos de relacionarse con el entorno. Se basan en los paradigmas de la innovación abierta y en los principios de la intersección entre ámbitos, disciplinas y personas diversas.

En su edición 2011, Conexiones improbables ha permitido la generación de 9 proyectos de hibridación entre artistas y organizaciones que se han desarrollado durante un periodo mínimo de 9 meses, promoviendo así transformaciones difíciles de alcanzar cuando las organizaciones siguen

lógicas de pensamiento lineal y de innovación direccional e incremental. Una *slow innovation*, más profunda, más radical, más sustentada en la investigación y experimentación conjuntas, en los valores y en las personas.

Los procesos de hibridación entre artistas y empresas/organizaciones se complementan con la organización de OpenLabs en medio de las colaboraciones; unos talleres abiertos al público en los que se contrastan las investigaciones en curso en un intento de incorporar nuevas miradas a la reflexión que se está llevando a cabo.

Puntos de partida

- Necesidad de creatividad y de reflexión sobre el porqué y el para qué en las organizaciones.
- Generar oportunidades que permitan desarrollar investigaciones artísticas en relación con otros campos.

Periferias

Grietas

- **Pone en relación artes, pensamiento, ciencia, empresa y gobernanza**, en la búsqueda de nuevas preguntas y respuestas a las necesidades de organizaciones de todo tipo. Son conexiones supuestamente improbables, pero posibles.
- Busca repensar y cambiar el sistema de las organizaciones tradicionales.

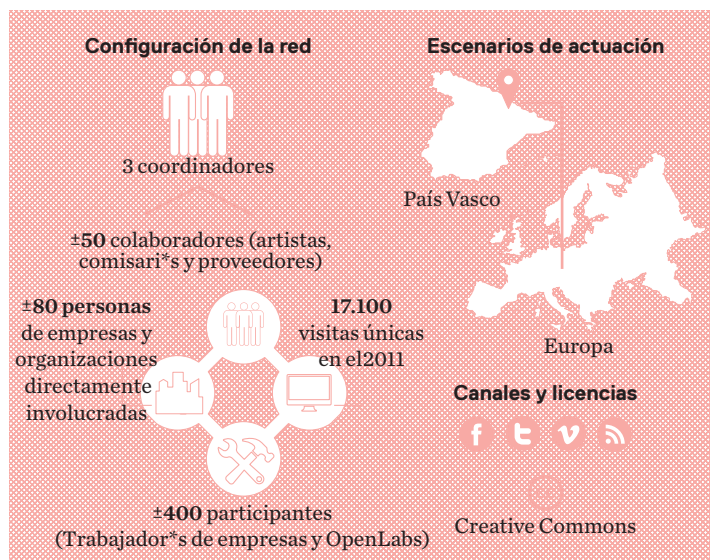
Comunidad

El proyecto influye sobre todo en trabajador*s de empresas y organizaciones sociales, y también en los participantes en los OpenLabs. Estamos creando una red que agrupa a tod*s l*s que han pasado por Conexiones improbables para que los vínculos se puedan mantener.

Aportación

- Conexiones entre profesionales de ámbitos que no se suelen relacionar.
- Nuevas metodologías de colaboración.
- Aplicaciones prácticas de la creatividad en procesos de innovación.
- Mecanismos para la participación.
- Acceso al contenido de investigaciones en curso.
- Acceso al conocimiento de procesos de colaboración no habituales.
- Innovación social, reconocimiento profesional de l*s artistas y pensador*s en ámbitos no estrictamente ligados al arte y a la investigación.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Artistas
Investigadores
Diseñadores
experimentales
Arquitectos
Empresas
Organizaciones
sociales

Cooperación / Co-working



1. Amasté
2. Eutokia
3. Creative Clash
4. WZB, Centro de
investigación en
ciencias sociales
5. Agencias de
desarrollo locales

Coproducción / Financiación



350.000 € en 2011

1. Instituciones
públicas vascas
2. Asociaciones de
empresarios
3. Centros de arte
4. Empresas y
Organizaciones
sociales participantes

Método

1. Conexiones improbables parte de necesidades o retos definidos por empresas u organizaciones sociales.
2. Busca el compromiso de artistas dispuestos a responder a esos retos de manera colaborativa.

Herramientas aplicadas

♦ Impulsa hibridaciones más cortas en el tiempo bajo el formato de píldoras creativas. ♦ Investiga sobre los conceptos de co-creación participando en dos proyectos europeos, *Creative Clash* y *Training artists for innovation*. Así mismo, tiene previsto desarrollar proyectos enmarcados en el modelo Nuevos Comanditarios de la *Fondation de France*, así como AuzoLabs, laboratorios para la hibridación de personas y sectores en el marco de Donostia-San Sebastián Capital Europea de la Cultura 2016.

Recursos tangibles

♦ Equipo humano para la conceptualización y desarrollo de las actividades: el propio equipo de Conexiones improbables y artistas y colaboradores. ♦ Soportes para la difusión de los resultados: web, posters, vídeos, folletos, etc.

Resultados

♦ Prototipos. ♦ Catálogos de ideas.
♦ Dispositivos. ♦ Metodologías.
♦ Proyectos artísticos. ♦ OpenLabs.
♦ Publicaciones. ♦ Piezas audiovisuales.

Serendipia

Error

No contemplar el valor de los artistas y pensadores a la hora de colaborar en el ámbito de la innovación empresarial/organizativa.

Motor de cambio

Los procesos de hibridación como herramienta de cambio no solo de las organizaciones, sino también de l^os propios artistas.

Creatividad aplicada

Trabajar con empresas y organizaciones sociales partiendo de sus necesidades. Trabajo artístico centrado en el proceso creativo (orientado a cubrir esas necesidades) más que en el artefacto.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo, más allá de introducir nuevas metodologías, se puede incidir en promover nuevos conceptos ligados al procomún y a conocimientos de código abierto?
2. ¿Cómo propiciar con el trabajo artístico el descubrimiento de innovación oculta en empresas, organizaciones y ciudadanía en general?
3. ¿Cómo implicar a l^os organizaciones no artístico/culturales en la mejora de las organizaciones/personas creativas y de su contexto de desarrollo?

Futuro

Habremos desaparecido porque ya se darán esas conexiones de forma natural.

Metamorfosis

1. Búsqueda de empresas y organizaciones interesadas en colaborar con un/a artista o pensador/a en un proyecto de innovación

Es la parte más laboriosa del proyecto porque el contexto no favorece la hibridación entre diferentes campos, ni tampoco valora en su justa medida las aportaciones que artistas o investigadores sociales puedan hacer a las organizaciones.

Solemos trabajar anualmente con unas 10 organizaciones que implementan colaboraciones largas, siendo por la general la mitad empresas, y la mitad organizaciones sociales (privadas o públicas), de todos los ámbitos de actividad. Cuando toman la decisión de participar, definen también el punto de partida del proyecto en base a una necesidad, una ambición o un reto de la organización, y eligen una opción de propiedad de resultados (desde copyleft a una explotación de los resultados reservada a la organización participante).



2. Organización de una convocatoria internacional de artistas y pensadores

Los artistas y pensadores se presentan a una empresa/organización en concreto, elaborando un anteproyecto pensado para el punto de partida definido por la organización. Un jurado compuesto por personalidades del mundo del arte elige varias propuestas por organización, y esta última hace la selección final después de analizar el dossier presentado y hacer una entrevista con cada un* de l*s candidat*s.



3. Desarrollo de las colaboraciones durante un periodo mínimo de 9 meses y OpenLabs

Conexiones improbables proporciona un marco metodológico global, y cada proyecto se desarrolla según una metodología propuesta por el/la artista, después de debatirlo con la organización de acogida. Desde Conexiones improbables se organizan dos sesiones de metodología que reúnen a tod*s l*s participantes, una al principio y otra en el medio, más una jornada final de presentación de resultados. Por su parte, los artistas/pensadores establecen con sus organizaciones un calendario de reuniones y unos hitos a seguir. Se define en las organizaciones quiénes forman parte del núcleo duro de la investigación (suelen ser unas 4-5 personas), y, en su caso, cómo implicar a más trabajador*s en el proyecto. Un momento importante de los 9 meses es el OpenLab, que permite

contrastar las líneas de investigación seguidas con un público más amplio, bien con un público especializado previamente identificado, al cual se le invita a participar, bien con un público general. Los OpenLabs se celebran en Centros de arte ubicados en los territorios correspondientes a las organizaciones participantes.

4. Resultados y evaluación

Se realiza una evaluación tanto del grado de satisfacción de los participantes (organizaciones y artistas), como de la naturaleza de los resultados obtenidos. La evaluación se hace en colaboración con el WZB, Centro de investigación en ciencias sociales de Berlín (desde su departamento "Cultural sources of Newness"), socio europeo de Conexiones improbables.



Think Commons

pág. 326-327

ADN

*Think Commons; Madrid,
actúa desde 2011
www.thinkcommons.org*

Think Commons es una plataforma de pensamiento abierta a todo aquel que esté interesado en explorar la relación entre los comunes y la sociedad como mecanismo de cambio. Se materializa en una serie de reuniones, presentaciones y encuentros, on-line y presenciales, que sirven para generar debate y conocimiento.

Quién

Domenico Di Siena

<http://urbanohumano.org>

Remezcla

Tags

#Red

#Procomún

#Inteligencias colectivas

#Innovación social

#Open government

#Cultura libre

Fórmula

#Network Thinking + Social Media
+ Ambient Intelligence + Network
Learning / Informalidad = Ambient
Intelligence Media

Inspiración

Links

www.140nn.com

www.4ikim.com

www.mooc.ca

Video

*Think Commons,
presentación del proyecto*



Ser viajero no viajante

Filosofía

Think Commons es un *Ambient Intelligence Network*, un transmedia que se mueve de un medio a otro y supera la dicotomía entre lo físico y lo digital para crear una nueva dimensión de conexión global entre personas en la que intercambiar opiniones sobre temas concretos. Se estructura en torno a sistemas abiertos y ligeros que encuentran en la construcción de redes de personas su recurso más valioso (*Network Thinking*).

Las sesiones semanales en streaming sirven de catalizador, cualquier persona puede participar a través del chat del streaming video para plantear preguntas y aportar su opinión en directo. También pueden participar en la difusión en twitter y facebook. Estas sesiones se graban y recopilan en nuestra página, donde todo aquel que no haya podido seguirlas en directo puede disfrutarlas en diferido, y se documentan rigurosamente en la web, donde se recopilan todos los tweets, los vídeos, las intervenciones de los participantes del chat y los comentarios publicados en redes sociales.

Tanto el proyecto como su funcionamiento tienen un carácter informal que evita las dinámicas propias de los modelos formales que suelen crear barreras en los procesos de reflexión y debate y, sobre todo, aquellas que pueden impedir la creación de una comunidad en la que todos se puedan sentir cómodos.

Puntos de partida

· El actual desarrollo y despliegue del Social Media abre las puertas para experimentar nuevos procesos de Inteligencia Colectiva: **procesos distribuidos y auto-organizados basados en la participación y conexión en red**.
· La actividad inteligente humana se distribuye a través de una red de actividades culturales, en estrecha colaboración con comunidades y redes heterogéneas de personas y proyectos.

Periferias

Grietas

Think Commons crea entornos inteligentes (ambient intelligence) basados en redes de personas.

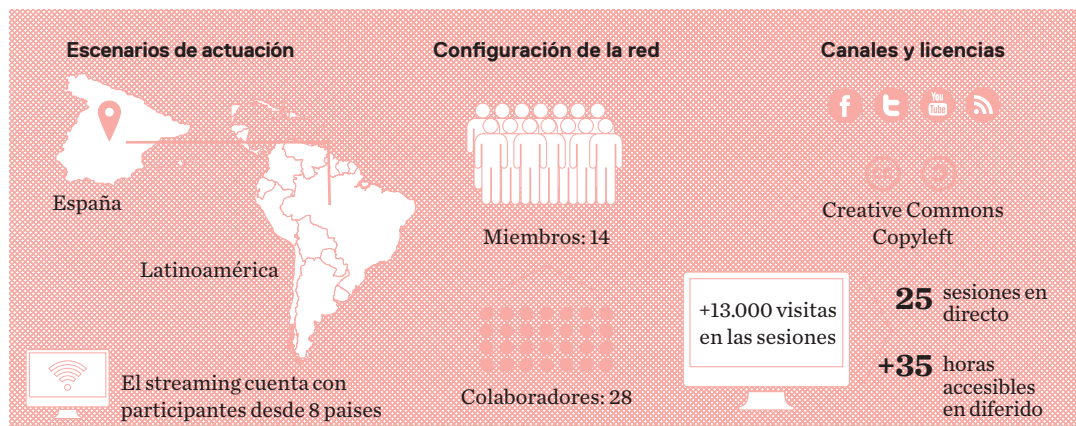
Comunidad

Think Commons cuenta con una red de personas que comparten un mismo marco cultural y que se reconocen en un modelo de cambio e innovación social que simplifica todos sus mecanismos de funcionamiento.

Aportación

Las relaciones y los procesos que ocurren entre los participantes difícilmente pueden quedar plasmados en un producto o documento. · Los participantes no reciben un conocimiento sino que forman parte del propio proceso de creación y reformulación de un conocimiento específico. · De esta forma experimentan la construcción de un entorno transdisciplinar basado en procesos distribuidos y auto-organizados. · Think Commons enriquece a los participantes reproduciendo las condiciones necesarias para construir una comunidad de personas que interactúan en red.

Redes geniales



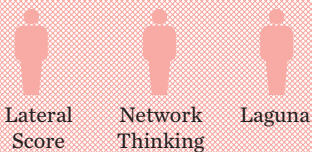
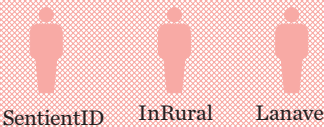
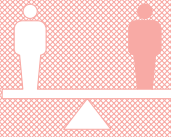
Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo

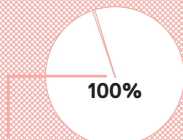


Cooperación / Co-working

Think Commons



Coproducción / Financiación



Autofinanciación

Método

Think Commons trabaja remezclando conocimiento profesional y específico con conocimiento informal y amateur, siempre buscando la interdisciplinariedad, sacando y remezclándolo de su contenedor y contexto habitual (Ambient Intelligence).

Herramientas aplicadas

Think Commons es un espacio, una herramienta, una red a disposición de todos para experimentar procesos de Ambient Intelligence para:

- ♦ Debatir y reflexionar en voz alta sobre la sociedad contemporánea.
- ♦ Favorecer el diálogo multidisciplinar y transdisciplinar.
- ♦ Experimentar nuevos modelos de creación del conocimiento (Network Learning).
- ♦ Catalizar redes basadas en sinergias y serendipias entre personas, ideas y proyectos (Ambient Intelligence).
- ♦ Red de knomads: personas creativas e innovadoras que pueden trabajar casi con cualquiera, en cualquier momento y en cualquier sitio.
- ♦ Changemakers: crear el entorno favorable para la conexión entre las personas que trabajan para el cambio de la sociedad desde lo cotidiano.

Recursos tangibles

- ♦ Gestión de espacio.
- ♦ Herramientas y redes a disposición de todos para experimentar procesos de Ambient Intelligence.

Resultados

- ♦ Cápsulas temáticas accesibles desde internet.
- ♦ Sesiones semanales en streaming.
- ♦ Intercambios cotidianos de referencias y opiniones en redes sociales.
- ♦ Encuentros informales.

Serendipia

Error

No disponemos de un espacio físico como base de operaciones. Un espacio donde encontrar personas y promover debates. Un espacio para experimentar la definitiva hibridación con la capa digital del proyecto.

