

¿QUÉ HACE UNX ARTISTA COMO TÚ EN UN SITIO COMO ESTE?

Ó

*Un informe exploratorio
elaborado por el colectivo
Larre a petición de la
Plataforma Assemblearia
de Artistas de Catalunya
(PAAC).
Diciembre, 2021.*

**¿POR QUÉ
UNX ARTISTA
COMO TÚ
NO ESTÁ EN
UN SITIO
COMO ESTE?**

1. INTRODUCCIÓN

2. APROXIMACIÓN

3. OBJETIVOS

4. METODOLOGÍA

5. CASOS DE ESTUDIO

1: VOORUIT

2: PREMIO AZCUY

3: SARA DE UBIETA + NANI MARQUINA

4: S+T+ARTS

5: CONEXIONES IMPROBABLES

6. ANÁLISIS CRUZADO

7. CONCLUSIONES

8. SOBRE LARRE

INTRODUCCIÓN

¿Qué hace unx artista como tú en un sitio como este? O... ¿por qué unx artista como tú no está en un sitio como este? es un informe exploratorio elaborado por el colectivo Larre a petición de la Plataforma Asamblearia de Artistas de Cataluña (PAAC). El objetivo principal del mismo es presentar una genealogía concreta con la que poder cartografiar iniciativas que exploren la relación entre el mundo laboral y las prácticas artísticas. Para analizar dicha genealogía, hemos adoptado una perspectiva histórica con la que hemos querido observar hasta qué punto la función y el rol asignado a lxs artistas en la actualidad se relaciona de forma directa con la incorporación de estxs en ámbitos laborales fuera del mundo del arte. En otras palabras, el informe utiliza cinco estudios de caso nacionales e internacionales, formalizados en los últimos cinco años, como enfoque metodológico desde el que plantear maneras posibles en las que puede existir un espacio de desarrollo y sostenibilidad para las prácticas y metodologías artísticas fuera del mundo del arte en un momento histórico en el que la ideología neoliberal del emprendedurismo se expande con fuerza frente a la inclinación, al mismo tiempo, por la intersectorialidad como modelo catalizador de transformación socio-económica.

En las líneas que siguen presentamos seis apartados en los que se desarrolla la aproximación mediante la que planteamos el análisis del marco de estudio, los objetivos marcados, la metodología empleada, los análisis de caso individuales, la comparación de estos mediante un análisis cruzado y las conclusiones extraídas del proceso de investigación. Con todo, esperamos ser capaces de aportar información útil que pueda servir para la proposición y desarrollo de 'prototipos' de programas y/o contrataciones que apuesten por la inserción de artistas en diversos sectores del mundo laboral, bajo unos marcos que sean favorables para todas las partes que en ellos se vean implicadas.

APROXIMACIÓN

Encontrar artistas inmersxs en sectores laborales más allá del propiamente cultural o del sistema convencional del arte es hoy más común de lo que pensamos, aunque posiblemente no tanto como sería deseable. Como veremos en los casos de estudio analizados en este informe, la apertura de sectores como el tecnológico, el agroalimentario o el inmobiliario a la incorporación de artistas en sus procesos productivos y modelos organizativos, revive, a nuestro parecer, la que creíamos ya agotada cuestión de la función del arte y de lxs artistas en nuestra sociedad. La labor artística y el rol de lxs artistas en relación al mundo laboral ha ido cambiando a lo largo de la historia. A cada cambio técnico corresponde un avance histórico y a su vez innovaciones en las formas artísticas y en la relación de lxs artistas con la sociedad de la que es parte. El artista anónimo de la Edad Media dio paso, con el triunfo de la burguesía en el s.XIX, al concepto del ‘artista genio’, concepto que aún hoy día sigue muy arraigado. La genialidad de lxs artistas fue sin embargo contestada en las décadas de 1960 y 1970 por una generación de artistas que reivindicaban la labor artística como trabajo y a lxs artistas como unx trabajadorx más. Dentro de este marco cabe destacar la organización de artistas Artist Placement Group (APG); fundada en Londres en los 60 con la firme intención de reposicionar el rol y función de lxs artistas dentro de un contexto social amplio.

La APG¹ fue descrita por el periodista de The Observer, Peter Beaumont, “uno de los experimentos sociales más radicales de la década de 1960”, al mismo tiempo que jugó un papel importante en la historia del arte conceptual de los 60 y 70. Desde sus inicios, su noción de ‘ubicación/inserción’ reconoció la posición marginada de lxs artistas y buscó mejorarla. Para ello, a través de negociaciones y acuerdos, la APG actuó activamente fuera del sistema convencional del arte, colocando a lxs artistas dentro de otros sectores industriales y en departamentos de gobierno. De este modo, al permitir a lxs artistas participar activamente en entornos no artísticos, la APG cambió la función del arte hacia la ‘toma de decisiones’. Lxs artistas se involucraron en el trabajo diario de la organización y la organización anfitriona les pagaría un salario igual al de otrxs empleadxs².

Durante casi dos décadas, entre 1966-1985, la APG inició proyectos que reunieron y ‘re-ubicaron’ a un gran número de personas de diversos orígenes. Las nuevas ‘ubicaciones’ de lxs artistas también dieron como resultado una variedad de informes, películas, fotografías, entrevistas, poesía e instalaciones artísticas. El reconocimiento del trabajo de la APG es cada vez mayor y muchos programas de residencias artísticas y esquemas

¹ <https://www.tate.org.uk/artistplacementgroup/default.htm>

² Un ejemplo que encontramos en su cronología es el caso del artista David Hall, a quien se le dió una posición industrial en British European Airway, a través de la cual pudo filmar formaciones únicas de nubes en diferentes partes de Europa, y también inició una “ubicación” en la Televisión Escocesa.

comunitarios lo toman como referencia. Sin embargo, “el encargo de la APG siempre se centró más en el compromiso político, social y a largo plazo que en lanzar en paracaídas a lxs artistas hacia zonas problemáticas” como puede suceder en intentos similares actuales.

Hay que destacar que la APG convivió en la década de los 70 con el auge de las industrias culturales y creativas, que iniciaron el vaivén terminológico de ‘cultural’ y ‘creativo’, abriendo complejas y contestadas narrativas sobre un nuevo sector que se adentró en las fricciones entre la cultura y la economía. Lxs artistas, en este marco, no fueron absorbidos en ninguna fábrica cultural taylorista, como Theodor Adorno había predicho o como la APG exploraba, sino que seguían siendo en gran medida trabajadorxs por cuenta propia. La continuada independencia de lxs artistas no era un vestigio de su pasado bohemio sino algo esencial para la rentabilidad de las industrias culturales, un “ejército de reserva de desempleadxs y personal flexible” (Garnham, 1990).

Con la aplicación durante la década de los 90 de las políticas neoliberales y la extensión de la ideología neoliberal del emprendedurismo, esta doble relación de lxs artistas con otrxs sectores laborales vuelve sin embargo a transformarse. La relación terminológica ‘cultural’ y ‘creativo’ de las industrias culturales pasan al de la ‘creatividad’ y la ‘innovación’, binomio que se inserta en la actualidad en el entorno empresarial y el sistema laboral de forma generalizada. Un avance más en la narrativa histórica que hemos desplegado hasta este punto y que nos lleva a cuestiones como: *¿cuál es la relación actual de lxs artistas con el mundo laboral? y ¿hasta qué punto dicha relación plantea una nueva función del arte y lxs artistas?*

De ‘artista anónimo’ a ‘artista genio’, y de ‘artista genio’ a ‘artista trabajador’, hasta el desplazamiento actual delx artista como agentes y/o herramientas innovadorxs que nos hace plantear una aproximación cuidadosa y analítica a la inserción de estxs en ámbitos laborales fuera del mundo del arte. Por ello, y en este informe, nos planteamos cuáles son las maneras y formas en las que puede existir un espacio de desarrollo y sostenibilidad para las prácticas y metodologías artísticas, así como para las personas que las llevan a cabo, dentro del ámbito laboral; sin olvidar y teniendo en cuenta que las relaciones entre la empresa y su fuerza de trabajo suelen ser desiguales y con tendencia a la precarización en ciertos sectores laborales. Utilizamos esta oportunidad, además, para preguntarnos si dichas maneras y formas de hacer intersectorial inciden en la construcción colectiva del papel social del artista y/o en la función de las metodologías artísticas en la actualidad.

OBJETIVOS

El objetivo principal de este informe es el de cartografiar iniciativas y casos actuales en los que se explora y/o se establece la relación entre artistas/prácticas artísticas y un contexto de posibilidades laborales amplio. Con ello, nuestra intención es detectar espacios y marcos de potencialidad en los que lxs artistas puedan desarrollar sus prácticas en un marco laboral que no sea necesariamente el del sistema convencional del arte y la cultura, o el de ámbitos habitualmente vinculados a éstas, como pueden ser el educativo.