Motor de cambio

La canalización de procesos distribuidos y auto-organizados capaces de reforzar diferentes redes de conocimientos.

Creatividad aplicada

Crear entornos de aprendizajes abiertos y horizontales basados en el Network Learning y Network Thinking.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo aplicar las dinámicas del network thinking al propio desarrollo del proyecto para descentralizar y distribuir la coordinación?
2. ¿Cómo conseguir abordar otras comunidades no hispano-hablantes?
3. ¿Cómo trasladar todo al espacio físico?

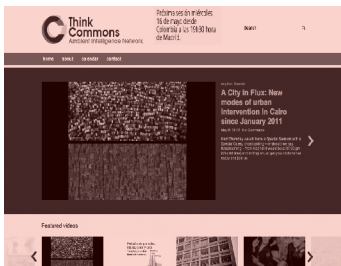
Futuro

Imaginamos el nacimiento de una red de espacios abiertos y autogestionados (Ambient Intelligence Labs) donde experimentar presencialmente los procesos de Network Thinking y Network Learning.

Metamorfosis

1. Urban Social Design Experience | Experimentando con el Network Learning

En 2010 comienza la experimentación de lo que luego pasará a llamarse *Urban Social Design Experience*: una plataforma de aprendizaje en red para la promoción de nuevos modelos profesionales (urbansocialdesign.org/usde). Se pone en marcha el curso *Arquitectura en Beta* con el objetivo de experimentar una nueva manera de entender los procesos de aprendizaje, basados en el respeto más absoluto del procomún por lo cual se reconoce que el conocimiento no pertenece a nadie puesto que es el resultado del trabajo de todos (comunidad).



2. Edumeet | Encuentros informales sobre educación y aprendizaje

#Edumeet es un encuentro bisemanal para debatir sobre educación. Surge por la necesidad de canalizar y extender un interés compartido entre varias personas y poner en común experiencias e ideas de futuro sobre pedagogía.

3. Streaming 15m | la utopía de la hiperconexión hecha realidad

El 15 de mayo ocurre en España algo extraordinario, algo que nadie se esperaba. La ciudadanía despierta y empieza a tomar conciencia de su papel en la ciudad y en la sociedad. Los acontecimientos se van hilando uno tras otro experimentando sistemas de organización descentralizados. Salimos a la calle. Aquí experimento algo nuevo. Enciendo mi móvil y empiezo a transmitir en streaming lo que ocurre en la Puerta del Sol y en las ca-



lles de Madrid repletas de ciudadanos convencidos de que ha llegado la hora de cambiar el sistema y pretendiendo más democracia y justicia social. Los streaming consiguieron un público extraordinario, por número y participación. Andaba por las calles de Madrid grabando la #spanishrevolution dialogando con miles de personas conectadas en directo con mi streaming. La importancia de esta etapa ha sido descubrir y experimentar de primera mano la fuerza rompedora del efecto streaming junto con el efecto red.



4. Hybrid Days

Hybrid Days es un congreso que imagina algo que ya estamos creando: la sociedad híbrida. En la sociedad híbrida, conocimiento y acciones se generan en un punto intermedio entre lo virtual y lo físico.



Yoctobit

pág. 328-329

ADN

YOCTOBIT Teatro Jugable;
Madrid, actúa desde 2009
<http://yoctobit.wordpress.com>

YOCTOBIT Teatro Jugable es un colectivo formado por personas con diferentes perfiles artísticos y técnicos -diseñadores de juego, artistas plásticos, músicos, autores teatrales,- para el desarrollo de proyectos escénicos vinculados a procesos de juego y videojuegos.

Quién

Lara Sánchez Coterón, Nacho Pintos, Felipe Hickmann, Macarena de Rueda, Amaya Jiménez, Adrian Sánchez Cuervo, Alberto Barberá, Noemi Laviana

Remezcla

Tags

#Teatro jugable
#Gameformance
#Juegos
#Videojuegos
#Artes escénicas
#Audiovisuales
#Co-creación
#Humor
#Acción

Fórmula

#Público + juego+ dramaturgia+ audiovisuales = experiencias enriquecidas

Inspiración

Links

<http://game.itu.dk>
www.tea-tron.com/
www.amarika.org/play/

Video

Copiar No Es Robar



Algunos miembros de Yoctobit y colaboradores. FOTO: Jose Luis Durante

Ser viajero no viajante

Filosofía

Yocto es un prefijo del Sistema Internacional de Unidades que indica un factor de 10⁻²⁴. Adoptado en 1991, viene del griego οκτώ, que significa ocho, porque es igual a 1/10008. Hace referencia a la filosofía de creación de formatos minúsculos y dinámicas ligeras del colectivo.

Bit es el acrónimo de *binary digit* (dígito binario). Un bit es un dígito en el sistema digital y hace referencia al sistema computacional sobre el que se construyen los juegos de ordenador, las escenografías de nuestros proyectos y en general todo lo relativo al ámbito digital.

Con la puesta en marcha de estas propuestas que trabajan formas colectivas de juego, pretendemos además producir nuevos planteamientos en torno a las relaciones entre la autoría (diseñador de juego, artista, dramaturgo), la ejecución (avatar, performer, actor, bailarín)

y la recepción (jugador, participante, espectador) de las piezas.

Las piezas de teatro jugable también se plantean como ejercicios de análisis sobre las cualidades del juego físico, somático y gestual en contraste con el juego mediado computacionalmente y del tipo de experiencia que genera la actividad de juego sobre todos los agentes implicados en él.

Puntos de partida

· Profundizar en el uso de las mecánicas de juego dentro de procesos de representación artística, utilizando para ello el tejido procedural de los juegos y los videojuegos como generadores de nuevas prácticas dentro del espacio escénicos. · **Reacción contra el juego individual, mediado computacionalmente, rígido.**

Periferias

Grietas

El uso de sistemas de juego no mediados computacionalmente y sobre todo la relación que se establece a partir de la mediación entre la creación y la puesta en común de estos con el público.

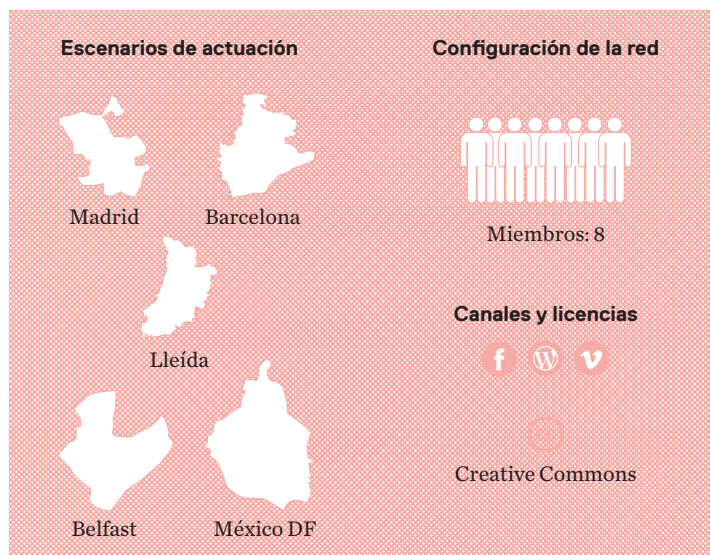
Comunidad

Una de las ventajas de nuestros proyectos es que se adaptan al tipo de público que los experimenta y tratamos de poner nuestras producciones en común con audiencias de diferentes características sociales, económicas y políticas. Los testeos con el público-jugador son una parte esencial de nuestro proceso de trabajo.

Aportación

· Cada puesta en común de nuestras producciones de teatro jugable con el público, su diversidad y combinación de factores socio culturales reporta nuevas experiencias tanto para los jugadores como para nosotros mismos. · Diálogo real entre creador y público: co-creación, participación activa del público como parte del proceso de creación. · *Low tech* como opción política: el juego no mediado computacionalmente como arquitectura más flexible. · Herramientas para potenciar la creatividad social.

Redes geniales



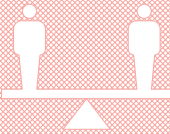
Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Diseñadores de juegos
Actores
Autores teatrales
Músicos
Artistas plásticos
Programadores

Cooperación / Co-working



1. Media Lab Prado
2. Intermediae
3. Matadero Madrid
4. Cromafest
5. Trànsit
6. Teatre l'Escorxado

Coproducción / Financiación



13.500 € en 2011

1. Matadero Madrid
2. Intermediae

Método

1. Planteamos una situación de conflicto sobre la que creamos un diseño de juego y un guión literario-dramático. 2. Nos interesa siempre introducir un tono cómico y absurdo en los planteamientos, desde el ámbito de representación teatral, para aligerar el contenido conceptual y como una suerte de decisión política del grupo. 3. Una vez que tenemos armada la estructura, comenzamos a ponerla en común con el público, siempre haciendo pruebas de juego básicas, en las que la parte narrativa no existe aún, para contrastar y corregir el diseño de juego. En este proceso iterativo vamos añadiendo capas a las piezas de teatro jugable y corrigiendo a partir de las experiencias que obtiene el público-jugador.

Herramientas aplicadas

♦ Procesos de producción cultural colectiva. ♦ Puesta en común con el público. ♦ Reflexión teórica sobre la puesta en marcha de las producciones. ♦ Juego colectivo, comunitario. Estructuras flexibles, abiertas. ♦ Acción, Improvisación y estética de la serendipia.

Recursos tangibles

♦ Equipo humano para la coordinación, conceptualización y desarrollo de las actividades. ♦ Recursos para la adquisición de materiales. ♦ Billetes aéreos, alojamiento y manutención de profesionales. ♦ Honorarios para creadores y expertos en las materias relacionadas.

Resultados

♦ Piezas escénicas. ♦ Encuentros de testing. ♦ Encuentros de intercambio de impresiones. ♦ Actividades culturales paralelas al proceso de creación. ♦ Conferencias y jornadas relacionadas con juegos, videojuegos, audiovisuales y teatro.

Serendipia

Error

Sobreevalorar el raciocinio, la eficacia y el rigor de los sistemas diseñados por encima del mito, el caos y la generatividad humana

Motor de cambio

Concebir juegos fuera de pantalla, lo suficientemente abiertos y flexibles como para ofrecer juego creativo a los jugadores y lo suficientemente completos como para ofrecer experiencias variables.

Creatividad aplicada

Trabajar en la intersección del juego con la dramaturgia. Esto resuelve de un modo natural el hecho de que el espectador participe por iniciativa propia.

Adaptarse al cambio

1. ¿Cómo implementar narración y dinámicas de juego de tal modo que ambas evolucionen en la experiencia del público de modo satisfactorio?
2. ¿Cómo replantear, dentro de un entorno inmersivo, la implicación del público participante en relación al público activo jugador?
3. ¿Cómo comunicar la diferencia entre estas dos modalidades de participación?

Futuro

(...) los más optimistas, que si las redes de distribución iban a crear relaciones de poder más equilibradas, que los objetos y los objetivos individuales cederían importancia a las experiencias colectivas (...); los más pesimistas, (...) que si una bomba de selección se iba a cargar a tod@s l@s artistas, crític@s y comisari@s en el año 2020... y en fin, aquí estamos (...) ¿o es que ha mejorado algo y no nos hemos enterado en este geriátrico?

Metamorfosis

1. Talleres Colaborativos

La primera fase y posiblemente la más importante de todo el proyecto, fue la constitución del grupo de trabajo inicial a partir de los dos talleres colaborativos de Medialab-Prado Madrid en los que participamos. La interdisciplinaridad de las convocatorias Medialab hizo que durante los meses iniciales del proyecto, trabajásemos, no sin cierto nivel de entropía, con personas de perfiles muy distintos, que de un modo u otro estaban interesados en investigar en la suma de líneas de trabajo que proponíamos: diseño de juegos, interfaces audiovisuales y dramaturgia teatral.



2. Homeward Journeys

Una mezcla de aventura gráfica y teatro interactivo. Una *gameformance* multijugador en la que el avatar es una persona de carne y hueso. En *Homeward Journeys* el público jugador debe ayudar a una ejecutiva con mucha prisa y poco tiempo, a encontrar las llaves de su casa. Es una pieza de pequeño formato. A nivel narrativo se trata de una propuesta que invita a reflexionar sobre un modo de vida enfermo...



3. Mata La Reina

Nuestro segundo proyecto, es una mezcla de juego colaborativo de exploración y teatro de acción en primera persona. Se desarrolla sobre una sencilla trama argumental; La resistencia (los jugadores), sometidos a las extravagancias de una Reina autoritaria, egocéntrica y obsesionada por el control, debe preparar y ejecutar un plan para deponer a la regía gobernanta. El resto de la población (el público participante) puede elegir unirse a la resistencia o permanecer expectantes a los sucesos que irán aconteciendo.



Úbiqua

pág. 330-331

ADN

Úbiqua, Tecnología, Ideas y Comunicación; Bilbao, actúa desde 2003

www.ubiqua.com

Úbiqua investiga y analiza las novedades tecnológicas, el impacto y la apropiación que de ella hace la ciudadanía para diseñar y realizar proyectos participativos de comunicación social a través de procesos de alfabetización mediática y digital.

Quién

Itxaso Díaz, Raquel Durán,
Pedro Salgado, José Luis Roncero

Remezcla

Tags

#Identidad
#Comunidades
#Comunicación
#Alfabetización
#Investigación
#Experimentación

Fórmula

#Comunicación + participación
+ tecnología x redes de colaboración + sociedad = Conocimiento +
Desarrollo social

Inspiración

Links

<http://megafone.net/>
<http://current.com/>
<http://blog.hectormilla.com/>

Video

Proyecto Habla. La Trata, a orillas de la frontera



Ser viajero no viajante

Filosofía

Úbika es la consumación de un proceso de reflexión sobre el audiovisual cuyo inicio se sitúa en el año 2003. En este viaje de conexiones entre territorios tecnológicos, humanos y sociales el recorrido nos ha aportado conocimiento sobre distintas geografías físicas, políticas y mentales.

Según hemos ido avanzando y retrocediendo, en un viaje errático, buscando un mapa propio, hemos experimentado y desarrollado con nuevas formas de creación y de relación consolidando metodologías de trabajo que nos han ayudado a construir nuevos mapas.

El proyecto se ha ido construyendo en conexión permanente con la tecnología, las personas y los territorios que estas habitan. Nuestro objetivo consiste en poner a disposición

de los ciudadanos herramientas para generar contenidos y ofrecer su visión de la realidad a través de plataformas audiovisuales, interactivas y participativas.

Puntos de partida

· Los cambios sociales provocados por las tecnologías y la Red. · Procesos horizontales de creación y comunicación; Acceso de las personas a los procesos de creación de contenidos audiovisuales y digitales y potenciar las narrativas digitales ciudadanas sobre la realidad. · Buscar alternativas ante los intereses y el inmovilismo de los medios y su falta de relación y de atención a otras realidades favoreciendo el acceso de la ciudadanía a las tecnologías y los medios.

Periferias

Grietas

· **Mapeado de territorios y representación de identidades a través de juegos y experiencias de realidad aumentada.** · La participación e implicación de la ciudadanía en la cocreación de contenidos y en la comunicación de los mismos.