Para ello, nuestro objetivo es poder aportar una aproximación amplia al tema de estudio a través de una diversidad de casos en cuanto a tipología, motivo de la iniciativa, agentes promotorxs, escala, temporalidad, recursos y ubicación geográfica. La finalidad es poder mostrar un marco diverso desde el que pensar la sostenibilidad de lxs artistas y sus prácticas cuando éstxs entran en relación con el ámbito empresarial y corporativo. Al fin y al cabo, nuestra motivación principal es que este informe pueda aportar bases para el desarrollo de posibles 'prototipos' a través de los cuales se fomente y apueste por la inserción de lxs artistas en diversos sectores del mundo laboral.

Nos parece también primordial enfatizar en este apartado que no podemos llevar a cabo dichos objetivos sin trazar a su vez las tensiones que existen entre aproximaciones intersectoriales de carácter neoliberal con otras de carácter social y voluntad transformadora. En ese sentido, los casos que conforman este informe nos permiten dar constancia empírica de dichas tensiones que consideramos han de tenerse en cuenta si se quieren proyectar relaciones artista-empresa en unas condiciones que sean favorables para todas las partes implicadas.

METODOLOGÍA

Este informe utiliza una metodología cualitativa de investigación como es la del estudio de caso múltiple. Los métodos cualitativos son útiles para pensar en las estructuras y los sistemas detrás de las relaciones y para observar los procesos sociales con mayor detalle (Yin, 2014). Además, el estudio de caso múltiple nos permite ir más allá de las especificidades encontradas en un solo caso y buscar la influencia de los contextos en un entorno específico (Eisenhardt, 1989). La selección de casos ha sido crucial para sentar las bases que conforman este informe y alcanzar sus objetivos. Cinco casos han sido seleccionados por ser ricos en información y “de los cuales se puede aprender mucho sobre temas de importancia central para el propósito de la investigación” (Patton, 2015: 264).

Para llevar a cabo el análisis de los casos hemos combinado datos primarios y secundarios (Yin, 2014: 85). Por un lado, en algunos de los casos, la recopilación de datos originales a través de entrevistas ha sido crucial para hacer que este informe contenga información nueva, original y desafiante. Así, hemos utilizado las entrevistas para profundizar en las inquietudes que han movido la configuración de este informe y para sumergir los casos en conversaciones que, en muchas ocasiones, nos han llevado a conclusiones inesperadas. Por otro lado, la búsqueda y análisis de datos secundarios nos ha permitido situar y contextualizar el alcance de esta investigación utilizando estadísticas, publicaciones o estudios previos ya existentes. Así, recogimos información que se relacionaba directamente con cada uno de los casos de sus propias páginas web y de entrevistas y testimonios publicados en otras plataformas como revistas, periódicos, webs, blogs o catálogos. Nuestra intención con ello ha sido principalmente detectar cómo se presentan los casos en los medios y cómo otros leían e interpretaban sus iniciativas.

Es importante señalar que cada caso se ha analizado previamente por separado. Cada caso individual ha seguido el mismo esquema analítico, lo que nos ha facilitado la recopilación de datos relevantes (Yin, 2014: 77) y ha sido imprescindible para poder establecer las evidencias convergentes utilizadas en la comparación cruzada de los casos. Dado que la investigación se apoya en múltiples fuentes de evidencia, los datos recogidos en cada uno de los casos han convergido en forma de triangulación, guiando así los análisis individuales y el análisis cruzado (Yin, 2014: 14). Además, para poder detectar patrones de significado dentro de los datos cualitativos obtenidos, hemos procedido con análisis temáticos (Braun y Clarke, 2006), lo que nos ha llevado a la generación de cuatro temas, o lo que hemos referido aquí como ‘funciones’, que “capturan algo importante sobre los datos en relación con la pregunta de investigación” (Braun & Clarke, 2006: 63): ¿cuál es la relación actual de los artistas con el mundo laboral? y ¿hasta qué punto dicha relación plantea una nueva función del arte y los artistas?. Es importante señalar que no hemos seguido reglas rígidas sobre cuán prevalente en términos de ocurrencias debía ser cada patrón

de significado específico o 'función' para ser considerado un tema. Aquí, nuestro juicio como investigadoras se aplicó para evaluar la importancia de un cierto tema en relación con la pregunta de investigación y el enfoque dado (Braun & Clarke, 2006). Esto, como se expone en las conclusiones de este informe, nos ha llevado a señalar las cuatro funciones de innovación, investigación, transformación y sostenibilidad.

Los pasos finales han consistido en traducir estos cuatro temas en una discusión narrativa coherente presentada en las conclusiones de este informe. Esta traducción responde a nuestras propias decisiones como investigadoras y a la medida en que dichos temas o funciones contribuyen a responder los objetivos y cuestiones de este informe.

CASOS DE ESTUDIO

Como hemos indicado en el apartado anterior, son cinco los casos que hemos elegido analizar en este informe. La selección de casos requiere una consideración cuidadosa; ya que de su selección depende una investigación de calidad (Yin, 2014: 199). El motivo principal que nos ha llevado a considerar y seleccionar estos cinco casos ha sido la intención de aportar una aproximación amplia al campo de estudio para poder cartografiar marcos actuales que exploren la relación entre lxs artistas y el mundo laboral en sectores laborales diversos. Esto nos ha llevado a ir más allá de un contexto comarcal o estatal para mapear propuestas a escala Europea y Latino Americana. De la misma forma, nos ha interesado incluir marcos incipientes y situados así como otros más consolidados o deslocalizados. La selección final fue consultada y consensuada de antemano con el equipo de la PAAC, con el fin de poder también acoger sus intereses y necesidades en este informe. El orden de presentación no sigue ningún criterio más allá del orden en que se han ido investigando cada uno de ellos.

CASO 1: VOORUIT

(Ghent, Bélgica)

Arts Centre Vooruit³ es una organización cultural comunitaria que ocupa un importante complejo histórico en Gante (Bélgica), símbolo del movimiento socialista en el período de entreguerras en Bélgica⁴. Desde 2017, y como nos indica su coordinador artístico Matthieu Goeury durante nuestra entrevista, “Arts Centre Vooruit es una plataforma central para una densa red de artistas y organizaciones de una variedad de sectores, informadxs e inspiradxs por un mundo turbulento y un mundo de las artes en constante evolución. Manteniendo una visión contemporánea con respecto al futuro, Vooruit busca facilitar una mayor polinización cruzada entre las artes y las comunidades locales y globales. Servimos tanto como un lugar de encuentro acogedor, como de laboratorio de desarrollo, producción, presentación, participación y reflexión, y continuamos construyendo sobre nuestra orgullosa historia de innovación y compromiso social. Vooruit fue creada por la clase trabajadora y esos ideales y valores son los que lo siguen moviendo la iniciativa hoy día”.

Para ello, sus principales pilares de acción son, como se puede leer en su web: ofrecer apoyo a artistas y organizaciones, centrándose en la diversidad cultural; operar como una plataforma de experimentación, creación y transición; comprometerse activamente en invertir recursos económicos y humanos para facilitar el compromiso con las artes y la sociedad civil, con el objetivo de crear una sociedad más justa, sostenible y diversa; conectar artistas, organizaciones, públicos y sociedad civil; ofrecer un espacio desde el que utilizar la (auto)reflexión como práctica desde la que hospedar una amplia diversidad de opiniones, visiones del mundo y/o elecciones; y celebrar el optimismo, el compañerismo y la generosidad dentro y fuera del espacio que ocupa la organización. Como Franky Devos, coordinador general de Vooruit comenta en la página web del centro, “Vooruit no es un modelo sino una actitud. La actitud de una institución artística que busca desafiar a sí misma y al campo del arte, que busca atender los intereses de sus artistas, público, voluntarios, socios y empleados”.

En consonancia con esa actitud desafiante, es el propio entrevistado Matthieu el que cuestiona sin embargo la propia capacidad de dicho modelo de llegar a públicos más allá del que sostiene el sector cultural de Flanders. Como en otras instituciones artísticas, nos comentan que el 90% de la comunidad que participa y activa Vooruit son parte y/o operan en/desde el sector cultural. Como matiza Matthieu, “con todo lo del Covid-19 hemos notado que el sector cultural en Flandes es fuerte, pero en el momento que éste necesita apoyo por parte de otros sectores, no lo encontramos. Y esto es una consecuencia directa de una falta de solidaridad

³ <https://www.vooruit.be/nl/>

⁴ El período de entreguerras en Bélgica tuvo lugar entre 1918 y 1939, años en los que la economía belga se enfrentó a serias dificultades. Fue un momento en el que el movimiento socialdemócrata tuvo un papel primordial, siendo el edificio que ocupa hoy día Vooruit una de sus sedes centrales.

anterior de nuestro propio sector hacia otros sectores y contextos. Es una sintomatología del hermetismo del sector cultural en Flandes. Mientras otros sectores encuentran formas de colaborar, el sector cultural siempre acaba colaborando consigo mismo. Es por esto que en Vooruit nos hemos planteado crear un marco desde el que promover la intersectorialidad y estimular la colaboración estructural con otros sectores de la sociedad mediante la colaboración de artistas con otros sectores laborales”.