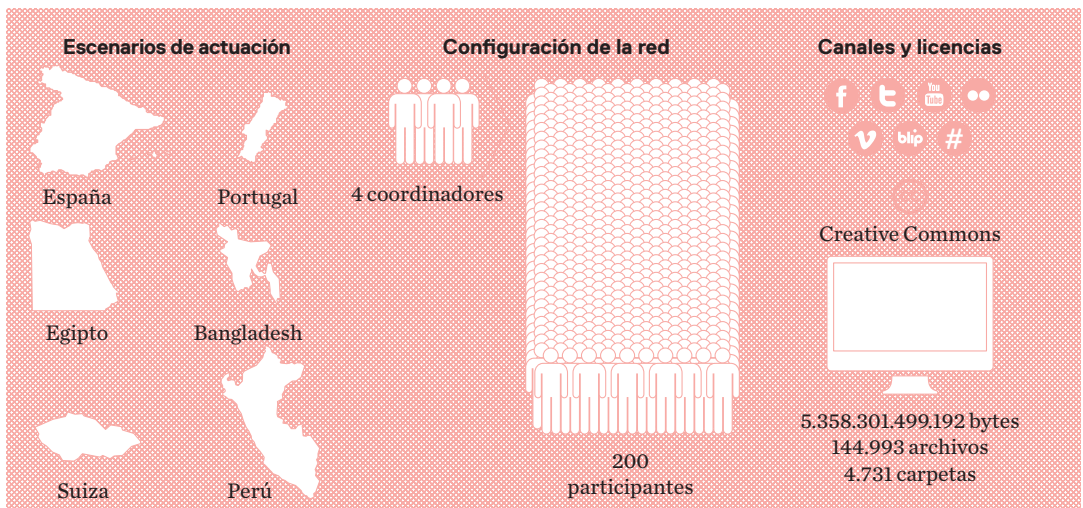
Comunidad

Úbika diseña y realiza proyectos caracterizados por la multiplicidad de miradas y testimonios tratando de conseguir que el protagonismo, delante y detrás de las cámaras, sea popular, plural y social.

Aportación

· Procesos de creación participativa y colaborativa. · Contacto informal con las tecnologías y procesos de comunicación. · Potencia la creatividad de la comunidad para narrar sus inquietudes y problemáticas. · Favorece la continuidad de procesos y proyectos de comunicación de utilidad para la comunidad.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Colectivos
ONGD
Organizaciones
sociales
Instituciones
Inmigrantes
Ciudadanía

Cooperación / Co-working



9
proyectos



192.800 km
recorridos

Coproducción / Financiación



23.081 € 2008- 2011

1. Departamento de Cultura del Gobierno Vasco
2. Fundación Anesvad
3. Organizaciones sociales

Método

1. Experimentamos con nuevas prácticas de creación utilizando el conocimiento oculto (latente) de las personas participantes para potenciar sus capacidades. 2. Aplicamos el ensayo, la prueba y el error y tratamos de conseguir resultados, además de generar procesos de conocimiento compartido. 3. Utilizamos las tecnologías y redes como apoyo a los procesos de capacitación y difusión.

Herramientas aplicadas

- ♦ Sin considerarlo algo positivo, ni negativo, la inmediatez en el desarrollo de los proyectos. Los talleres y las grabaciones de creación se realizan en un corto período de tiempo.
- ♦ **Orientación a proyectos concretos** que van más allá del proceso y la abstracción, que se concretan en la producción de contenidos y plataformas útiles para las comunidades.
- ♦ Producción audiovisual y nuevas narrativas digitales participativas.
- ♦ Activación de proyectos de comunicación social. ♦ Representación identitaria; identidad digital de personas, comunidades y territorios.

Recursos tangibles

- ♦ Equipo humano para el diseño, conceptualización y coordinación de las actividades. ♦ Recursos para la producción de proyectos. ♦ Billetes aéreos, alojamiento y manutención de profesionales. ♦ Equipos técnicos de grabación y edición audiovisual.
- ♦ Dinamizadores web y programadores digitales

Resultados

- ♦ Talleres. ♦ Piezas audiovisuales.
- ♦ Canales y contenidos multimedia en repositorios sociales.

Serendipia

Error

La dependencia económica.
Vemos necesario encontrar fórmulas de financiación alternativas para continuar desarrollando proyectos con libertad conceptual, temática y económica.

Motor de cambio

El acceso universal a la Red y la alfabetización para favorecer la expresión de ideas y el intercambio de conocimiento para el desarrollo y el cambio social.

Creatividad aplicada

Tratamos de representar la multiculturalidad y fomentar la interculturalidad, admitiendo la permeabilidad entre culturas como valor de innovación y cambio.

Adaptarse al cambio

1. ¿Aportamos valor en las comunidades en las que actuamos?
2. ¿A través de los talleres participativos, los contenidos y procesos que realizamos conseguimos reflejar las inquietudes y la diversidad de los participantes y su territorio?
3. ¿Son realmente participativos los procesos o se mueven más en el ámbito colaborativo?

Futuro

Desarrollando una actividad sostenida en proyectos a medio y largo plazo. Articulando redes y plataformas transnacionales ciudadanas que generen procesos y proyectos de comunicación para el cambio social.

Metamorfosis



1. Filosofía 2.0 + teléfonos móviles = Reporteros Móviles (RM): participación y creación colaborativa

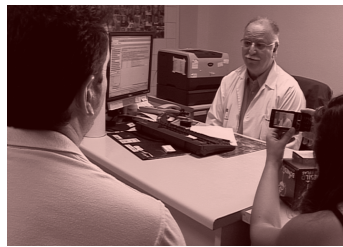
Año 2004, se acuña el término Web 2.0. Año 2005, analizamos la posibilidad de desarrollar prácticas de creación audiovisual participativas inspiradas en la web 2.0. Definimos y diseñamos *Reporteros Móviles* (RM); metodología de creación audiovisual participativa en la que se utilizan teléfonos móviles para realizar grabaciones.

Años 2006 y 2007; Viajamos con Amasté a *The Coffee Break*, un encuentro sobre innovación en Cáceres. *The Móvil Break*; primer proyecto con metodología RM. Cesión de teléfonos móviles a los participantes para grabar su visión sobre el evento.

2. Sendero Aldea Doc

Así, antes de poner en marcha nuevos **Taller exprés de producción audiovisual** para realizar un proyecto participativo: *Aldea Doc, crónicas de Aldea Moret*. Un documental participativo de carácter plural que reflexiona sobre el pasado, el presente y el futuro del barrio cacere-

ño de Aldea Moret que convierte a sus habitantes en protagonistas y parte del proyecto, escuchando sus opiniones, documentando sus situaciones y promoviendo una concienciación de aceptación y no exclusión en tono positivo y enriquecedor.



3. Volamos a Bangladesh pasando por Perú: Proyecto Habla

2010. RM incorpora nuevas herramientas y prácticas de colaboración con otros agentes. El *Proyecto Habla*, un ejercicio documental participativo de dinamización social, pretendía empoderar a comunidades desfavorecidas de países del tercer mundo y potenciar la participación para resolver sus problemáticas en torno a la salud a través de la comunicación.

4. Recorrido identitario: identibuzz, zumbidos de identidades híbridas 2011-2012. RM muta y se hibrida; nuevas herramientas y procesos de comunicación entre realidades distintas promoviendo la creación de redes de colaboración.

Identibuzz es un proyecto de comunicación social que pretende representar las nuevas identidades que se construyen en barrios multiculturales de ciudades europeas.

El objetivo consiste en realizar una dinámica colaborativa y participativa de producción audiovisual con habitantes de barrios multiculturales, tratando de compartir experiencias y prácticas de interacción y convivencia (interculturalidad) de las poblaciones locales e inmigrantes.

Todo por la Praxis

pág. 332-333

ADN

*Todo por la Praxis; Madrid,
actúa desde 1999
www.todoporlapraxis.es*

Todo por la Praxis se define como un Laboratorio de proyectos estéticos de resistencia cultural, un laboratorio que desarrolla herramientas para la intervención sobre el espacio público.

Quién

Rafa Turnes, Pablo Galán, Paco Gálvez, Juan Manuel Diez (Manu), Laura González, Kasia Dabrowska, Massimiliano Casu, Joaquín Calle, Magdalini Grigoriadou, Diego Peris

Remezcla

Tags

#Autogestión
#Autoconstrucción
#Microurbanismo
#Proyectos colaborativos
#Acción directa ciudadana

Inspiración

Links

recetasurbanas.net
arquitecturascolectivas.net
www.sindominio.net/ash/ Archivo
situacionista

Video

*Todo por la Praxis interviewed
by Iván López Munuera*



Ser viajero no viajante

Filosofía

Aunque el colectivo desarrolla su actividad desde 1999, es a partir de 2007 cuando se constituye como tal y se define de manera más consolidada. El colectivo está conformado por un equipo con miembros procedentes de disciplinas varias como la arquitectura, el arte, el derecho, la informática y la antropología.

Con el objetivo último de generar un catálogo de herramientas de acción directa y socialmente efectivas orientadas a la consecución del derecho a la vivienda y el derecho a la ciudad. Los proyectos se centran en la temática de la cuestión urbana: ciudad y territorio. El “campo de batalla” se inscribe fun-

damentalmente en el espacio público desarrollando proyectos con carácter procesual y realizando acciones e intervenciones de carácter temporal.

Puntos de partida

- El planteamiento de este y otros colectivos es proponer una alternativa al modelo de producción de ciudad.
- **Sugerimos una ciudad donde exista una participación ciudadana directa en la toma de decisiones de producción de la ciudad.**

Periferias

Grietas

Todo por la Práxis fomenta la apropiación y el uso del espacio público por parte de los ciudadanos.

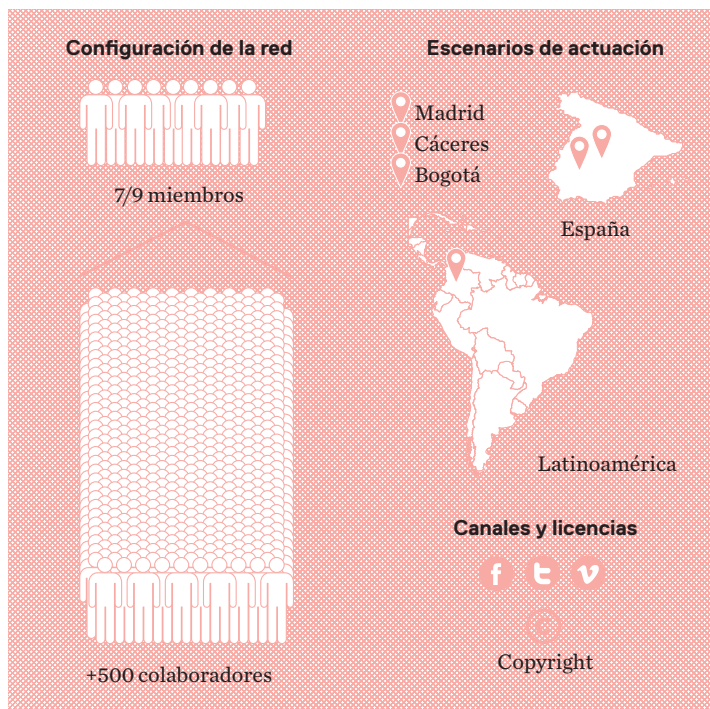
Comunidad

Son los actores principales ya que las propuestas se articulan en función de sus demandas y sus peticiones. Intervienen mediante la participación directa tanto en el diseño como en los procesos de autoconstrucción y en la toma de decisiones vinculadas al proyecto.

Aportación

- Mecanismos de participación directa.
- Estrategias de visibilización y empoderamiento de la comunidad.
- Trabajos de asesoría jurídica en la apertura de solares autogestionados y el reciclaje de edificios.
- Trabajos de investigación en torno a la vivienda prefabricada y autoconstruida.
- Proyectos vinculados al nuevo contexto de crisis y nuevos modelos de producción de ciudad.

Redes geniales



Colaborar - Cooperar - Coproducir

Colaboración / Áreas de trabajo



Abogados
Políticos
Periodistas
Mediadores
sociales
Vecinos

Cooperación / Co-working



1. Arquitecturas colectivas
2. La Creativa
3. Habitat sin Fronteras
4. Ojo al Sancocho
5. Insitu

Coproducción



Más de 15000 tornillos, 100 recambios de la radial y 8 toneladas de madera

Financiación

16.000 € en 2011

1. Autofinanciación
2. Becas y subvenciones públicas
3. Centros e instituciones culturales



Método

Mecanismos informales de participación directa basados en: **1.** La práctica y el aprendizaje compartido. **2.** El empoderamiento. **3.** La apropiación. **4.** La autogestión.

Herramientas aplicadas

♦ Trabajo con comunidades y asociaciones de manera colaborativa.
♦ Participación activa en la red de colectivos de arquitecturas colectivas. ♦ Estrategias de visibilización.

Recursos tangibles

♦ Financiación de nuevos proyectos y recursos para el colectivo. Fundamentalmente herramientas consumibles, transporte para la recuperación de material y chatarra. ♦ Casi toda la financiación se invierte en la compra en ferretería, por lo general los materiales son recuperados reciclados de otros proyectos, o son cesiones de obras u otros colectivos.

Resultados

♦ 34 Proyectos. ♦ 15 cacharros móviles de guerrilla. ♦ 10 talleres. ♦ 7 exposiciones. ♦ 3 Encuentros de colectivos. ♦ 15 Reuniones de la red de arquitecturas colectivas. ♦ 24 viajes, 2 billetes de avión y ningún hotel. ♦ 7 containers de barco que funcionan como centro de formación en cañada, Centro deportivo en el Campo de la Cebada, Infopoint en esta es una plaza y Centro de investigación Hortolab en Cáceres. ♦ Muchos cacharros. ♦ Equipamientos temporales. ♦ Documentación gráfica de los procesos. ♦ Manuales de montaje.

Serendipia

Error

La precarización de nuestro trabajo y la falta de apoyo y financiación.

Motor de cambio

Estimular la participación directa en los procesos de generación y gestión de la ciudad.

Creatividad aplicada

Praxis, praxis, praxis y acción directa.

Adaptarse al cambio

1. ¿Existe alguna manera que estas practicas sean sostenibles económicamente?
2. ¿Es posible que estas prácticas sean asumidas por la administración de manera normalizada?
3. ¿Cuáles pueden ser los parámetros de evaluación de los resultados de nuestras intervenciones?

Futuro

Esperamos seguir en activo consolidando la red y diluyendo nuestro trabajo en trabajos realizados de manera colectiva.

Metamorfosis

1. Sin estado

Sin estado es un proyecto de largo recorrido lleva 3 años en desarrollo. *Sin estado* pretende pensar desde la práctica las potencialidades y las contradicciones del trabajo artístico en el ámbito social, acercándose a La Cañada Real desde distintas perspectivas de actuación: desde la cartografía a la negociación con los movimientos sociales allí asentados para la dotación de infraestructuras o servicios de uso comunitario; desde la generación de procesos de visibilización y simbolización del territorio. En estos años se ha desarrollado el proyecto de oficina de asesoría jurídica, unas gradas en el campo de fútbol del fanal, un centro de formación, la plaza de La Cañada y el cartel de hollivudiense de Cañada.

Este proyecto tiene una línea de trabajo para el desarrollo de un plan urbanístico realizado de manera participativa con las asociaciones de vecinos, presentándose como alternativa a los planes oficiales de los municipios cercanos que plantean derribar y expulsar a los vecinos de Cañada. El denominado Plan Cañada busca, fundamentalmente, reconocer la realidad urbana en la que finalmente se ha convertido la Cañada Real Galiana: un desarrollo urbano, real, vivo, donde multitud de personas desarrollan su vida ordinaria en constante interacción con el territorio y el medio urbano que les rodea.



2. Vacíos Urbanos Autogestionados

Los huecos que se han generado con la retirada de empresas y administraciones de la producción urbanística, sin embargo, no son solo materiales.

Son en muchos casos unos vacíos de poder que se están confirmando como un territorio de reconquista por parte del sector ciudadano. A través de estructuras más organizadas o informales, numerosos grupos vecinales están siendo los protagonistas de una reapropiación y puesta en uso de espacios residuales y abandonados en todas las ciudades de España. Huertos urbanos, espacios públicos autogestionados y centros de barrio están siendo en esta fase el campo de experimentación de una nueva autogestión urbana, que ha heredado prácticas del antagonismo histórico construyendo nuevas prácticas de trabajo en red y colaboración. Todo por la praxis ha participado en los procesos de algunos solares en Madrid como el Campo de la Cebada con una sede polivalente para un centro deportivo, Esta es una Plaza con un infopoint para el jardín comunitario, la plaza de la Cañada 1.0 el primer espacio público en este territorio, y Antonio Grilo con un espacio de encuentro para el huerto.



3. Alaska Parque comunal. Bogotá (Colombia)

Se planteó un trabajo de colaboración entre diferentes colectivos, La Creactiva, Habitat sin Fronteras, Ojo al Sanchocho, la corporación Insitu y Todo por la Praxis. El objetivo del proyecto era mejorar las instalaciones del parque comunal Alaska, que aunque ya contaba con mobiliario, se encontraba en estado de abandono y deterioro. Se plantea mejorar este equipamiento implementando nuevo mobiliario que cualifique este

espacio. De esta manera se atienden las demandas de los vecinos. En todo momento la comunidad estuvo incorporada al proceso, tanto en la fase de proyección como en los trabajos de adecuación del parque.

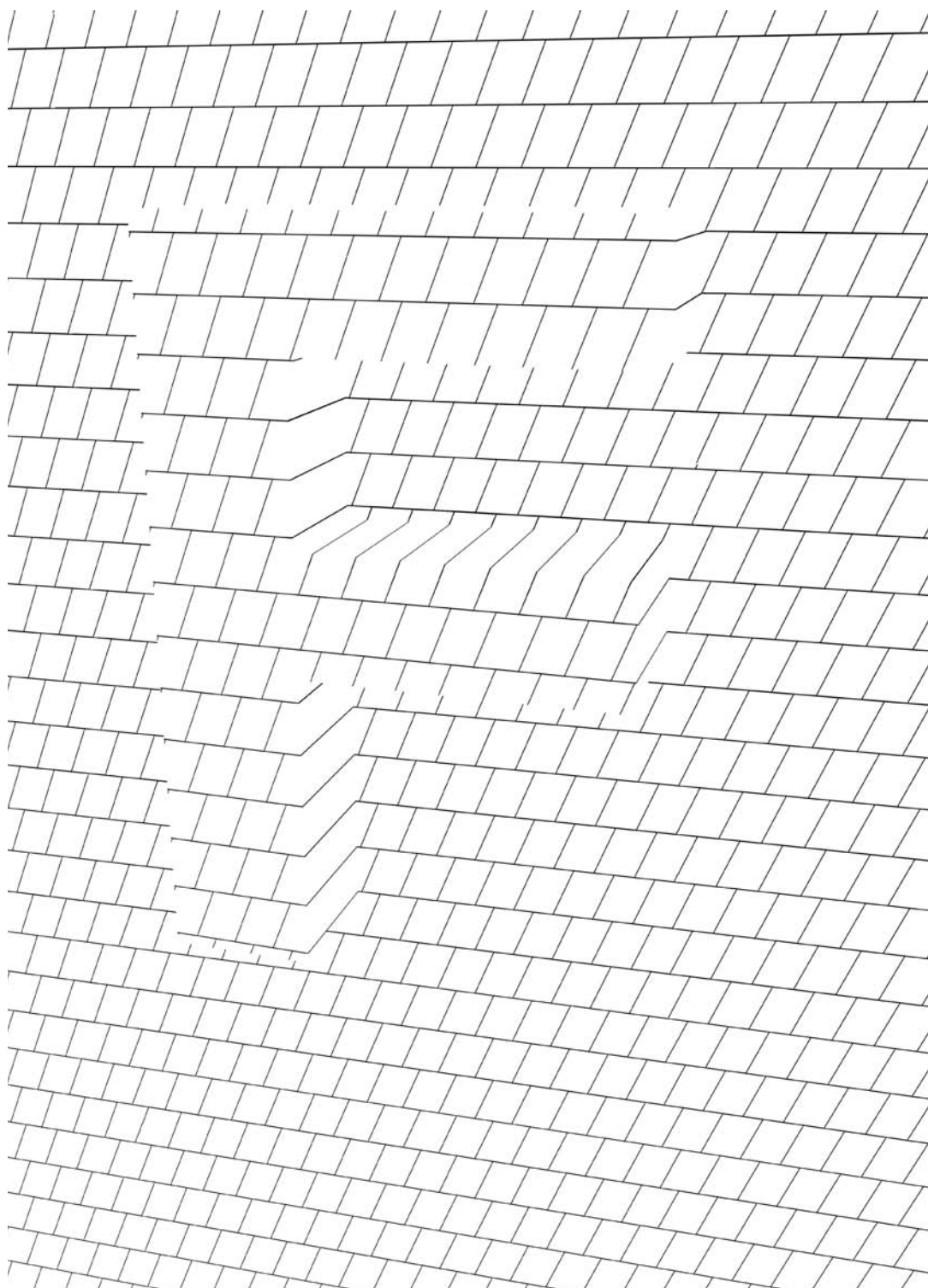


4. Banco Guerrilla

Es una plataforma física/virtual para la investigación/experimentación e intervención sobre los mecanismos de apropiación del espacio público por parte del ciudadano fuera de los canales convencionales del urbanismo planificado. Para ello se propone la investigación de prototipos de mobiliario urbano u otros instrumentos/artefactos que planteen la ocupación temporal del espacio público como catalizadores de prácticas autónomas y autogestionadas. La finalidad del proyecto es fomentar la apropiación y el uso del espacio público por parte de los ciudadanos y estimular la participación directa en los procesos de generación y gestión de la ciudad



Recopilatorio
El futuro en 90 imágenes



Tweets para el futuro

Quizás lo interesante es pensar que pasó ahora, y uno puede decir: ¡el futuro es esto!

*Lucas Giraldi,
Colectivo A77*

Inteligencias Colectivas

@int_colectivas cada soldado lleva en su mochila un bastón de mariscal By @napoleon. Trabajamos con conocimiento híbrido en la #officina con las mangas arremangadas y las cabezas echando fuego. #savethedinosaur

Curators' Network

Evoluciona, pero mantente fiel a la idea de base.

#bookcamping

Amigas, antes todo esto, todo esto de aquí se podía leer, y se entendía.

Todo esto.

Lab latino

La creatividad, capacidad de convertir lo cotidiano en diferente y lo diferente en potencial a explorar, la posibilidad de generar estados productivos desde los recursos existentes.

Red Trans ibérica

Diez... nueve... creatividad... ocho... siete... participación... seis... cinco... independencia... cuatro... tres... cooperación... dos... uno... BOOOOM!

utopic_US

buenos días, sonríe has entrado en utopic_US

La Tabacalera de Lavapiés

El espacio público es de todos los ciudadanos. Todos tenemos derecho a intervenir en la génesis de nuestra cultura. Dejar a la ciudadanía que participe en esta génesis es la única vía de llegar a la plena potencia de una sociedad.

DentroFuera

#Seguiremos en el empeño de fomentar encuentros entre mundos que a simple vista parece ser que están separados el uno del otro. Pero tan solo es vapor. Despejada la niebla desaparece el abismo.

Campo Adentro

Si ser no es hacer, ni se disfruta más el camino yendo más rápido, repensemos nuestra existencia, respiremos, conozcamos, escuchemos y amemos.

Ingràvid

La misión del arte contemporáneo no consiste en 'ser marginal', sino participar en todas aquellas redes de carácter marginal que se generan en nuestra sociedad, al desplazarse los centros de poder y conocimiento.

desdelamina.tv

Sigue siendo un placer ver como en #LaMina se apoderaron de los #media y dejaron constancia de su realidad y trabajo comunitario.

Off Limits

Los mensajes para el futuro pueden pecar de profecías, y pocas cosas detestamos más que los profetas. Preferimos un futuro incierto pero construido colectivamente.

ColaBoraBora

Pasó el tiempo n k anarquía era sinónimo d caos, comunismo se reducía a su fallida aplicación práctica y se confundía liberal y libertario.

Goteo

Estamos en plena transformación entre lo económico y lo social, buscando nuevos modelos para financiar y apoyar los bienes comunes.

Left Hand Rotation

"Continúa la batalla del tiempo libre"

La Más Bella

LaMsBella es + fcbk que twtr, pero da =, en futur lo+seguro es q ni fcbk ni twtr. Tampoc es claro q xista LaMsBella, nunca acems plans XDDD

C.A.S.I.T.A.

Evidenciamos a través del arte como la identidad, la economía o el género no son procesos que se den naturalmente como nos han hecho creer.

derivart

Ataquemos a la superficialidad, eliminemos nuest ros miedos y nunca dejemos de jugar, solo así jamás dejaremos de crecer.

Transductores

El decrecimiento cultural podría desestabilizar la cultura transgénica y otras complejidades políticas del neoliberalismo en el futuro?

Hipo_Tesis

#SuspendingJudgement

Seguir la estrategia del juicio suspendido de Rem Koolhaas: no aplazar indefinidamente el futuro para enfrentarnos a la realidad presente.

Pedagogías Invisibles

"La transformación la realizamos todos, el arte y la educación son nuestros motores de movimiento. Darle el uso adecuado, es responsabilidad de todos. No pararse e ir más allá, también. Todos somos productores culturales."

IN-SONORA

#apoyoalaculturaindependiente

ZEMOS98

Aunque te digan lo contrario todo lo que ves y todo lo que oyes es de Dominio Público, genera procomunes, cuida tu comunidad.

Debajo del Sombrero

¿Qué pasa si el entorno se hace elástico y receptivo, retirando los prejuicios respecto a las "conductas discapacitadas", ofreciéndole alas a su sentido profundo y oculto?

Conexiones improbables

Organizaciones buscan artistas/ pensadores para aplicar en su ámbito de trabajo el concepto de innovación responsable con el bien común.

Think Commons

we change everything, we are the actors. we are the network!!!

Yoctobit

El parte meteorológico nos avisa de suaves días soleados de 55°C, vendavales y salpicones de mosquitos tigre en los próximos días.

#MataLaReina.

Úbiqua

La alfabetización mediática y digital y el acceso universal, acortarán la brecha digital y favorecerán la creación de valores culturales nuevos mediante el intercambio de conocimiento a través de las redes.

Todo por la Praxis

Entonces el futuro existe!

Inteligencias Colectivas



OFFFICINA DE INTELIGENCIAS COLECTIVAS
en El Ranchito de Matadero Madrid. Proyecto comisariado por Iván López
Munuera. #savethedinosaur.
<http://www.inteligenciascolectivas.org/category/ic-officina/>



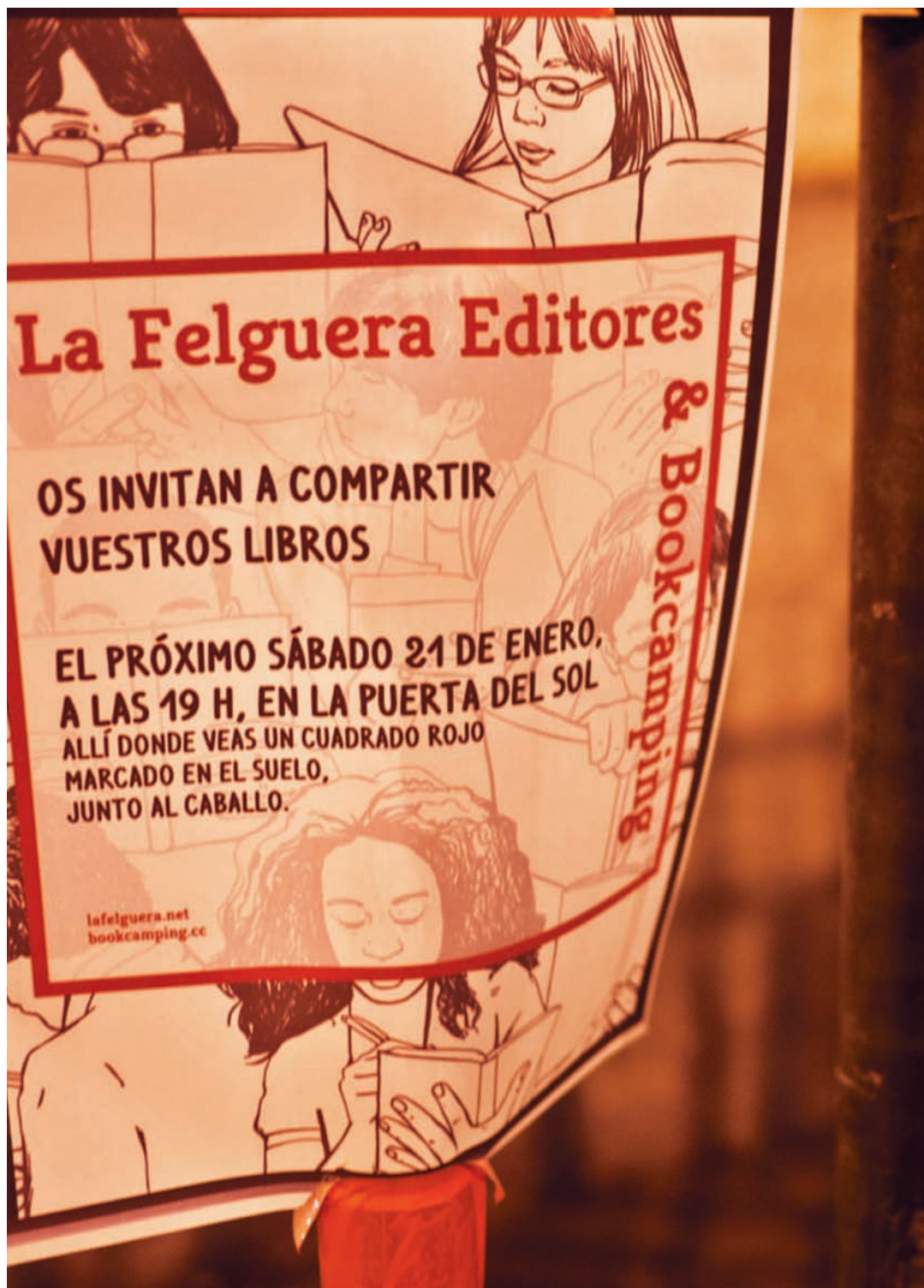
Curators' Network



ENCUENTRO 1. MADRID 2011
Primer Encuentro de Curators' Network en Matadero Madrid. Noviembre 2011



#bookcamping



#BOOKCAMPING

Imágenes de la acción *Libera Libros*.



Lab latino



	Jan	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Agos	Sep	Oct	Nov	Dic
Activación de redes												
Activos de financiación												
señal del sitio												
fichas de inscripción												
para nuevos contactos												
a base de datos												
iación de información												
plataforma												
ilidad (auspicios y mecenazgos)												
servicio de mediación de información												
gnostica												

LAB LATINO

Escenificando roles del sector, Lab latino Quito en Arte Actual.

Lab latino Bolivia.

Conectados con Javier Duero y el centro Yamaguchi Center for Arts and Media de Japón.