Desde principios de 2021 y con una clara intención de utilizar la intersectorialidad como forma de polinización entre el sector cultural y otros sectores laborales, son varias las acciones que Vooruit ha desarrollado a día de hoy. Por un lado, y en colaboración con un grupo híbrido de investigadores, socixs y artistas, mapeó doce sectores laborales con los que quiere colaborar entre 2021 y 2027. Dichas colaboraciones sucederán en un marco temporal dividido en tres fases. La primera fase, de 2021 a 2023, pretende implicar a 4 sectores en el desarrollo del proyecto: el sector sanitario, el educativo, el alimentario y el tecnológico. En esta primera fase, como nos comentan en la entrevista, es Vooruit quien ha elegido tanto a lxs artistas como a las empresas-organizaciones representativas de dichos sectores. Matthieu nos comenta que la elección ha seguido “una lógica intuitiva tanto por lo que creemos que lxs artistas pueden aportar a cada sector como el sector a lxs artistas. Pusimos varios nombres encima de la mesa y les invitamos a participar en un proyecto a largo plazo cuya finalidad era crear colaboraciones entre artistas y otros sectores laborales para transferir conocimientos de unxs a otrxs”.

El carácter híbrido, y a nuestro parecer indefinido, de la invitación lanzada por parte de Vooruit nos hace reflexionar y dialogar con lxs entrevistadxs sobre la existencia de formas de seguimiento y mediación entre las relaciones artista-empresa. Matthieu nos comenta que efectivamente su papel como institución artística es aportar dicha presentación y seguimiento dotando al proyecto de marcos de diálogo y colaboración concretos y de una financiación inicial proveniente de fondos públicos. Para crear dicho marco, Vooruit ha invitado a un tercer socio especializado en mediación, que ha diseñado lo que llaman *outdoor service*. Como nos adelanta Matthieu, “el *outdoor service* se basa en la generación y facilitación de varios encuentros en los que participan artistas, investigadorxs, representantes de Vooruit y las empresas seleccionadas. No queremos imponer formas de trabajo. Lo que realmente queremos hacer es tomar los primeros años como ejercicio práctico para definir cómo vamos a establecer estas relaciones, cómo vamos a lidiar con los intercambios, la contratación etc., pero siempre de una forma colaborativa y atendiendo a las necesidades de las personas o entidades involucradas.” El objetivo, como sigue Matthieu en la entrevista, es que “en 2023-2024 ya podamos empezar a trabajar con los otros sectores en una segunda fase liderada por herramientas y metodologías más concretas fruto de esta fase de experimentación.”

Por tanto, y así como Vooruit ha mapeado los doce sectores con los que quiere colaborar y seleccionado las cuatro empresas que iniciarán esa primera fase de colaboración, también ha elegido a lxs artistas

involucradxs. Por ahora, el proyecto cuenta con “seis artistas asociadxs a lxs que les pedimos un compromiso de entre tres a cuatro años con el proyecto. Esto incluye su participación en el *outdoor service* y el proceso posterior de reflexión y colaboración con la empresa. Cada unx tiene un presupuesto asociado de 20 a 24 mil euros anuales. Dicha financiación inicial es parte de la financiación pública que recibimos como institución artística de Flanders”. La producción posterior de una posible obra en cada caso las asumiría Vooruit, pero en consorcio con la empresa invitada. Sin embargo, como nos comenta Matthieu, cómo se llevará a cabo dicho consorcio está aún por definir ya que dependerá de cada caso. Por ahora aún no están en esa fase. Matthieu también señala durante la entrevista que aunque esta primera fase ha sido Vooruit quien ha seleccionado a lxs artistas se prevé que para la segunda y la tercera fase se pueda abrir una *open-call* tanto para artistas como para empresas interesadas.

Pensamos que en el marco investigativo de este informe puede ser interesante centrarnos en el tipo de relación/colaboración que Vooruit está iniciando con el sector alimentario, siendo éste uno de los cuatro sectores con los que se está trabajando en esta primera fase y, en nuestra opinión, el menos “común” de los sectores con los que se relaciona el contexto artístico en los casos analizados. En este caso, la invitación se lanza a una cadena de supermercados llamada Colruyt; una empresa familiar con sucursales en Francia, Bélgica y Holanda. “En nuestro caso”, nos comenta Mattieu, “la elección de Colruyt nos interesó por su modelo cooperativo. Pensamos que las estructuras de las organizaciones culturales están obsoletas. Muy a menudo tenemos organizaciones realmente jerárquicas y que por ello son ineficientes. Necesitamos aprender de otros sectores que están usando otros modelos para funcionar y operar. También podemos aprender sobre bio-alimentos y prácticas sostenibles y, sobre todo, llegar a lxs usuarixs de Colruyt, a quienes no hemos conseguido llegar desde Vooruit. Sus supermercados están construidos en zonas marginales de la ciudad. Colaborar con ellxs también nos puede ayudar a trasladar metodologías artísticas a comunidades que no somos capaces de llegar”.

Por parte de Colruyt, Mattieu nos comenta que en el par de encuentros que han tenido lugar como parte del *outdoor service* han mostrado interés en integrar la economía colaborativa en su modelo de empresa. Por ahora, nos avanza Matthieu, “se está barajando la posibilidad de diseñar una App con la que unir a dos grupos de personas: lxs que quieren que lxs ayuden con sus compras y lxs que quieren ganar un poco más comprando para otrxs en su vecindario”. Dicha propuesta surgió por parte de dos de lxs artistas invitadxs, quienes están diseñando y configurando la App para poder probarla a principios de 2022. Según nos cuenta Matthieu, “poder trabajar sobre modelos de economía colaborativa nos hace reflexionar también sobre otros modelos de producción y distribución cultural”.

Uno de los resultados que extraemos de este caso es el hecho que, desde la posición de Vooruit, los objetivos del proyecto son potenciar el conocimiento intersectorial para poder ampliar el marco y las lógicas en las que opera el sector cultural actual. En relación a esto, Mattieu hace hincapié

en que el marco de esta iniciativa busca potenciar la transformación social mediante enfoques participativos intersectoriales que permitan adoptar una perspectiva más social, ética, sostenible y cuidadosa. Para él, “Ixs artistas no son solo entretenimiento, pueden aportar muchas otras cosas para hacer frente al momento en el que vivimos. De la misma manera, otros sectores laborales pueden acercarnos otros modelos, como el cooperativo en el caso de Colruyt, o de gestión de los cuidados, en el caso de hospitales, de los que el sector cultural podría favorecerse ampliamente”.

La colaboración intersectorial, bajo el marco y la intención de este caso analizado, quiere poder proporcionar soluciones a problemas, ofrecer servicios comunitarios, llegar a públicos más diversos y/o ofrecer oportunidades de educación y cuidados más complejas, inclusivas y diversas. Dicha colaboración depende significativamente del desarrollo de relaciones efectivas y ahí se distingue el rol de Vooruit como institución artística mediadora cuyo objetivo es poder desarrollar modelos y metodologías con las que poder construir puentes entre el sector cultural, Ixs artistas y sectores laborales a priori ajenos a estxs.

CASO 2: PREMIO AZCUY

(Argentina)

El Premio Azcuy⁵ es un concurso anual de arte contemporáneo cuyo objetivo es “reconocer y fomentar la producción artística nacional, incentivar la presencia de las artes visuales en el entorno urbano y residencial, y explorar el vínculo entre arte y arquitectura” según se establece en su web. Es una iniciativa de Azcuy⁶, compañía de *Real Estate* con más de veinticinco años de experiencia en el sector y un equipo de setenta personas. La primera edición de este premio tuvo lugar en 2019, por lo que es una iniciativa reciente, pero “con excelente perspectiva de crecimiento y participación”, según comenta Sol Juárez, arquitecta y responsable del equipo creativo de Azcuy motor del premio, durante la entrevista que pudimos tener con ella.

Mediante una convocatoria abierta dirigida a artistas o colectivos de artistas argentinx o residentes en el país, el Premio Azcuy invita a presentar un proyecto *site-specific* para uno de los edificios de viviendas diseñados y desarrollados por la promotora. “De esta manera, el Premio busca apoyar la producción de obras que respondan de manera directa al entorno y activen en él nuevas experiencias estéticas, sociales, históricas y arquitectónicas” según leemos en su web. Es además, para lxs artistas, “una oportunidad única de llevar su práctica a nuevos escenarios y escalas”, añade Sol.