(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Trans Ibérica



RED TRANS IBÉRICA
Sala Antic Teatre (Barcelona).
Espacio Off Limits (Madrid).
EspacioTangente (Burgos).
Sala de Cura (Zamora).
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



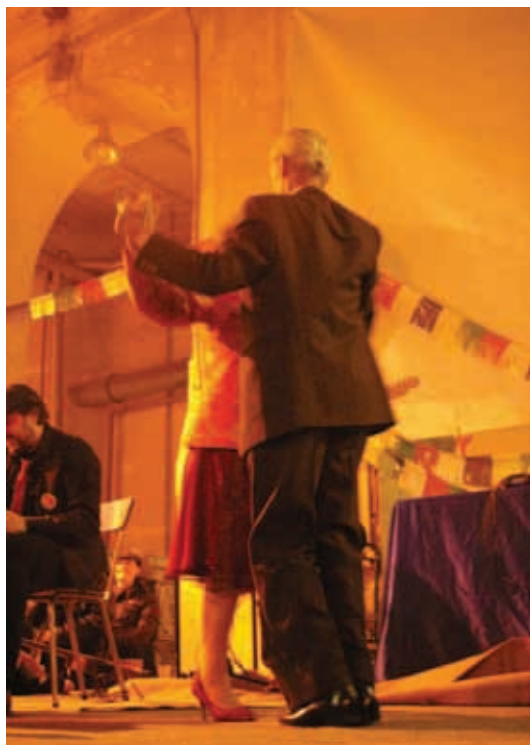
Utopic_US



UTOPIC.US
Acción de guerrilla urbana: Soledad vs Solidaridad.
LANDART - Abajo Izquierdo : 29 días performances.
Evento Brugal.
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



La Tabacalera



ESPACIOS DE LA TABACALERA
Circobsession en el MolinoRojo.
La Flor de las Cigarreras. El Baile. Invernadero social.
Templo afro.
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



DentroFuera



DENTROFUERA
Arco Nigéria, 2011
FavourIsfavouR Gallery, 2010
Quiero Bailar, 2009
Soy obra tuya, 2006

(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Campo Adentro



CAMPO ADENTRO

Aviv Kruglanski & Vahida Ramujkic. Residencia en Villarubia, Cordoba.

Artista Antonio Ballester. Residencia en La Gomera, Canarias.

Debates en el marco de la Exposición Residencias 2011 Campo Adentro
en La Casa Encendida.

(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Ingràvid



INGRÁVID 2011

Happy Bunker, Pau FAUS. Instalación en el espacio público.

© Javier Almar para Ingravid 2011.



desdelamina.tv



DEDELAMINA.TV
Paisajes La Mina.
© Sergi Valls



Off Limits



ESPACIO OFF LIMITS
Espacio Off Limits en Lavapiés, Madrid.
Proyecto *Hola, estás haciendo una peli.*
PornoLab, *Reuelta Obscena.*
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



ColaBoraBora



SANTUARIO

Pequeño santuario animista para la revitalización del procomún, construido colaborativamente en la isla con objetos arrastrados por la marea, procedentes del naufragio del capitalismo.



Goteo



GOTEO

Monedas de Goteo utilizadas en los talleres.

Entrega del cheque a #bookcamping.

Imagen de uno de los talleres.

(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Left Hand Rotation



SENIDAL
Proyecto "SENIDAL" en el pueblo de
Ladines (Asturias).



La Más Bella



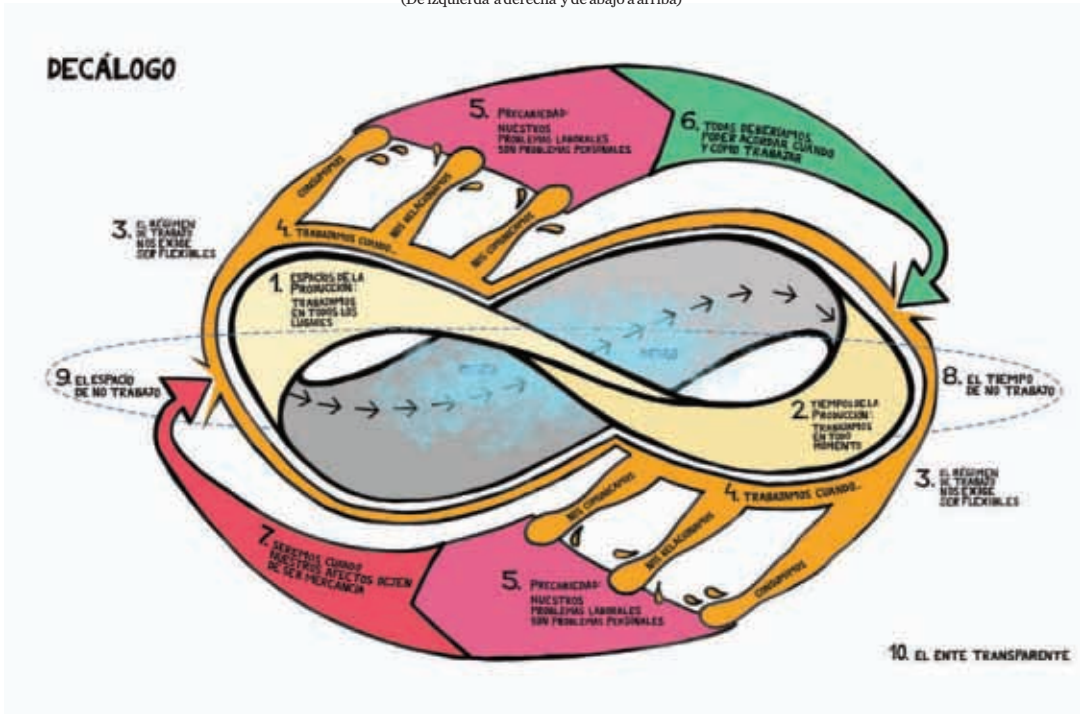
LA MÁS BELLA
Bellamátic.
La Más Bella Juegos Reunidos.
La Más Bella Ojo por Ojo.
La Más Becedario.
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



C.A.S.I.T.A.



C.A.S.I.T.A.
Still de Acciones en Atocha, C.A.S.I.T.A. 2009.
Vista General de la Instalación El Ente Transparente
en Matadero de Madrid. 2007.
Decálogo de *El Ente Transparente*, 2006
Caja Negra de C.A.S.I.T.A.
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Derivart



TRES PROYECTOS DE DERIVART
<http://www.castristes.org> 2007
Zombies Inmobiliarios. Proyecto en colaboración
con la artista Varvara Guljajeva. 2009
FUCK YOU HIRST. 2010
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



FUCK YOU
HIRST

Transductores



TRANSDUCTORES

Seminario-taller *Pedagogías culturales*, 2009. Facultad de Bellas Artes, Granada.
Mapa de la plaza y la escuela en el pueblo de Jun. Proyecto *Rayuela de Colorines* de Jun, Granada. 2009.
El grupo motor trabajando en el espacio del laboratorio. Sala Amarika, Vitoria-Gasteiz, 2010
Reunión con rectores de centros educativos en el espacio de Transductores para el MDE11. Museo de Antioquia.
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



HipoTesis

Call for Paper!

Hipo L:

Deadline: 15 Abril/April

HipoTesis



pedagogías
invisibles

HIPOTESIS

Call for paper. Hipo L.

Número especial en colaboración con Pedagogías Invisibles,

"HipoTesis Serie Alfabética" sigue recogiendo textos de temática libre pero excepcionalmente para esta convocatoria colaboramos con el colectivo "Pedagogías Invisibles", por lo que animamos a enviar reflexiones independientes sobre Pedagogía.

"HipoTesis Alphabetical Series" continues with the collection of free-themed texts, however for this instalment we will collaborate with the "Invisible Pedagogies" group and therefore we encourage you to submit independent reflections upon Pedagogy.

Para ello, en lugar de hacer un texto introductorio, hemos decidido hacer un glosario de palabras claves que creemos detonantes de esta temática.

In order to do this, instead of an introductory text, we decided to create a glossary of key words that we believe triggers thoughts on this theme.

Tema: Topic:

Pedagogía (esfuerzo de reflexión sobre la práctica pedagógica);

Pedagogy (effort to reflect upon teaching practices);

Aprender, disfrutar, ensayo – error, buscar, descubrimiento, experimentación, ralentizante, contagio, dicencia, escolarizar, contexto, desescolarizar, oportunidad, imitación, creatica, jugar, adolescencia, ambiente educativo, emoción, dialogar, laberintos, contexto, relajación, colaboración, cuestiones, producción, menos método, mente-cuerpo, márgenes, do it yourself, habitar, learning by doing, institución, constante revisión, evaluación, más válidos, des-medidas, voluntad, participación, cuestionante, huellas, espontaneidad, divertirse día a día, igualdad, inseguridad, desaprender, explicación, humo, movimiento, emancipación, tela de araña, realismo mágico, recomposiciones, puzzles, control, curiosidad, futuro, aulas de 35, heterogénea, creatividad, cariño, proceso-resultado, adaptabilidad, Alaska y Mario Vaquerizo, divergente, libertaria, imposibilidad, curiosidad, reflexión, poder, experiencia, ruido, texturas, hacer, libertad, paisajes artificiales, empatía, fluir, cercanía, innovación, currículo, tiempo, extrañar, comprensión, inteligencia, quitar hierro, seducción, ocio, búsquedas, adaptación, micro-gestos, diversidad, docencia, clase magistral, invisible, prejuicio, autocensura, nadar en un río, toro sentado, pluridiversidad, in-felicidad, alienación, miedo, ilusión, crecimiento, satisfacción, arriesgar, equivocarse.

Learn, enjoy, test-error, search, discovery, experimentation, slow down, contagion, dicencia (todavía no he encontrado su traducción), schooling, context, deschooling, opportunity, imitation, creational, playing, adolescence, educational environment, emotion, dialogue, mazes, context, relaxation, collaboration, issues, production, fewer method, mind-body, margins, DIY, inhabit, learning by doing, institution, constant review, evaluation, more valid, de-measures, will, participation, inquiring, tracks, spontaneity, everyday fun, equality, insecurity, unlearn, explanation, smoke, motion, emancipation, web, magic realism, rearrangements, puzzles, control, curiosity, future, classrooms for 35 pupils, heterogeneous, creativity, process-outcome, adaptability, Alaska and Mario Vaquerizo, divergent, libertarian, impossibility, curiosity, reflection, power, experience, noise, textures, make, freedom, artificial landscapes, empathy, flow, proximity, innovation, curriculum, time, long for, comprehension, intelligence, appease, seduction, leisure, searches, adaptation, micro-gestures, diversity, teaching, lecture, invisible, prejudice, self-censorship, swimming in a river, sitting bull, plural-diversity, in-happiness, alienation, fear, hope, growth, satisfaction, risk, making mistakes.

Pasos: Steps:

Para saber más del funcionamiento especial "HipoTesis Serie Alfabética" y su libro de estilo ver: http://www.hipo-tesis.eu/paraparticipar_a.html

To learn more on the special performance of "HipoTesis Alphabetical Series" and its style guide visit: http://hipo-tesis.eu/paraparticipar_a_ingles.html

*Con esta convocatoria, Hipo L. pretende generar un encuentro entre temas afines para el futuro número Hipo 2.

* With this instalment, Hipo L. aims to create common ground for future related topics in Hipo 2.

Pedagogías Invisibles



PEDAGOGÍAS INVISIBLES
Invisibles Visibles.

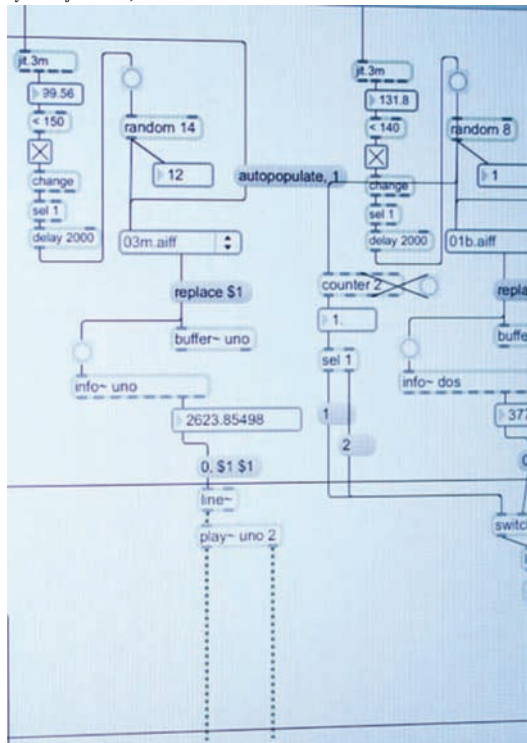


IN-SONORA



IN-SONORA

Annabelle (Malasia). *Switch On*, instalación sonora e interactiva.
 MÚSICA PREPOST (España). *Paraíso Tabú*, performance sonora y visual.
 Guillermo Marconi (Colombia). *VO.01 Transductores Literarios*, instalación sonora.
 Mery Favaretto (Italia) en colaboración con Sara Galán. *C.L.*, instalación sonora e interactiva.
 Luz María Sánchez (México). *Sin título [Mensaje del Cardenal]*, instalación sonora.
 (De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



ZEMOS98

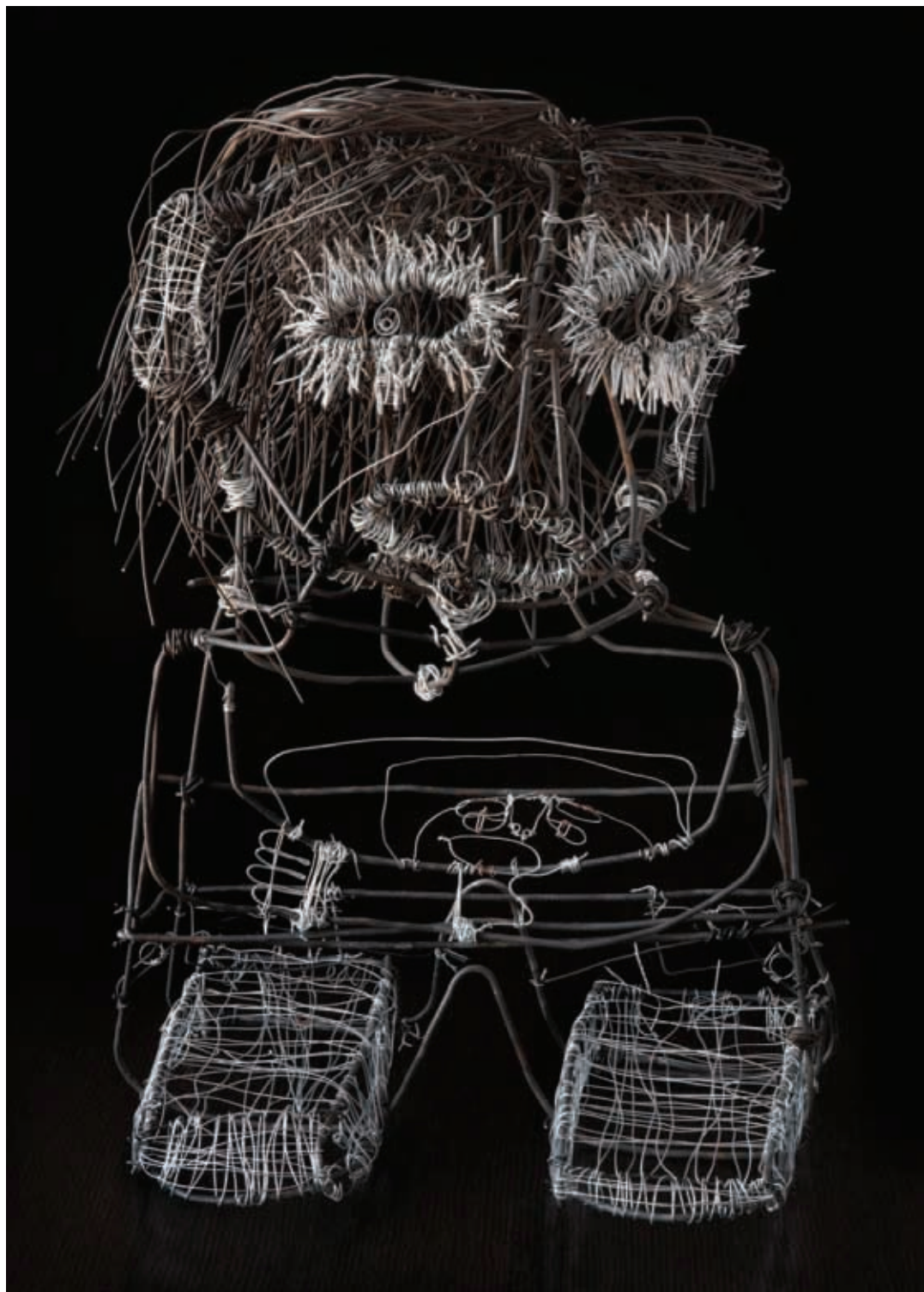


ZEMOS98

Todos Canibales en el caS (Centro de las Artes de Sevilla) durante el 14 Festival ZEMOS98.
Residencias Copylove de abril en el caS (Centro de las Artes de Sevilla) durante el 14 Festival ZEMOS98.
Gestionar Jugando (CC) Ricardo Barquín.
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Debajo del Sombrero



DEBAJO DEL SOMBRERO

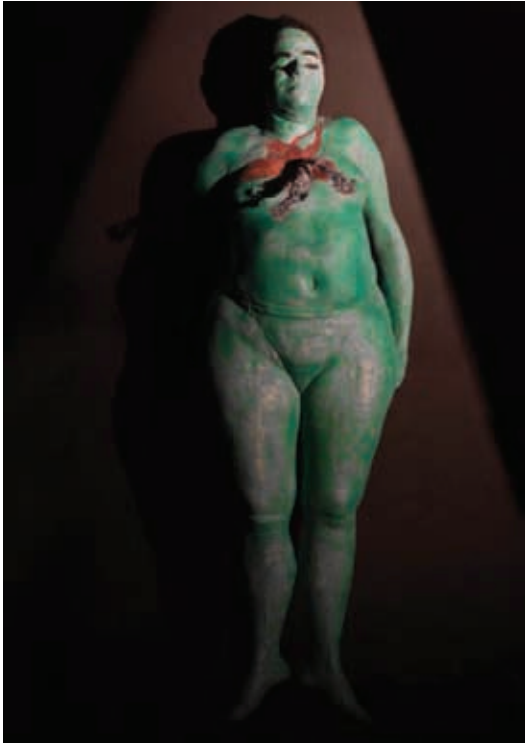
Rubén Cabanillas, *Lola*. Alambre.

Belén Sánchez, *Sin título*. Pieza para la escenografía para la película *Extreme Dance*.

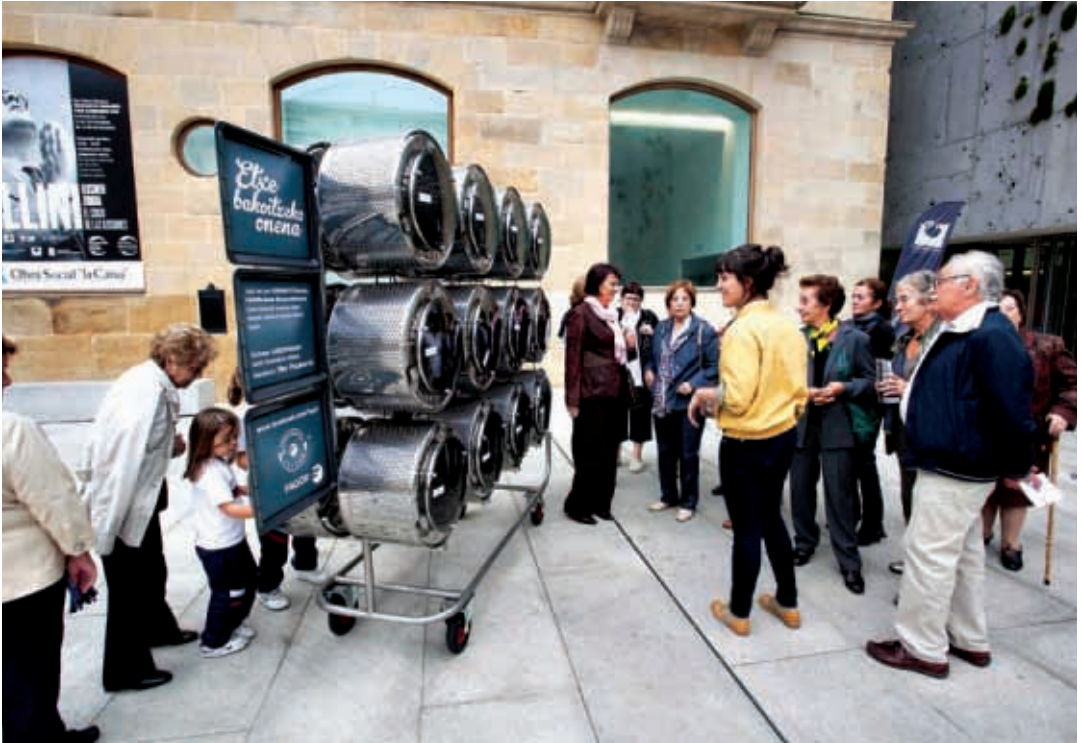
José Manuel, *Hombre Lobo*. Intervención sobre fotografía.

Dibujo de Miguel Ángel Hernando.

(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Conexiones Improbables



OPENLABS.

Imágenes de sesiones de metodología y OpenLabs de la edición 2011 de Conexiones improbables. © Iñigo Ibañez



Think Commons



MEETCOMMONS
@vorpalina @urbanohumano @cumulolimbo
@fresitis @paistransversal
(De izquierda a derecha y de
abajo a arriba)



Yoctobit



TEATRO JUGABLE

1. Cartel de *Mata La Reina*. Estreno enero 2012 en INTERMEDIÆ (Matadero Madrid). Foto José Luis Durante.
Homeward Journeys, prototipo de teatro jugable. Reestreno en Teatre l'Escorxador mayo 2012
(De izquierda a derecha y de abajo a arriba)



Úbiqua



ÚBIQA

David Montañó y Cristian Cabello. *Identibuzz*.
Chalecos grafitados. Proyecto *Territorio Campus*.

Proyecto *Habla Bangladesh*.
(De izquierda a derecha y de
abajo a arriba)



Todo por la Práxis



TODO POR LA PRÁXIS

Banco guerrilla, 2011

Esta es una plaza, *CDA Campo de la Cebada*, 2011

Sin estado, *Plan Cañada 2.0*, 2012

(De izquierda a derecha y de
abajo a arriba)



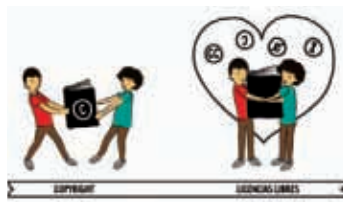
Futuribles online



INTELIGENCIAS COLECTIVAS
El trenecito de la birra/ el americano impasible



CURATORS' NETWORK
PAULINE CROZE - Baiser d'adieu



#BOOKCAMPING
Introducing #bookcamping



LA TABACALERA DE LAVAPIÉS
TabaCanal



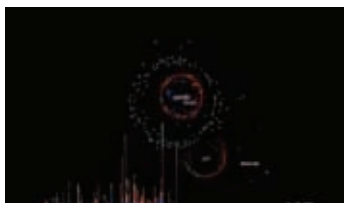
DENTROFUERA
Myel Acholi Nanga - More @www.kumalo.com



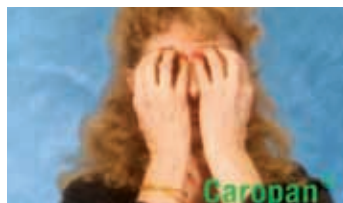
CAMPO ADETRO
Campo Adentro - Arte, Agriculturas & Medio Rural



COLABORABORA
La economía del bien común, presentada por Christian Felber en Attac



GOTEO
code_swarm - Python



LEFT HAND ROTATION
Llame Ya! by XOXE TETANO / LELI LORO



TRANSDUCTORES
TransLab. Laboratorio de Intercambio entre iniciativas locales



HIPO.TESIS
Isaac Asimov previendo el impacto de Internet



PEDAGOGÍAS INVISIBLES
Presentación Pedagogías



CONEXIONES IMPROBABLES
Complexity-Diversity



THINK COMMONS
¡Lo Vamos a Cambiar todo!



YOCTOBIT
Copiar no es robar



LAB LATINO
How plants warn each other of danger



RED TRANS IBÉRICA
Keny Arkana - La rabia del pueblo



UTOPIC_US
Rajoy conoce AGORA en Utopic_US



INGRÁVID
Telenoika Audiovisual Mapping @ Ingravid



DESEDLAMINTV
TVtata.org



OFF LIMITS
Hola, Estás haciendo una peli



LA MÁS BELLA
LaMasBellaREVISTA_TeatroPradillo



C.A.S.I.T.A.
RSA Animate - Crises of Capitalism



DERIVART
Sinergia



IN-SONORA
((TRANSONICA)) Mex. 2010



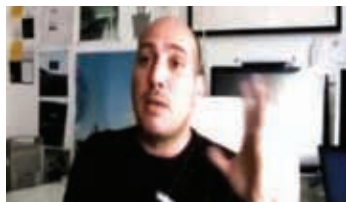
ZEMOS98
TRON (versión 15M)



DEBAJO DEL SOMBRERO
Lola Barrera - Entrevistada por El Mundo

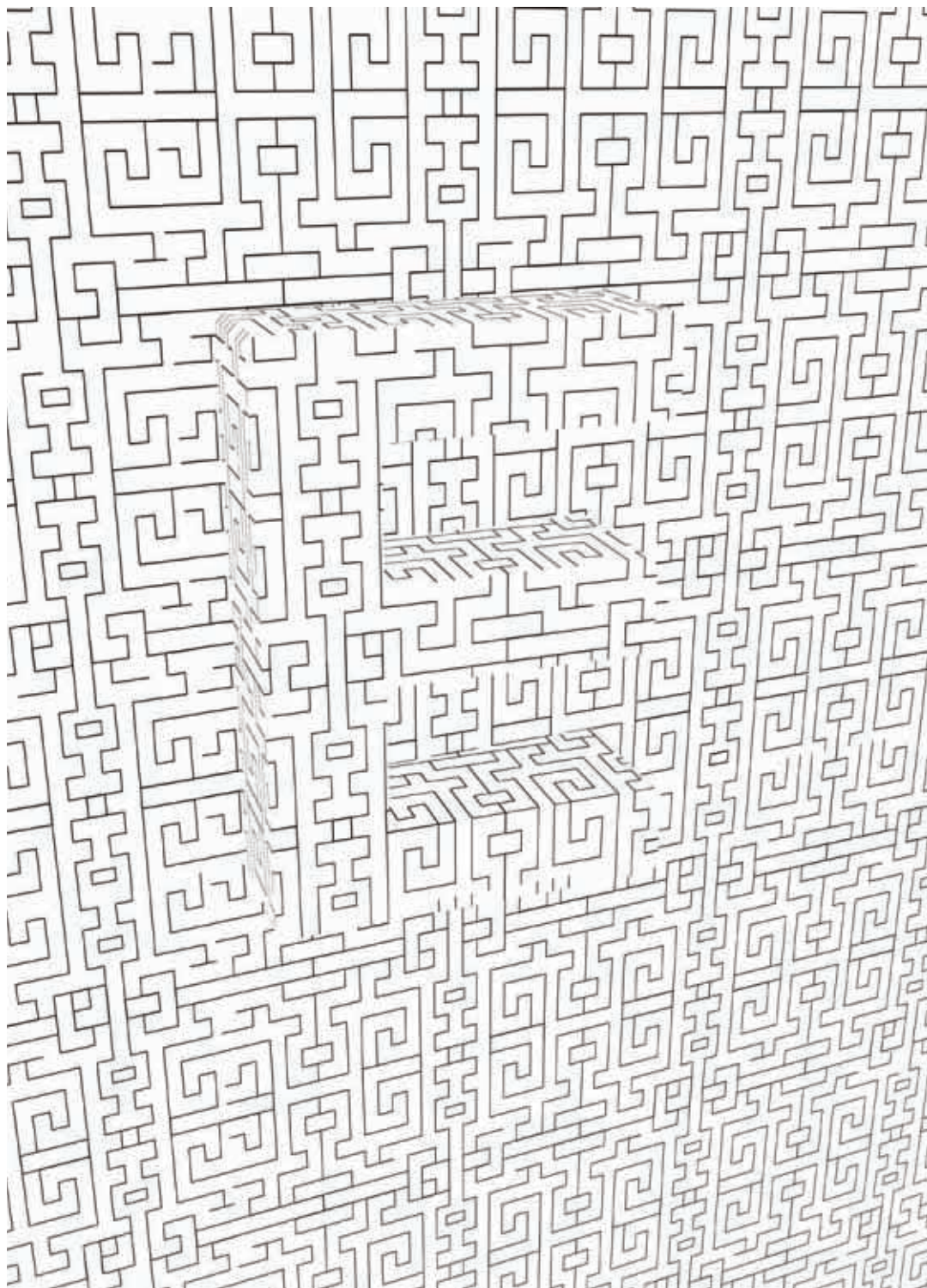


ÚBIQA
Proyecto Habla. La Trata, a orillas de la frontera (Bangladesh)



TODO POR LA PRAXIS
La cañada Real

Anexo
Cuaderno de ejercicios



Modelos

Contrapunto: La sordera de los camaleones



*Mariana Pfenniger
Trànsit Projectes
@m_pfenniger*

LO PRIMERO QUE se nos viene a la cabeza al pensar en los camaleones es su capacidad de adaptación y de camuflaje. También sus ojos, que le permiten una visión en 360°. Ambas características las asumimos como positivas e incluso deseables en el contexto en el que nos encontramos, que nos obliga a adaptarnos y a estar atentos para garantizar, o intentar garantizar, nuestra subsistencia como trabajadores de la cultura.

Este libro y sus diferentes capítulos nos guían por un camino de pistas que nos ayudan a sortear, mejor o peor, la situación actual. Pistas que, además, son ejemplificadas por proyectos innovadores y, en la mayoría de los casos, furiosamente actuales en su concepción, en su fondo, pero también en su lenguaje y en sus formas. Se trata de música contemporánea, sin duda.

Pero para sorpresa de muchos, los camaleones tienen otra característica, tal vez menos popular, y es que son sordos...o casi. En realidad no son sordos del todo, pueden percibir vibraciones de muy baja frecuencia. Proponemos pues, una frecuencia diferente de análisis, no por ello menos válida ni menos útil. Tal vez menos cercana a la música contemporánea y más cercana a las herramientas tradicionales de gestión. Más cercana a la partitura y no a la emocionante interpretación.

Intentaremos, eso sí, que la partitura haga resonar música en nuestras cabezas. Intentaremos que su lectura nos permita entender la globalidad de la obra o del proyecto. Intentaremos que la lectura de las pistas de este libro nos hagan como mínimo reflexionar en cómo sería la partitura de cada proyecto.

Esta otra perspectiva de análisis tiene su origen en un modelo desarrollado por Osterwalder y Pigneur¹, diseñado para facilitar la comprensión de los modelos que hay detrás de cada proyecto y promover la innovación en estos modelos. Proponen, de alguna manera, una simplificación gráfica que permite hacer un análisis bastante completo de cómo una or-

ganización, una empresa o un proyecto crea, entrega y captura valor. ¿Podemos aplicarlo a la cultura? Nosotros creemos que sí. Aunque tal vez hay factores de los proyectos culturales que no se ven reflejados en este modelo, y al respecto se han publicado algunas posibles mejoras², la sencillez de la aproximación propuesta permite realizar un análisis general de los proyectos a partir de conceptos claros y comprensibles.