Es interesante apuntar que para la ideación del concurso y las condiciones del premio, Azcuy contrató a la artista Inés White en su equipo, quien detectó la necesidad de incorporar a una institución cultural en el consorcio reunido entorno al premio con el fin de legitimar el proceso y la calidad del mismo en el contexto artístico. Se establece entonces una relación con el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires⁷ – institución dependiente del Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires⁸ – a través del modelo de ‘sponsor aliado’. En palabras de la propia Sol Juárez, la elección de esta institución como sponsor aliado se apoya en una serie de “valores encontrados” entre ambas organizaciones.

Cada edición del premio Azcuy tiene un jurado de expertxs integrado por “directivxs de Azcuy y del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, curadorxs del mismo museo, artistas y profesionales del contexto artístico de amplio reconocimiento internacional”, con el “objetivo de que el premio permita también promocionar el trabajo de lxs artistas locales y fomentar la ampliación de las redes de difusión del arte contemporáneo nacional”, según comunican en su web.

Las bases del premio establecen una primera selección de entre cinco y siete proyectos, los cuales reciben una dotación económica que remunera a lxs finalistas con el fin de que éstxs amplíen y profundicen sus propuestas para volver a presentarlas al cabo de un mes. Cabe destacar

⁵ <https://premioazcuy.com/>

⁶ <https://azcuy.com.ar/>

⁷ <https://museomoderno.org/>

⁸ <https://www.buenosaires.gob.ar/cultura/institucional>

que desde el momento en que son seleccionadxs “hay una relación de acompañamiento y *feedback* (...), sobre todo a nivel de producción, con el fin de que sea realizable”, aclara la responsable del equipo creativo en la página web del premio. Esta relación de acompañamiento también incluye la posibilidad de que lxs artistas visiten el espacio en el que se desarrollaría el proyecto y se encuentren tanto con el equipo de arquitectxs como con el de construcción.

En la fase final del premio se elige el proyecto ganador, que será el que pase a la fase de producción y cuyos costos son asumidos enteramente por Azcuy (en la última edición un millón doscientos mil pesos argentinos). Este proceso dura aproximadamente un año, dependiendo de las particularidades de cada proyecto y edición. En la actualidad, por ejemplo, se está acabando la producción del premio de 2019, que será inaugurado públicamente en febrero de 2022, y en paralelo se está desarrollando la producción de la edición 2020 y se acaba de seleccionar al ganadorx de la última edición de 2021.

Una vez que queda instalada la obra, la relación a partir de entonces con lx artista varía según la propia propuesta, pero en principio hay un interés por parte de Azcuy en activar la misma, por ejemplo en la inauguración invitando a participar a lxs propixs vecinxs con el fin de, en palabras de Sol durante nuestra entrevista, “acercar el arte y lxs artistas desde otro lugar más vivencial”.

Podemos establecer, entonces, que la línea principal de acción y objetivo de este caso es “incorporar obras de arte *site-specific* en edificios construidos por la empresa promotora del premio, intentando con ello expandir la idea de obra de arte más allá del formato “cuadro o pintura”, insiste Sol durante nuestra conversación. De esta manera, nos comenta, “el propio edificio incrementa su propio valor a nivel estético y también vivencial”. También nos hace saber que el concurso gira en torno a la pregunta: “¿cómo poner obras en los espacios comunes, sin que la elección de dichas obras sea una selección caprichosa?” En este sentido, el propio proceso quiere ser validado fuera de “lo caprichoso” a través de la alianza con instituciones artísticas y públicas, como hemos avanzado anteriormente.

Una segunda línea de acción, puede establecerse a partir de la relación y fidelización con lxs clientxs de la empresa a través de las diferentes activaciones de los *site-specific*. Podemos citar aquí el ejemplo de la edición de 2019 donde la propuesta ganadora, *Mutanti* del artista Diego Bianchi, “busca desarrollar una relación entre tiempo, paisaje y habitantes”, en palabras del propio artista citado en la web del premio. Tal y como Bianchi prosigue en dicha cita, “la pieza escultórica principal es una estructura tubular hueca que se despliega como una lombriz de metal y ondula en un sector marginal del predio (...), y sirve de receptor de desechos orgánicos y compostera para lxs habitantes de la torre, permitiendo transformar sus residuos en recursos. Es una obra que necesita, por tanto, ser apropiada por lxs habitantes del edificio para mantenerse activa como sistema”. En un futuro bastante cercano, nos comenta Sol durante la entrevista, la empresa está valorando la

posibilidad de replicar esta misma obra en otros espacios como, por ejemplo, escuelas públicas, a través de un acuerdo con el gobierno de la ciudad, “como si esa lombriz atravesara toda la ciudad”.

En relación a este caso, Sol destaca que la “generación y facilitación de escenarios de creación artística, como son *site-pecífic* de grandes dimensiones y producciones complejas, no es algo común en el ámbito artístico y cultural nacional, por el contexto específico en el que se desarrolla el premio”. En otras palabras, el premio abre unas posibilidades de producción para lxs artistas que de otra forma no sería posible en el contexto actual de Argentina. Lxs artistas, además, reciben un seguimiento y asesoría por parte del jurado y del equipo arquitectónico, a partir del cual se pueden generar aprendizajes en relación a los procesos de producción de obra, ya que como nos comenta Sol, “dichos seguimientos y conversaciones se centran sobretodo en localizar y compartir proveedores y presupuestos, calendarios de producción y necesidades del emplazamiento arquitectónico y la intervención específica”. Por otra parte, Sol también subraya que la obra y el propio capital simbólico delx artista añaden valor a un producto arquitectónico, además de dar visibilidad a la empresa, posicionarla culturalmente y posibilitar alianzas estratégicas con instituciones públicas. Para el contexto artístico también funciona como un ‘mecanismo de amplificación’, ya que el premio conecta a los proyectos participantes con una institución cultural relevante y con expertos nacionales e internacionales a través de la instancia de ‘jurado’.

Por último, este caso también pone en relevancia los propios modos de producción, consumo y acceso al arte contemporáneo, ya que si bien los *site-specifics* son ‘adquiridos’ a través del premio por una empresa privada, el uso y disfrute de los mismos se realiza en primera instancia por lxs habitantes del edificio y, en segundo lugar, por la ciudadanía. Además, como hemos señalado, uno de los resultados que extraemos de esta iniciativa es que lxs artistas, mediante su colaboración con la empresa constructora, tienen la posibilidad de seguir de cerca procesos de producción a gran escala que serían de otra manera difíciles de imaginar en un contexto socio-económico como el actual argentino.

CASO 3: SARA DE UBIETA + NANIMARQUINA

(Barcelona, España)

Como se explica en su web⁹, Sara G. de Ubieta es arquitecta y artesana de calzado de formación. Su práctica busca ampliar los campos de aplicación de los materiales, creando otros nuevos y proponiendo cambios formales a partir de los procesos y tecnologías. Por su lado, nanimarquina¹⁰ es una empresa fundada en 1987 en Barcelona, cuyo objetivo principal es reinventar la alfombra mediante la constante investigación de las capacidades de las técnicas ancestrales y la creatividad, para poder alfombras a un mundo interesado en la creatividad, la calidad y la innovación, a lo que nosotras sumamos “y de alto poder adquisitivo”.

Lo que nos interesa de Sara de Ubieta y de nanimarquina es la relación laboral que existe entre la diseñadora-artista-investigadora y la empresa-marca. Una relación que surge a través del Premi Ciutat de Barcelona en el que Nani Marquina fue jurado, a raíz de lo cual la empresaria conoció y se interesó por la manera de conectar práctica, investigación y experimentación de Sara, y le ofreció un espacio en su empresa.

Nos cuenta Sara que cuando entró a trabajar en nanimarquina no ocupó un puesto vacante, sino que inauguraba una posición nueva que devenía de su propia incorporación en el equipo. “La propuesta de Nani es que yo aporte mi metodología a la empresa y de alguna manera la empresa también me transmitió el compromiso e interés en acoger mi metodología”. Según nos cuenta, Sara cree que lo que nanimarquina busca a través de su puesto en la empresa está relacionado con dos cuestiones. Una tiene que ver con el posicionamiento estratégico de marketing de la marca a través de proyectos de investigación y desarrollo que, aunque implican procesos más largos, costosos y resultados menos vendibles, generan interés en torno a la marca. La segunda dice que es incidir en la tecnología y los materiales que se necesitan para generar un objeto. “Si se quiere ofrecer alfombras que cambien formalmente y que tengan un sentido, entonces hay que incidir en los materiales y en los procesos; porque igual que nosotrxs y nuestras culturas cambiamos, también cambian los objetos. Es por esto que si nunca se incide en los materiales o nunca se investiga cómo fluctúa el objeto, los resultados serán objetos repetidos y finitos y quizá para eso no hace falta una empresa como nanimarquina”. A estas dos intenciones añade que, para ella, su trabajo en nanimarquina también explora la dimensión de generación de conocimiento porque considera que “el diseño no es sólo el producto, sino también generar información sobre el proceso, los materiales y las narrativas relacionadas a éstos”.

⁹ <http://www.deubieta.com/>

¹⁰ <https://nanimarquina.com/es>

Sara nos explica que hace una jornada de 2/3 en la empresa, tiempo que dedica a dos tareas diferenciadas: la investigación y el diseño. Principalmente se dedica a la investigación y desarrollo, pero las horas que dedica a éstas tareas o al diseño fluctúan dependiendo de las prioridades en cada situación concreta. “Como suele ocurrir en empresas pequeñas, se hace más de una cosa. En mi caso diseño e investigo, como dos tareas diferenciadas pero a la vez muy conectadas. Por ejemplo, mis diseños tienden a ser muy matéricos porque son, al fin y al cabo, una aplicación de mi investigación sobre los materiales, y el diseño es una metodología que también me interesa”, nos explica Sara. Esta forma de trabajar que describe Sara en nanimarquina es, a nuestro parecer, característica de las prácticas artísticas, en lo cual ella se muestra de acuerdo cuando se lo comentamos directamente durante la entrevista.

Esto nos lleva a abrir un debate sobre cómo son las dinámicas y metodologías de trabajo en su relación con la empresa. Sara nos explica que tiene una reunión semanal con el equipo de producción y diseño, y dos reuniones al año con todo el equipo, en las que se proponen y defienden las líneas de investigación en las que ella centrará sus investigaciones y experimentaciones. A la hora de proponer estas líneas de interés Sara nos dice que ella tiene un rol muy activo, pero que también surgen encargos desde los otros equipos y departamentos de la empresa (dirección, diseño, *contract* -proyectos especiales para clientes- o comerciales). En este sentido, Sara comenta que hay una relación recíproca. También nos explica que en determinados procesos como en los de producción, se apoya y trabaja de manera coordinada con otros equipos, pero que también se dan momentos del proceso (normalmente los iniciales) en los que no puede incluir a personas de otros equipos porque no funciona, pues “lo ven desde otros intereses”.

En relación a esto pensamos interesante saber si por parte de nanimarquina ha habido algún tipo de mediación para incorporar a Sara en el equipo, la empresa y la marca. Nos cuenta que al entrar en la empresa comunicó que no tenía experiencia en el mundo textil y que no controlaba el lenguaje de este ámbito. En respuesta, la empresa financió a Sara un curso técnico que para ella ha sido muy importante, ya que le ha permitido adquirir el lenguaje de la empresa.

Por otro lado, Sara revela durante la entrevista que también ha notado una progresión en su incorporación a la empresa que ha mejorado después de presentar su trabajo al resto del equipo, lo que ha hecho que hayan entendido mejor lo que ella hace en nanimarquina. Nos aclara que se siente muy integrada en el equipo y que eso a su vez le ha ayudado a integrarse. En este sentido, nos dice que hay una cierta autogestión en el día a día, pero que Nani también le ha ayudado mucho. “Siempre he sentido que confía en lo que hago y ha hecho de conectora-mediadora, explicando a los equipos mi trabajo si en algún momento alguna cosa no se comprendía”.

Respecto a las condiciones de la contratación laboral, Sara nos hace saber que está contenta porque las condiciones de contratación son muy buenas, pero que sin embargo se encuentra con una dificultad. El otro tercio de lo

que sería su jornada laboral, nos explica, lo dedica a proyectos propios de creación y a proyectos de investigación en el ámbito académico. Sara afirma que no quiere hacer jornada completa (40h) en nanimarquina, aunque a la empresa le gustaría, porque, para hacer investigación, ella considera que es muy importante tener algún proyecto fuera de la empresa y estar vinculada a la universidad. De no ser así, prosigue durante la entrevista, acabaría muy metida en el mundo de la marca y su trabajo como artista se empobrecería. Nos cuenta que en nanimarquina respetan esto y son conscientes de ello, pero que al final con la empresa tiene un contrato y para poder trabajar con la universidad y en otros proyectos necesita a la vez ser autónoma, lo cual fiscalmente no le compensa en muchas ocasiones y siente que de alguna manera dificulta una cosa que cree que es imprescindible.

Uno de los resultados de la relación artista-empresa que presenta este tercer caso de estudio es el hecho que desde la posición de la artista los objetivos de su proyecto-investigación en este caso no están marcados por acabar en un tiempo concreto, ajustarse a un presupuesto y recursos disponibles, o a una propuesta cerrada escrita y descrita antes de comenzar, como sí ocurre en el contexto del arte a través de las becas, subvenciones, etc.; lo cual para Sara facilita mucho el desarrollo de su trabajo.

Otro resultado, algo que comentamos con Sara, es que la posición que ocupa la artista dentro de la empresa, cuando es definida por sus propias metodologías, acaba configurando un tipo de trabajo que sólo podría realizar un perfil vinculado a las prácticas y metodologías artísticas. En sus propias palabras, “lo que la empresa espera de mí tiene que ver con mis maneras de hacer y las metodologías que utilizo. Entonces, si pienso en otra persona que venga de otras maneras de hacer para hacer lo que hago yo... no se me ocurre qué otro perfil lo podría hacer... Pienso, por ejemplo, en un ingeniero textil. El de nanimarquina es un tío muy abierto y además la investigación también puede ser una cosa muy técnica, pero este ingeniero no haría lo que yo hago porque haría las cosas de otra manera, desde otra aproximación”.

Un último resultado que deducimos de esta relación es el compromiso sentimental que la artista adquiere con la marca, considerando los proyectos que realiza para ésta como proyectos propios que puede desarrollar en unas condiciones más adecuadas; lo cual para la empresa es beneficioso y hace aumentar su confianza en el trabajo de la artista.

CASO 4: S+T+ARTS ¹¹

(Europa)

S+T+Arts es una iniciativa de la Comisión Europea - en el marco de las políticas de innovación e investigación 'Horizon 2020' - que desde 2016 apoya la colaboración entre artistas, investigadorxs e industrias. Es un programa motivado por la convicción de que la ciencia y la tecnología combinadas con las metodologías y discursos artísticos, y a través de aproximaciones centradas en las personas, pueden abrir valiosas perspectivas para la investigación y las industrias de diversos sectores. Francesca Bria, presidenta de la Italian National Innovation Foundation, explica en un vídeo de presentación del proyecto que "S+T+Arts es un programa sobre colaboración entre Artes, Tecnología y Ciencia cuya intención es proveer un impacto positivo para la sociedad".

De la información que encontramos en la extensa página web de S+T+Arts, deducimos cuatro objetivos principales de esta iniciativa: (1) favorecer el contexto del arte y el desarrollo tecnológico; (2) apoyar a la innovación motivada y dirigida desde el arte, *art-driven innovation*, y por el rol de lxs artistas como agentes innovadorxs; (3) crear conexiones y espacios de intercambio e interacción entre el ámbito de la tecnología y las prácticas artísticas; (4) desarrollar propuestas creativas e inclusivas y tecnologías sostenibles que pongan su foco de atención en las personas y en los retos sociales, medioambientales y económicos a los que el continente europeo hace frente actualmente.

Para implementar sus diferentes líneas de apoyo al nexo entre ciencia, tecnología y artes, S+T+Arts propone cinco 'Pilares' que representan las dimensiones en las que financian diferentes proyectos y recursos. A través de estos pilares también genera lo que llama el Ecosistema S+T+Arts, el cual, según se explica en su web, "se alimenta por las oportunidades y servicios que ofrece, y se conforma a través de los proyectos que apoya y la comunidad de participantxs, aliadxs y colaboradorxs de toda Europa que se reúnen en torno a éstos". Estos cinco pilares-dimensiones de S+T+Arts son: un programa de Residencias¹² en torno a la pregunta *¿cómo puede el arte contribuir a la innovación tecnológica?*; un Premio¹³ anual a proyectos pioneros en el nexo entre ciencia, tecnología y artes; un programa de Pilotos temáticos llamado 'Lighthouses'¹⁴; un programa 'Academies' que busca reducir la brecha entre arte y tecnología en todos los niveles de la educación; y Centros Regionales que sirven para expandir la iniciativa a escala local en las diversas regiones europeas.

Aunque, como comentamos, son cinco los pilares que sostienen S+T+Arts, con la intención de explorar el funcionamiento y la gestión de los nexos que dicha iniciativa fomenta entre artistas e industrias, queremos centrarnos

¹¹ <https://www.starts.eu/>

¹² <https://www.starts.eu/residencies/>

¹³ <https://www.starts.eu/start-prize/>

¹⁴ <https://www.starts.eu/lighthouses/>

aquí en el pilar de los pilotos temáticos ‘Lighthouses’; a través de los cuales “apoya la investigación tecnológica en estrecha colaboración con artistas, con el fin de llevar a cabo un encargo y como método para aportar soluciones ‘radicalmente novedosas’ a los principales retos que afrontan las industrias y la sociedad”, según leemos en su página web.