¿De qué se trata? De nueve variables que suelen definir cualquier actividad, y que situadas en un lienzo permiten tener una visión sintética y gráfica de cada proyecto, como se muestra al final de este artículo. Estas nueve variables son: Propuesta de valor, Segmentos de clientes, Relaciones con clientes, Canales de acceso, Recursos clave, Actividades clave, Alianzas clave, Estructura de costes y Fuentes de ingresos.

A primera vista, suena muy empresarial y poco cercano a la cultura. Sin embargo, si obviamos alguna terminología que en el sector hace daño, como el término “cliente”, las variables son aplicables a nuestros proyectos. Y nos ayudan a entender qué es lo que hacemos de forma diferente, para quién lo hacemos y cómo lo hacemos (en cuanto a recursos, alianzas, actividades, etc.).

Esta herramienta, lo que nos permite es comparar los modelos que hay detrás de proyectos aparentemente similares. Sin embargo es también una herramienta útil para diseñar nuevos proyectos, partiendo de cualquiera de las nueve variables. El punto de partida definirá en gran medida la estructura de nuestro proyecto: es evidente que no es lo mismo definir un proyecto a partir de los ingresos que queremos conseguir, que a partir de un valor que nos interesa transmitir.

De cualquier forma, la intención es realizar el análisis, a modo de ejemplo, sobre algunos de los proyectos que se presentan en este libro. Aun cuando no tengamos disponible toda la información requerida para completar el mo-

delo, al menos incluiremos aquellas notas que nos parecen relevantes y dejamos abierta a la iniciativa de los lectores la posibilidad de completarlo. Y para ello relacionamos las pistas y los conceptos que ofrece este libro con las variables que proponen los autores del modelo. No es un ejercicio matemático, y por tanto las respuestas no son exactas. Pero nos pueden hacer pensar desde otra perspectiva sobre nuestros proyectos. Van pues los elementos básicos para escribir las partituras propuestas, dicho sea de paso, sin seguir rigor musical alguno:

A. La clave

La clave en notación musical establece un **punto de referencia** en el pentagrama para asignar los nombres al resto de las notas. Aprovechamos el concepto de referencia, aunque no establecemos una nota, sino dos variables que harán la función de clave: la propuesta de valor y los destinatarios.

Por una parte, la **propuesta de valor** intenta definir qué valor le ofrecemos a nuestros usuarios, qué problema intentamos resolver, qué es lo que nos diferencia de otros proyectos. Es, de alguna manera, la aportación que hacemos con nuestra propuesta. Por otra parte, los segmentos de clientes o **destinatarios**, hacen referencia a los diferentes grupos a los que está orientado nuestro proyecto. A quienes satisfacemos la necesidad, a quien entregamos valor. En un modelo de negocio tradicional, serían los clientes quienes, al menos en parte importante, deberían generar los ingresos de la organización. En los proyectos culturales muchas veces no son los destinatarios/usuarios quienes generan los ingresos...pero visualizar a quienes nos financian como destinatarios nos puede ayudar a entender qué valor les aporta-

¹ Osterwalder, A, Pigneur, I (2010) Business Model Generation. New Jersey, John Wiley & Sons, Inc.

² Mestres, Angel. Gil, Xema “Una mirada crítica a una herramienta indispensable: generador de modelos de proyectos y gestión”. En <http://blog.transit.es/>

mos a ellos para que apoyen nuestro proyecto en particular.

¿Cómo podemos encontrar la clave en los casos presentados? Una mezcla entre la **filosofía**, la **grieta** y la **aportación** nos dará una visión de la propuesta de valor. Por otra parte, combinando la **comunidad** y la **financiación** conseguiremos identificar nuestros destinatarios.

B. Las notas

Nuestras partituras son aparentemente más sencillas que las musicales. Proponemos algunas notas menos, solo cinco en principio, pero tal vez son un poco más difíciles de definir que los inquestionables tonos musicales:

Las **alianzas clave** describen la red de colaboradores, proveedores o socios que hacen que el modelo funcione. Muchos de los proyectos planteados en este libro ya parten de la premisa de la colaboración y la co-creación. Encontramos pues estas alianzas en los apartados de **colaboración/áreas de trabajo y cooperación/co-working**.

Los **recursos clave** son aquellos que son imprescindibles para hacer que el modelo de nuestro proyecto funcione, sean ellos humanos, físicos, intelectuales o financieros. ¿Qué es aquello que no nos puede faltar para que podamos ofrecer lo que proponemos? ¿Cuáles son los elementos sin los cuales no podríamos llevar a cabo nuestro proyecto de la forma que lo hacemos? Algo de eso hay en el **error** y en el **motor de cambio**, aquello que detectamos y decidimos incidir sobre ello. Por otra parte, es muy probable que en las **redes geniales** encontremos parte de los recursos fundamentales para el funcionamiento del proyecto.

Las **actividades clave** son aquellas actividades fundamentales necesarias para que el modelo funcione. No necesariamente son las actividades que realizamos dentro del proyecto, sino aquellas que permiten que el modelo funcione. En muchos casos, es la propia producción del proyecto, pero puede ser también

la **mantención** de nuestra web o **capitalizar** el conocimiento que hay en nuestro colectivo. La podemos encontrar en la **creatividad** y en las **herramientas aplicadas**. Las preguntas del apartado **adaptarse al cambio** también nos dan una pista de los recursos que serán necesarios para mantener el proyecto vigente.

Los **canales** describen como nuestro proyecto se comunica y llega a sus destinatarios. Son, de alguna manera, la interface entre nuestra organización y los destinatarios, y puede incluir desde comunicación hasta distribución, dependiendo del proyecto del que se trate. ¿Cómo hacemos para llegar a nuestros destinatarios/usuarios? ¿Cómo llegan a enterarse de aquello que les ofrecemos? La parte relacionada con la comunicación la podemos encontrar en el apartado **Redes Geniales/ canales y licencias**. Pero debemos también preguntarnos cómo llegamos a nuestros destinatarios más allá de nuestra presencia digital.

Las **relaciones con los clientes o destinatarios** describen qué tipo de relación queremos mantener con cada tipo de destinatario. ¿Se trata de generar comunidades? ¿Se trata de involucrarlos en procesos co-creativos? ¿Se trata de tener una relación directa con aquellos que financian nuestros proyectos? No es fácil extraer esta nota de la información disponible, quizás habrá que buscar en la **inspiración** o aferrarse a los **métodos**. Pero seguramente necesitaremos un conocimiento más en profundidad para poder dar la nota correcta.

C. Los bemoles

Simplificamos tanto que no proponemos sostenidos, sino solo bemoles. Aquellos medios tonos que marcan una diferencia en la melodía. Es cierto, son medios tonos...pero son imprescindibles para analizar la obra completa. Sin ellos, es posible que la composición se vea perfecta... pero difícilmente el análisis será completo.

La **estructura de costes** describe los principales costes incurridos para que el modelo

funcione, y determina cuáles recursos y actividades clave son las más costosas. Si tenemos claro esto, es posible que podamos reconducir los costes de aquellas cosas que no son claves hacia aquellas que sí lo son. Tenemos una primera aproximación a través de los **recursos tangibles**, que habría que elaborar para determinar si se pueden optimizar.

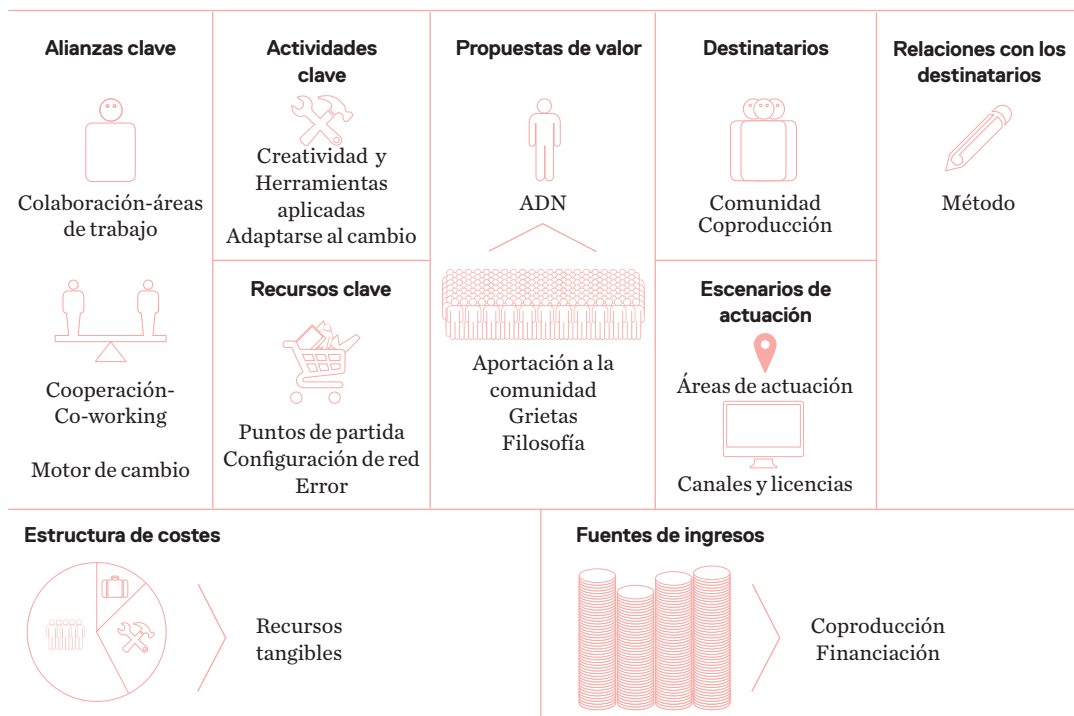
Las **fuentes de ingresos** hacen referencia al origen de los fondos con que financiamos nuestros proyectos. ¿Recibimos apoyo de alguna organización (pública o privada)? ¿Los beneficiarios pagan por algún aspecto del proyecto

(por asistir a un taller, por ejemplo)? ¿Tenemos cuotas de socios? En los ejemplos del libro, las encontramos en **Coproducción / Financiación**.

El pentagrama sobre el que escribir la partitura es, entonces, el gráfico siguiente, donde aprovechamos para visualizar la clave, las notas y los bemoles que componen esta partitura.

Ahora, la gracia está en poder utilizarlo para analizar nuestro proyecto, o para componer nuevas músicas, más contemporáneas, más innovadoras, más propias.

Modelo análisis de proyectos



Curators' Network

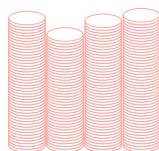
<p>Alianzas clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Comisarios ◆ Artistas ◆ Gestores culturales ◆ Organizaciones culturales 	<p>Actividades clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Crear estrategias para posibilitar a artistas, curadores y profesionales del sector el acceso directo a la realidad artística y cultural de otros países Europeos. ◆ Búsqueda de formatos y soportes idóneos para fomentar la cohesión de la cultura contemporánea europea 	<p>Propuestas de valor</p>  <p>ADN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ La escena emergente enseñada por alguien que está trabajando en ese ámbito. ◆ Una red de anfitriones locales para dar a conocer de primera mano la realidad artística de países que a priori no tienen mucho intercambio cultural. 	<p>Destinatarios</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ La comunidad artística ◆ Entidades organizadoras ◆ Instituciones culturales y gubernamentales nacionales. 	<p>Relaciones con los destinatarios</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Invitaciones directas: Cada miembro de la red invita a los demás socios junto con otros profesionales del arte a conocer in situ el panorama cultural emergente de su país: artistas, agentes y entidades que todavía no son conocidos en el extranjero pero que tienen calidad y pueden despertar el interés suficiente como para ser presentados en el circuito internacional. ◆ Encuentros: son la base para iniciar otros proyectos de colaboración entre artistas y curadores.
 <ul style="list-style-type: none"> ◆ Studio of Young Artists Association ◆ Brukenthal National Museum ◆ Kunsthalle Exnergasse ◆ Foundation for Visual Arts 	<p>Recursos clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Artistas de países emergentes con ganas de hacer proyectos nuevos e internacionales. ◆ Viajes de networking fuera del país de origen. ◆ Plataforma sostenible en el tiempo que dé a conocer a artistas e iniciativas curatoriales a nivel global. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Una base de datos selecta y cuidada para presentar artistas e iniciativas que están avaladas por entidades culturales y profesionales reconocidos. 	<p>Escenarios de actuación</p>   <p>Licencias</p>   <p>Europa</p>	

Estructura de costes



- ◆ Billetes aéreos
- ◆ Alojamiento
- ◆ Honorarios y manutención de profesionales
- ◆ Soportes digitales y análogos
- ◆ Recursos para la producción de acciones y obra artística.
- ◆ Equipo humano
- ◆ Registro y edición audiovisual

Fuentes de ingresos



- ◆ Financiación privada
- ◆ EACEA
- ◆ Entidades organizadoras
- ◆ Instituciones culturales y gubernamentales nacionales

La Tabacalera de Lavapiés

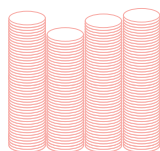
<p>Alianzas clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Red de Lavapiés ◆ UNED ◆ La invisible ◆ Medialab prado ◆ Movimiento 15M <ul style="list-style-type: none"> ◆ Casablanca ◆ BBAA - UCM ◆ Patio Maravillas 	<p>Actividades clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Cooperación en condiciones de igualdad de personas, grupos, proyectos e intereses diferentes. ◆ Creación y creatividad colectiva, de la génesis de un común de todos y para todos. Aquí todo es abierto, todo es posible y cada cual se acerca al proyecto según su naturaleza, su potencia, su posibilidad o su mera apetencia 	<p>Propuestas de valor</p>  <p>ADN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Centro cultural que impulsa la participación directa de l@s ciudadan@s en la gestión del dominio público; un espacio abierto a la participación ciudadana y completamente horizontal. 	<p>Destinatarios</p>  <p>La comunidad no participa, es el proyecto. Cualquier persona puede implicarse en el proceso como más le interese, apetezca o enriquezca.</p>	<p>Relaciones con los destinatarios</p>  <p>Las propias de las metodologías asamblearias y cooperativas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apoyo mutuo. 2. Respeto a lo diferente. 3. Participación en pluralidad. 4. Búsqueda del común y los consensos. 5. Igualdad de trato y de responsabilidad y de influencia. 6. Comunidad de derechos y obligaciones. 7. Puesta en común de saberes y competencias diversas. 8. Revisabilidad y transparencia de las decisiones. 9. Accesibilidad igual a los recursos, mediación y tolerancia. 10. Reflexividad.
<p>Recursos clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Autonomía de los individuos, sean estos personas independientes, colectivos o grupos. Nos basamos además en: <ul style="list-style-type: none"> ◆ La gratuidad. ◆ La cultura libre. ◆ El copyleft. ◆ La polivalencia de los espacios. <ul style="list-style-type: none"> ◆ La transparencia. ◆ La horizontalidad. 	<p>Escenarios de actuación</p>  <p>22 blogs activos</p>  <p>Licencias</p>   <p>LTBC 22 espacios</p>	<p>◆ Apuesta por una forma de producción cultural donde el valor añadido es el modo de producción que no escinde las fases del proceso: Financiación-contexto-espacio- producción-obra-valor-exhibición-reproducción forman un todo.</p>	<p>¿Cómo se alcanza un nivel óptimo de democracia y participación en un espacio social plural?.</p>	