Hasta el momento, se han arrancado cuatro *Lighthouses*, en torno a cuatro temáticas diferentes y, por lo que deducimos de la información en su web, estos pilotos temáticos se desarrollan en relación al programa de residencias o bien pueden ser el motor para la organización de una residencia específica. Nos centraremos más específicamente en uno de los *Lighthouses* realizados, *Re-FRAME*, vinculado a los procesos de manufactura en la industria de la moda.

‘*Re-FREAM*’¹⁵ es un proyecto de investigación colaborativa implementado entre 2019 y 2021, en el que equipos híbridos compuestos por una selección de artistas y diseñadorxs y una comunidad de científicxs¹⁶, se embarcaron en un proceso de co-investigación y co-creación para generar un terreno común desde el cual repensar los procesos de manufactura en la industria de la moda. A través del lanzamiento de dos convocatorias, en dos años *Re-FREAM* ha apoyado veinte colaboraciones con una beca de 55.000 Euros cada una, para desarrollar veinte proyectos a realizar en periodos de nueve meses. A través de estos proyectos se ha investigado y creado en torno a: (a) el desarrollo de nuevas ideas y conceptos para el futuro de la moda mediante el desarrollo y propuesta de nuevos materiales (tejidos inteligentes) y procesos más inclusivos y sostenibles que los actuales del sector; (b) la validación de la integración de las tecnologías digitales en la manufactura de la moda como una herramienta que posibilita la producción en pequeña escala en entornos urbanos; (c) la exploración de una “nueva estética” de la moda que ponga en relación artistas y tecnólogxs.

Para ello, la investigación de *Re-FRAME* se ha llevado a cabo en tres HUBs científicos en Europa: Hub Berlín¹⁷, Hub Linz¹⁸ y Hub Valencia¹⁹; cada uno de los cuales se ha dedicado a un reto-área concreta de la investigación y ha proveído los proyectos y equipos con los recursos tecnológicos necesarios en cada caso. La manera de trabajar de los equipos híbridos dedicados a cada línea de investigación han colaborado a través de experimentos de laboratorio y *Zoom-calls*. “La participación en el programa ha supuesto la oportunidad de poder crear una nueva metodología y una nueva caja de herramientas, lo que viene a ser una nueva tecnología”, explica Natan Sinigaglia, artista participante.

Como explica el compositor Aaron Einbond, participante en una de las residencias, en la web de *Re-FRAME*, “lo realmente especial de este programa es la cantidad de tiempo y recursos puestos en la propia colaboración entre sectores”. En este sentido, cabe mencionar que a nivel

¹⁵ <https://re-fream.eu/about/>

¹⁶ <https://re-fream.eu/pioneers/>

¹⁷ <https://re-fream.eu/category/analog-to-connected/>

¹⁸ <https://re-fream.eu/category/2d-to-3d/>

¹⁹ <https://re-fream.eu/category/sustainable-circular/>

de financiación el consorcio reunido en torno a *Re-FRAME* está formado por *partners* internacionales con experiencia en los ámbitos de la tecnología, la investigación, la moda, el diseño y también de la transferencia de experiencia art-tech, como: Creative Region Linz & Upper Austria (coord., AT), Wear It Berlin (DE), AITEX (ES), Care Applications (ES), Consorzio Arca (IT), EMPA (CH), Fraunhofer (DE), Haratech (AT), PROFACTOR (AT), STRATASYS (DE). A la hora de incorporar artistas en equipos de investigación científica en proyectos R&I europeos, Re-FRAME también cuenta con el sólido apoyo de *partners* del contexto artístico como la Universidad de Artes de Linz (UFG) y el Instituto Europeo del Diseño (IED).

En concreto en relación a *Re-FREAM*, como se explica en la sección ‘Pionerxs’²⁰ de su web, los frutos del programa incluyen resultados imperfectos, soluciones pioneras en cuanto a nuevas formas de sostenibilidad y de participación comunitaria para diversas necesidades sociales y ambientales; prototipos y productos, nuevos lenguajes creativos y definición de nuevas narrativas; impacto del diseño y los procesos de manufactura más allá de lo efímero de los productos y del beneficio económico, y resultados intangibles que tienen que ver con los procesos de trabajo colaborativo entre sectores, como “una comprensión más matizada de sí mismxs, de lxs demás y de los ecosistemas circundantes”.

Por otro lado, también es relevante el repositorio²¹ de referencia creado a raíz del proyecto en relación a la intersección entre arte-tecnología-ciencia y siguiendo una aproximación de “innovación abierta”; en el cual pueden consultarse los resultados de las colaboraciones ‘Art-Tech Pioneers’, un manual de co-creación *Art-Tech*, videos y webinars y un blog entre otros recursos. Los resultados que extraemos del proyecto *Re-FRAME* nos sirven en el marco de este informe para ilustrar a *grosso modo* los resultados generales de la iniciativa S+T+Arts.

²⁰ <https://re-fream.eu/pioneers/>

²¹ <https://re-fream.eu/resources/>

CASO 5: CONEXIONES IMPROBABLES

(ÁLAVA, ESPAÑA)

De acuerdo con la descripción que la propia iniciativa comparte en su página web²², Conexiones Improbables es una plataforma que promueve y desarrolla proyectos de ‘Innovación Abierta’ (*Open Innovation*) mediante una metodología de hibridación que “aúna las necesidades y retos de empresas y organizaciones con la creatividad y saber hacer de artistas y creadorxs”. Cabe mencionar aquí que Conexiones Improbables tiene como antecedente el proyecto ‘Disonancias’²³, una plataforma activa hasta 2009 que también exploraba la innovación a través de procesos colaborativos entre empresas y artistas.

Según se define en la web de Conexiones Improbables, “(el proyecto) trabaja para dar solución a los retos que proponen las empresas”, indicio que nos hace plantear si los objetivos de esta iniciativa se enfocan o decantan más bien hacia el lado corporativo. Como prosigue la información en la web, su “metodología de innovación abierta sirve para ayudar a empresas y organizaciones de todo tipo a afrontar un reto, un problema o una necesidad” con el fin de “conseguir resultados más creativos y arraigados que los que se consiguen con las metodologías clásicas de innovación”. Dichas intenciones se traducen de diferentes formas como pueden ser, según encontramos también en su web: la generación de nuevos productos, servicios o tecnologías; la promoción de nuevas relaciones dentro de las organizaciones y sus entornos; la ampliación y diversificación de los mercados; la reorientación de la estrategia de organización; la integración de prácticas exploratorias sobre la razón de ser y el modo de hacer de las organizaciones; la definición de nuevos modelos de negocio; la catalización de la energía y las competencias internas de las organizaciones (a menudo desconocidas); y/o la transformación o introducción de nuevos procesos y métodos de trabajo.

Para llevar a cabo sus metodologías e intenciones, Conexiones Improbables configura equipos híbridos compuestos por perfiles profesionales del ámbito de las artes y de la cultura, junto a miembros de la empresa u organización participante. Estos equipos trabajan juntxs durante un tiempo determinado, colaborando, co-creando y co-investigando en torno a un desafío de la organización. De esta forma y según explican, ponen en práctica lo que definen como ‘Innovación Cruzada’ (*Cross Innovation*) con la intención de provocar “perturbaciones creativas” orientadas a la innovación y el cambio a partir de la intersección entre ámbitos y profesionales diversos.

La apuesta de Conexiones Improbables es introducir las artes y la cultura en los equipos de las empresas y organizaciones, a través de artistas y creadorxs de cualquier tipo de disciplina, asimilando que “las artes también han evolucionado vertiginosamente en las últimas décadas de

²² <https://conexionesimprobables.es>

²³ <http://www.disonancias.com/>

tal forma que se han diluido las barreras entre las disciplinas artísticas”, como aclaran en su web. Estas ‘personas creadoras’ son entendidas por Conexiones Improbables como agentes “creativxs, críticxs, relacionales, catalizadorxs, experienciales y/o tecnológicxs, cuyas prácticas y expresiones tienden a ser multidisciplinares o situadas en la periferia de las propias prácticas artísticas”, o están más centradas en generar metodologías, investigaciones y sensibilidad social que en la producción de objetos y expresiones de arte en un sentido tradicional.