Estructura de costes



- ◆ Mantenimiento del edificio.
- ◆ Recursos comunes para iniciativas y actividades

Fuentes de ingresos



- ◆ Autogestión
- ◆ MCU

La Más Bella

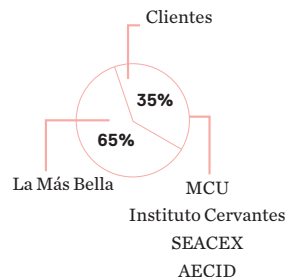
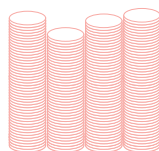
<p>Alianzas clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Amigos ◆ Creadores ◆ Fans ◆ Espacios de Arte ◆ Eventos 	<p>Actividades clave</p>  <p>¿Es bello? si la respuesta es sí, vamos bien.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Cooperación en condiciones de igualdad de personas, grupos, proyectos e intereses diferentes. ◆ Promover, difundir y distribuir el arte y creación contemporáneos desde la edición experimental. 	<p>Propuestas de valor</p>  <p>ADN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Impulsa y realiza proyectos artísticos específicamente pensados para ser editados por canales y métodos alternativos al mundo editorial convencional. ◆ Visión personal del mundo tamizada por la imaginación y ayudada por los colaboradores que aportan su trabajo 	<p>Destinatarios</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Artistas y creadores, espacios y eventos de arte, “lectores” de ediciones raras, amigos y fans. 	<p>Relaciones con los destinatarios</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Los colaboradores participan en las ediciones y proyectos a partir de nuestra invitación expresa. 2. Previamente, ha habido una relación personal con todos y cada uno de los colaboradores, un conocimiento previo que nos permite tener la certeza de que hay un entendimiento mutuo del proyecto y de los objetivos.
	<p>Recursos clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ◆ Acción ◆ experimentación ◆ Reflexión sobre el mundo de la edición de arte y la creación contemporánea. 		<p>Escenarios de actuación</p>   <p>Licencias</p>  <p>Distribución</p> <p>20 ciudades del mundo</p> 	

Estructura de costes





- ◆ Producción de las ediciones.
- ◆ Materiales para alimentar otros proyectos con máquinas expendedoras: materiales gráficos, chapas, transporte, papelería, impresión digital...
- ◆ Gastos fijos de presencia en internet (dominios, alojamientos...)
- ◆ Almacenamiento de gran cantidad de material y ediciones.

Fuentes de ingresos



Pedagogías Invisibles

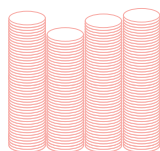
<p>Alianzas clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Artistas ♦ Sociólogos ♦ Pedagogos ♦ Antropólogos ♦ Activistas ♦ Educadores sociales 	<p>Actividades clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ La educación como eje del cambio de modelo social y el arte como herramienta para el aprendizaje. ♦ Incorporar y desarrollar creación artística contemporánea en cualquier contexto que sea potencialmente educativo. ♦ Metodologías innovadoras. ♦ Investigación sobre el arte actual como herramienta multidisciplinar y transversal. ♦ Conciencia de la existencia de elementos audiovisuales que nos educan de manera inconsciente. 	<p>Propuestas de valor</p>  <p>ADN</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ La escena emergente enseñada por alguien que está trabajando en ese ámbito. ♦ Una red de anfitriones locales para dar a conocer de primera mano la realidad artística de países que a priori no tienen mucho intercambio cultural. ♦ Una base de datos selecta y cuidada para presentar artistas e iniciativas que están avaladas por entidades culturales y profesionales reconocidos. 	<p>Destinatarios</p>  <p>La educación artística no se dirige solo a niños o escolares. El aprendizaje se produce durante toda la vida y, por tanto, nuestros proyectos van dirigidos a cualquier persona de cualquier edad que quiera participar</p>	<p>Relaciones con los destinatarios</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Generar red para poder crecer. Crear relaciones de apoyo donde todos podamos participar.
	<p>Recursos clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Conciencia de la necesidad del cambio educativo. <p>18 miembros activos</p> 		<p>Escenarios de actuación</p>   <p>Licencias</p>   <p>España</p>	

Estructura de costes



- ♦ Coordinación de proyectos
- ♦ Realización
- ♦ Difusión

Fuentes de ingresos



- ♦ UCM
- ♦ Fundación Telefónica
- ♦ Matadero Madrid

Conexiones improbables

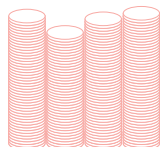
<p>Alianzas clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Artistas ♦ Investigadores ♦ Diseñadores experimentales ♦ Arquitectos ♦ Empresas ♦ Organizaciones sociales 	<p>Actividades clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Trabajar con empresas y organizaciones sociales partiendo de sus necesidades. Trabajo artístico centrado en el proceso creativo (orientado a cubrir necesidades) más que en el artefacto. 	<p>Propuestas de valor</p>  <p>ADN</p>  <p>Pone en relación artes, pensamiento, ciencia, empresa y gobernanza, en la búsqueda de nuevas preguntas y respuestas a las necesidades de organizaciones de todo tipo.</p>	<p>Destinatarios</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Trabajador*s de empresas y organizaciones sociales. ♦ Instituciones públicas vascas. ♦ Asociaciones de empresarios. ♦ Centros de arte. ♦ Empresas y Organizaciones sociales participantes 	<p>Relaciones con los destinatarios</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ Conexiones improbables parte de necesidades o retos definidos por empresas u organizaciones sociales. ♦ Busca el compromiso de artistas dispuestos a responder a esos retos de manera colaborativa.
<ul style="list-style-type: none"> ♦ ¿Cómo se puede incidir en promover nuevos conceptos ligados al procomún y a conocimientos de código abierto? ♦ ¿Cómo propiciar con el trabajo artístico el descubrimiento de innovación oculta en empresas, organizaciones y ciudadanía en general? ♦ ¿Cómo implicar a l*s organizaciones no artístico/culturales en la mejora de las organizaciones/personas creativas y de su contexto de desarrollo? 	<p>Recursos clave</p>  <ul style="list-style-type: none"> ♦ ±50 colaboradores (artistas, comisari*s y proveedores). ♦ ±80 personas de empresas y organizaciones directamente involucrados. ♦ ±400 participantes (Trabajador*s de empresas y OpenLabs) ♦ 17.100 visitas únicas a la web en el 2011 	<p>Escenarios de actuación</p>   <p>Licencias</p>   <p>España y Europa</p>		

Estructura de costes



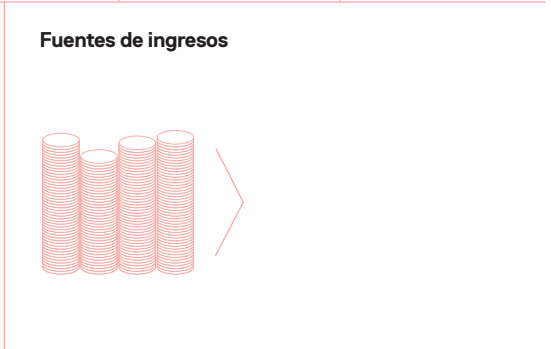
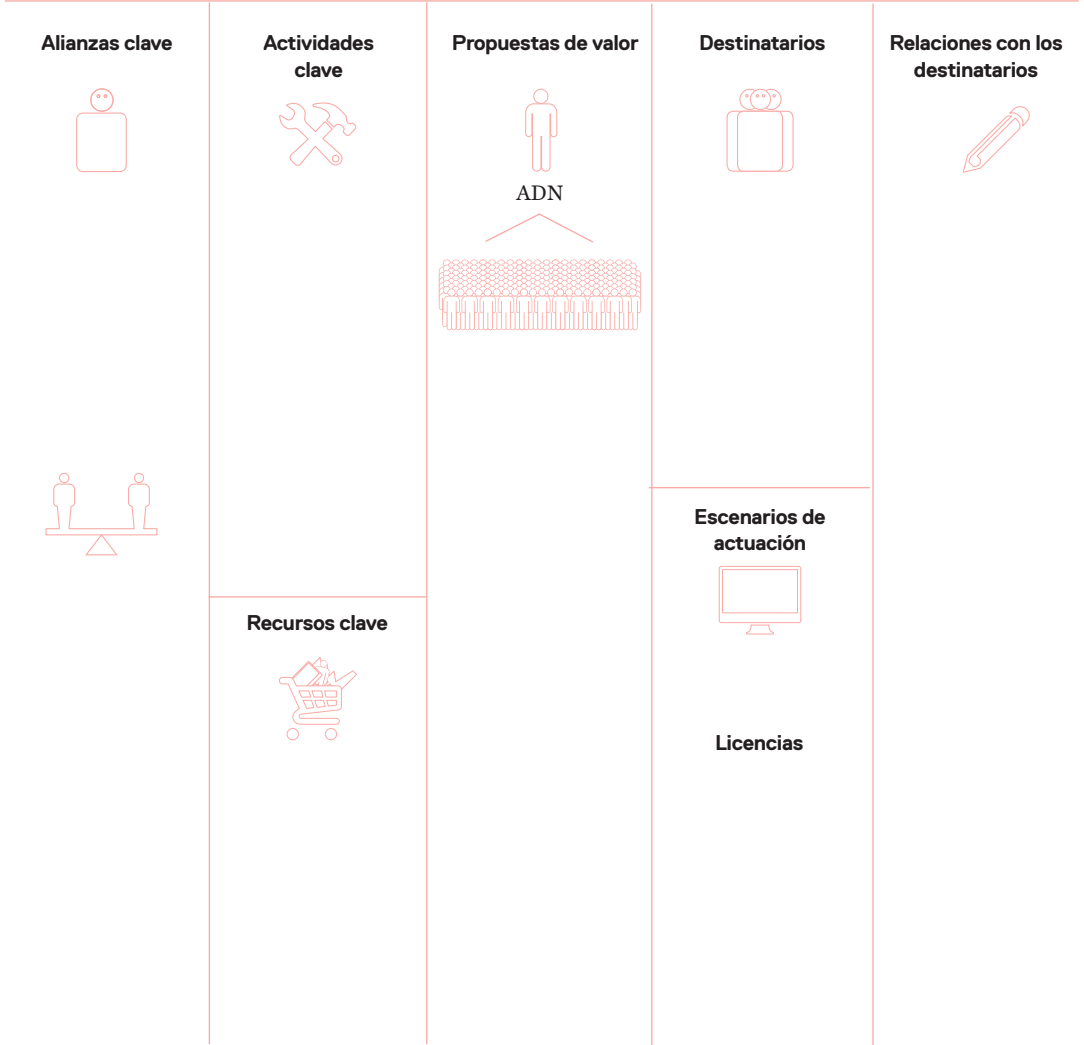
- ♦ Equipo humano (el propio equipo de Conexiones improbables y artistas y colaboradores)
- ♦ Soportes para la difusión de los resultados: web, posters, vídeos, folletos, etc.

Fuentes de ingresos



- ♦ Instituciones públicas vascas
- ♦ Asociaciones de empresarios
- ♦ Centros de arte
- ♦ Empresas y Organizaciones sociales participantes

Tu proyecto



Epílogo

A cultura, Yacente

Silva de varia lección compuesta por el licenciado Juan Pedregosa, de oficio amanuense, en la cual se tratan algunas cosas divagantes, más curiosas que agradables y con más empeño que acierto.

Proemio

De dónde cuatro sonetos adobados con mala gaita, sin voluntad de ofensa y con las sílabas no muy bien contadas, no desesperan en el loable encomio de sacudirnos las pulgas, recordar la hora pasada y la actual centuria resacosa, redimir nuestro pecados, hacer propósito de enmienda y aspirar a lo inalcanzable para aquellos que dedicaren su vida a los antaño oficios de la cultura y hogaño. Por cierto, ¿cómo le llamarían vuestas mercedes a esos oficios hogaño?

1

¿Hablas de cultura o es impostura?
 ¿Co-creas tú un nuevo emprendizaje
 Del procomún leve aprendizaje
 O es simple y epidérmica costura?

¿Tu estrategia es resuelta postura
 O es fruto de un confuso brebaje
 Híbrido en insalubre porcentaje
 De lengua desatada sin mesura?

Normalizas recientes paradigmas
 Con sufijos dimanados del eco
 De meras pesquisas, grandes enigmas

Neo-Info-bio-nano-cogno-eco
 Metodologías con estigmas
 Y rancios aromitas de embeleco.

2

Artista, camaleón por tu sueño
 Pensador, lacayo y ejecutor
 Innovador, estrategia y actor
 Lloras por tu triste vagar sin dueño

Gurú, creías reinar en tu despeño
 Entre mandarines y alcanfor
 Percibes ahora con estupor
 El despertar amargo de tu ensueño

Y nosotros, gestores deletéreos
 Abrazamos la diosa estrategia
 Vagamos solos por mundos etéreos

Inventamos planes alfa y omega
 A mayor gloria de ritos venéreos
 Busca, asalta, copia, corta y pega.

3

Aguarda cultura en el negro lecho
 Desangrada por mezquina avaricia
 De la mano floja acomodaticia
 Del que da y el que obtiene provecho

La desilusión es más que un hecho
 Por la tenaz deriva alimenticia
 Por la confusión cardenalicia
 Y las vivas señales del despecho

Pero dicen que nueva cultura nace
 Del viejo tálamo hundido y gastado
 Y en la impaciencia del desenlace

El látex cambia el muelle gastado
 Deja lo viejo para el desguace
 Y reniega rutinario del pasado

4

Así nos las damos de complejitos
 Oprimidos, ofendidos e ignorados
 Nos dolemos en mensajes letrados
 De la ajena estulticia, perplejitos.

Mas no estaremos ya para mimitos
 Ni volveremos a protectorados
 La intemperie es pues para osados
 Que no quieran estar abrigaditos

Nueve cuerdas tiene la lira de Orfeo
 Toca y protege al argonauta
 De los cantos de sirena con su solfeo

Artistas, pensadores, gestores flauta
 Oídla y no caed en brazos de Morfeo
 Cultura, salta alada de la pauta

OTROS GRANDES ÉXITOS:

· Casacuberta, D., Rubio, N, Serra, L (co-ord) (2011). *Acción cultural y desarrollo comunitario*. Barcelona, Graó

· YProductions (2009). *Innovación en cultura. Una aproximación crítica a la genealogía y usos del concepto*. Madrid, Traficantes de Sueños

· García Canclini, N. (2011). *Conflictos interculturales*, Barcelona, Gedisa

· Esteban, I (2007). *El efecto Guggenheim: del espacio basura al ornamento*. Barcelona, Anagrama

· Coelho, T (2009). *Diccionario Crítico de Política Cultural. Cultura e imaginario*, Barcelona, Gedisa

· *Redesate Paz* (2010). Editado por Trànsit Projectes.

· Rifkin, J. (2002). *La era del acceso: la revolución de la nueva economía*. Barcelona. Paidós Ibérica.

· Osterwalder, A., Pigneur, Y (2011). *Generación de modelos de negocio*, Barcelona, Deusto Ed.

· Blank, S (2005). *The Four Steps to the Epiphany: Successful Strategies for Products that Wi*. Cafepress

GRACIAS A:



campo adentro



left hand rotation



C. A. S. I. T. A.

derivari



IN-SONORA III



CONEXIONES improbables



TXP
TODO POR LA PRAXIS

Este libro se terminó de imprimir en
Barcelona, en julio de 2012. Ha sido
compuesto en Replica-Bold para titulares
y Chronicle Text G2 para texto sobre
papel Coral Book 100 gramos y Estucado
Brillo 115 gramos.



Trànsit Projectes