En su web encontramos definidos tres formatos-líneas de acción que sirven a Conexiones Improbables para abordar las diferentes “necesidades del proyecto que vaya a desarrollar la empresa u organización”. Estas son: *Co-investigaciones*, *Workshops* y *Trainings*. El primer formato, como se define en la web, son “procesos y metodologías de hibridación e innovación abierta y colaborativa que ponen a trabajar conjuntamente a los equipos de las empresas con artistas y/o creadorxs”²⁴ seleccionados para cada caso-proyecto. Las *Co-investigaciones*²⁵ se desarrollan a través de las líneas: *Conexiones Largas*, *Conexiones Medias*, *Píldoras creativas* y *AuzoLabs*; y pueden tener duraciones diferentes dependiendo de las características del proyecto a desarrollar o en función de las necesidades y la dedicación que la organización tenga y pueda destinarle. En la web explican que, además, estas colaboraciones pueden desarrollarse “en solitario” o en paralelo con otras empresas u organizaciones, manteniendo cada una de ellas su propio reto. En el segundo caso, las empresas u organizaciones comparten algunas jornadas de metodología y realizan una presentación pública de los resultados, “lo que ofrece la ventaja de que el proyecto propio se enriquezca con la experiencia de otras investigaciones”.

El segundo formato-línea de acción activado por Conexiones Improbables son los *Workshops*²⁶, en los que, a través de jornadas de trabajo intensivo y de corta duración, se “ayuda a impulsar procesos de investigación experimental y de co-creación” según encontramos en su web. También publican que estos *workshops* sirven para “incorporar en el ámbito de la empresa la diversidad, la complejidad, la visión sistemática y el pensamiento divergente, crítico y creativo, y aspectos como la flexibilidad, el espíritu de riesgo, la sostenibilidad, la confianza, el trabajo en equipo, el liderazgo distribuido, la implicación local, la internacionalización, el intraemprendimiento” entre otros. En este caso también encontramos diferentes tipologías de workshops, como: *Senda improbable de Innovación*, *Foco improbable de Innovación*, *Cooperativa*, *Citas improbables* u *OpenLab Improbable*.

El tercer formato-línea de acción que ofrece Conexiones Improbables es lo que llaman *Trainings*²⁷. Son programas de formación que, por lo general, contemplan una parte teórico-práctica sobre las intervenciones

²⁴ https://www.conexionessimprobables.es/v2/pagina.php?noadmin=1&cid_p=202

²⁵ <https://conexionessimprobables.es/v2/Nuevas-metodologias-de-innovacion-abierta-empresarial-Metodologia-de-Conexiones-improbables-esp#tit1885>

²⁶ <https://conexionessimprobables.es/v2/Nuevas-metodologias-de-innovacion-abierta-empresarial-Metodologia-de-Conexiones-improbables-esp#tit1885>

²⁷ <https://conexionessimprobables.es/v2/Nuevas-metodologias-de-innovacion-abierta-empresarial-Metodologia-de-Conexiones-improbables-esp#tit1885>

artísticas en organizaciones y un programa de prácticas acompañadas por artistas-tutorxs en las que se trabaja sobre casos reales de procesos de hibridación. Estos *Trainings* se dirigen a tres ámbitos específicos, en relación a cada uno de los cuales se configura el programa de formación de manera concreta.

El primer ámbito es lo que en su web vienen a llamar como “centros de impulso de los sectores creativos”. El objetivo de las formaciones dirigidas a este ámbito es “ampliar el abanico de posibilidades laborales y profesionales de lxs artistas fuera de su contexto habitual”, capacitándoles para trabajar en sectores en auge. En esta instancia también se involucra a una red de colaboradorxs nacionales e internacionales vinculadxs a los ejes expuestos. Algunxs de estxs colaboradorxs están a su vez vinculadxs al programa europeo ‘Training Artists for Innovation’²⁸, desde donde se ha elaborado una interesante guía al respecto²⁹.

El segundo ámbito al que se enfocan los *Trainings* de Conexiones Improbables son las empresas y organizaciones. En este caso los programas se centran principalmente en temas de innovación y se diseñan de manera personalizada, tanto a nivel de contenidos como de duración, según las necesidades de la organización solicitante. El tercer ámbito al que ofrecen sus formaciones son “agentes mediadorxs de procesos e impulsorxs de innovación”, según se define en la página web de la iniciativa, que estén ligadxs al contexto de las artes y la cultura, a áreas de promoción económica y emprendimiento, y a ámbitos sectoriales diversos (sanidad, educación, turismo, urbanismo, planificación territorial, igualdad, etc).

Uno de los resultados que podemos extraer de este quinto caso de estudio es que Conexiones Improbables parece ser una iniciativa más bien centrada en el desarrollo y sostenibilidad de empresas y organizaciones más que en fomentar la sostenibilidad laboral de lxs artistas. En otras palabras, que el marco analizado en este caso, en mayor medida, busca responder a las necesidades corporativas y empresariales. En un segundo plano, y por lo que extraemos de la información analizada, estarían lxs artistas y su contexto, a quienes también se dirigen algunos de sus programas de formación, aunque siempre enfocados a su incorporación en el ámbito empresarial para beneficio del segundo.

También cabe apuntar que a través de la idea de ‘innovación social’, utilizada en su web para definir su estilo de trabajo, hacen referencia al concepto de Philip Kotler ‘marketing social’, centrado nuevamente en el sector empresarial aunque enfocado a una “mercantilización responsable” desde la idea de la *slow innovation*. Según explican, una “innovación de los modos de innovar” que es “responsable con los impactos, sostenible, centrada en las personas, consciente de la interdependencia, atenta al valor de los intangibles, con ética y estética en las relaciones, socializadora

²⁸ <https://conexionesimprobables.es/v2/Nuevas-metodologias-de-innovacion-abierta-empresarial-Comunidad-Conexiones-improbables-esp>

²⁹ https://www.academia.edu/3578108/Training_artists_for_innovation_-_competencies_for_new_contexts

del conocimiento, equilibrada entre lo abierto y lo privado, impulsadora de la iniciativa, del riesgo y del compromiso colectivo, y provocadora de la mutación en los modelos de negocio y organizativos”. Seguidamente, también se aclara en su web que los modelos de innovación deben ser siempre compatibles y capaces de cohabitar con otras metodologías y procesos de cambio, por lo que el diálogo entre ámbitos es clave y para ello es necesario desarrollar y disponer de un lenguaje común. Por último, es interesante señalar que Conexiones Improbables ha generado una estructura de metodologías sólida y “paquetizada”, lo que le ayuda a introducir sus propuestas en el sector empresarial.

ANÁLISIS CRUZADO

Los cinco casos de estudio analizados de forma individual nos presentan una organización artística y cultural comunitaria (Vooruit), una relación de contratación laboral al uso entre una artista y una empresa (Sara de Ubieta y nanimarquina), un premio a la producción de proyectos promovido por una empresa privada (Azcuy), una iniciativa que se desarrolla en el marco de las políticas europeas de innovación e investigación (S+T+Arts), y una plataforma-metodología para el desarrollo e impulso de la innovación a través del arte (Conexiones Improbables). Una variedad de casos en cuanto a posiciones, localizaciones, aproximaciones, escalas, objetivos, visiones, metodologías, contextos y recursos con los que cuentan, que nos permite aportar un espectro representativo y diverso de planteamientos y experiencias que tienen que ver con las relaciones existentes actualmente entre artistas, sus prácticas y el mundo laboral más allá del propio sistema del arte.

Por ello, pensamos importante dedicar esta sección del informe a un análisis cruzado de los casos con el que poder establecer comparaciones y paralelismos basados en los objetivos, las líneas de acción o dimensiones y el funcionamiento de cada uno de ellos. En el caso de Conexiones Improbables, la prioridad se centra en la resolución de problemas de las empresas mediante el uso de aportaciones artísticas “capaces de ir más allá de las clásicas metodologías de innovación”. Esta lógica es compartida por el caso de S+T+Arts, siendo uno de sus objetivos el de fomentar lo que denominan *art-driven innovation*: una innovación sostenida por los conocimientos artísticos y con la que solventar problemáticas empresariales que metodologías clásicas no son capaces de resolver. En ambos casos la inserción del artista en el contexto laboral empresarial responde a la necesidad de innovar de las empresas para dar respuesta a los nuevos retos socioeconómicos a los que se enfrentan, necesitando por ello explorar nuevas y “más creativas” maneras de hacer las cosas.

Explorar las capacidades de las metodologías artísticas para desarrollar nuevas ideas y conceptos en otros sectores laborales es un objetivo compartido también por el Premio Azcuy y Sara de Ubieta + nanimarquina. Sin embargo, el objetivo y los fines de dicha relación parece en estos casos ser bien distinto. Para el Premio Azcuy y Sara de Ubieta + nanimarquina la oportunidad de insertar metodologías artísticas y procesos de experimentación parece tener como objetivo contribuir al crecimiento y aprendizaje de los artistas y no sólo a la resolución de problemáticas empresariales; de manera que la colaboración intersectorial aquí es recíproca y ambix, artista y empresa, se benefician de los modos de hacer del otrx. Esta aproximación parece ser compartida con el caso de

Vooruit, cuyo objetivo es potenciar el conocimiento intersectorial para ampliar el marco y rearticular las lógicas con las que opera el sector cultural actual. Podríamos llegar a decir por esto que los marcos sobre los que opera Vooruit son radicalmente distintos, en lo que a objetivos se refiere, a los de S+T+Arts y Conexiones Improbables.

Las cinco iniciativas exploradas abordan sus objetivos a través de lo que hemos denominado como diferentes ‘líneas de acción’ o ‘dimensiones’. En ese sentido, una dimensión común que comparten los cinco casos analizados es la de ofrecer apoyo a artistas de una diversidad de prácticas y metodologías, a través de la activación de nuevas posibilidades laborales y profesionales para lxs artistas fuera de su contexto habitual y en sectores en auge. Sin embargo, como hemos expuesto anteriormente, no siempre dicho apoyo está en el primer puesto de las prioridades de las organizaciones o los marcos mediante dicha posibilidad laboral se conforma.

Una segunda línea de acción en la que coinciden cuatro de los cinco casos de estudio es la idea de operar como plataforma de experimentación, creación y transición, como apuntan desde la organización Belga Vooruit. Pero de nuevo, esta idea de plataforma de experimentación no es entendida de la misma forma por los diferentes casos. Para Sara de Ubieta + nanimarquina la experimentación tiene un efecto en el posicionamiento de la marca, el desarrollo de sus productos y en la generación de conocimiento. De manera similar, para el programa S+T+Arts la dosis experimental y creativa que aportan lxs artistas es usada como método para elaborar soluciones ‘radicalmente novedosas’ a los retos y/o necesidades que afrontan industrias de diversos sectores o la sociedad; y algo similar es lo que plantean también desde Conexiones Improbables a través de sus *Co-investigaciones*, *Workshops* y *Trainings*. Sin embargo, para Vooruit, esta idea de espacio de experimentación no es tanto un modelo, sino que tiene que ver con la propia actitud del proyecto. En su caso y en sus palabras “la actitud de una organización artística que busca desafiarse a sí misma y al campo del arte”.

Aunque desde diferentes perspectivas y posiciones, detectamos que Vooruit, el Premio Azcuy y S+T+Arts comparten como una de sus líneas de acción clave como es la inversión activa de recursos económicos y humanos para promover el compromiso de las prácticas artísticas y de lxs artistas con la sociedad civil. Podríamos decir, además, que con ello en los tres casos se persigue acercarse a públicos y usuarixs que no son lxs habituales del contexto del arte y cultural, pero también puede ser, como en el caso de S+T+Arts, acercar otros procesos y/o productos a través del uso de formas y formatos artísticos. Cabe puntualizar sobre esto que tal compromiso parece ser más bien parte de las agendas de las organizaciones promotoras, y no tanto un deseo explícito de lxs artistas involucradxs.

También nos parece relevante indicar el hecho que sólo Vooruit — curiosamente la única de las organizaciones de carácter comunitario analizada— apunta a la solidaridad entre ámbitos, refiriéndose a la

relación del ámbito del arte con otros ámbitos-sectores laborales, como una dimensión a trabajar a través de los proyectos. En el resto de los casos, esta relación intersectorial se ve y se vende como un *win-win* en la que todas las partes implicadas sacan un claro provecho y beneficio lxs unxs de lxs otrxs, lo cual nos puede llevar a pensar que este tipo de relaciones son buscadas como estrategia de marketing.

Si nos enfocamos ahora en el funcionamiento de los casos analizados, vemos que tanto el Premio Azcuy como S+T+Arts actúan a partir de una convocatoria, mientras que en el caso de Vooruit es la propia institución artística la que de manera ‘intuitiva’ realiza la selección de lxs artistas y las empresas/organizaciones. Asimismo, en el caso de Sara de Ubieta + nanimarquina es la empresa quien crea el puesto específico para incorporar a la artista en cuestión. En Conexiones Improbables, el ‘tándem’ de trabajo se crea en función de las necesidades específicas de la empresa o institución interesada y a partir de unas metodologías pre-diseñadas. Por otro lado, es interesante observar también que Vooruit cuenta con unx “socix mediador” para iniciar las relaciones artista-empresa, mientras que el Premio Azcuy se apoya en un jurado y en la colaboración con una institución cultural para la elección de lxs artistas y la validación de ésta. De forma distinta, Conexiones Improbables y S+T+Arts, se proponen como mediadores en sí mismos; y en el caso de Sara de Ubieta + nanimarquina se ha facilitado formación y un cierto acompañamiento para que la artista pudiera adquirir el lenguaje y aspectos técnicos necesarios para desenvolverse de forma integrada en la empresa.

Otro de los factores a tener en cuenta en este análisis cruzado es el temporal, ya que mientras Azcuy tiene una medida temporal concreta, como son las ediciones anuales del premio, los tiempos de Conexiones Improbables y S+T+Arts parecen funcionar más bien en relación a las propias necesidades o aprendizajes de los proyectos concretos; aunque en el caso del segundo también encontramos proyectos concretos con temporalidades de unos nueve meses. Vooruit por su parte pide a lxs agentes implicadxs un compromiso de tres o cuatro años para cada proyecto, por lo que es la iniciativa que contempla un proceso más a largo plazo. En el caso de Sara de Ubieta + nanimarquina la “limitación” temporal viene dada más por la dedicación en horas que figuran en el contrato, la combinación con otras prácticas de la artista y la posibilidad de compatibilizar ambas cosas. Lo cual, si bien es una cuestión acordada, parece ser un punto en constante negociación para que la artista pueda seguir manteniendo una práctica independiente.

Por último, podemos analizar la forma en que se recogen los aprendizajes y metodologías en cada uno de los casos. Conexiones Improbables y S+T+Arts son los proyectos con una mayor sistematización. El primero cuenta con diferentes “paquetes de servicio” según las necesidades de las empresas y organizaciones, mientras que el segundo tiene interés en generar una “caja de herramientas”. En el caso del Premio Azcuy, las bases son el instrumento que recoge tanto los aprendizajes como la

evolución del propio proyecto. Por su lado, Vooruit se encuentra aún en una fase muy incipiente, por lo que esta cuestión está todavía por ver. En el caso de Sara de Ubieta + nanimarquina es una de las cuestiones que la empresa tendrá que revisar si desea que el puesto trascienda más allá de la artista. En cuanto a la producción de los 'resultados' en cada caso, en todos los casos los costes de producción están a cargo de la empresa, exceptuando S+T+Arts, que cuenta con una amplia financiación Europea, y Vooruit, que es quien financia la producción de la obra a realizar en consorcio con la empresa con la que se colabora y en base a unas condiciones aún por definir, cómo se ha indicado en el análisis individual.

CONCLUSIONES

Observadas y analizadas las formas y espacios en los que, según los casos de estudio propuestos, puede darse el desarrollo de las prácticas y metodologías artísticas en un contexto laboral más allá del convencional del sistema del arte, queremos volver a señalar el desplazamiento histórico del rol social del ‘artista anónimo’ al ‘artista genio’ y al ‘artista trabajadorx’ de la década de los 60 y los 70, con ejemplos como el colectivo APG, hacia lo que hemos denominado aquí como ‘artista herramienta’. Una especie de nuevo rol del arte y lxs artistas que hemos querido ir trazando a lo largo de este informe y al que queremos prestar atención en estas conclusiones. En este sentido, y entendiendo el término ‘herramienta’ para referirnos al elemento funcional que facilita la realización de una actividad, nos preguntamos cuál sería entonces esa funcionalidad con la que se dota a lxs artistas en posibles relaciones laborales artista-empresa. Sostenidas por los resultados extraídos en los casos individuales y el análisis de casos cruzados, señalamos aquí cuatro funciones principales a las que la figura del ‘artista-herramienta’ obedece bajo el marco analizado: *innovación, investigación, transformación y sostenibilidad*.

Como se señala en una publicación del blog de Schumpeter en la página web de *The Economist* sobre ‘El arte de la gestión’³⁰, “estudiar las artes puede ayudar a lxs empresarixs a comunicarse de manera más elocuente... Estudiar artes también puede ayudar a las empresas a aprender a manejar a personas brillantes... Estudiar el mundo del arte puede ayudar a las empresas a volverse más innovadoras...” Parece que en el momento que vivimos “los negocios tienen mucho que aprender de las artes”, puesto que, como se ha demostrado a lo largo de este informe, las empresas viven en continua búsqueda de nuevas ideas. La creatividad se torna ahora característica del proceso de innovación y lxs artistas se vuelven herramientas infalibles para dicha función, pudiendo incluso parecer que de nuevo nos acercamos a la idea añeja del ‘artista genio’. Como se puede formular de las palabras de Taylor Brandweek, lo que aquí señalamos como ‘artista herramienta para la innovación’ se fundamenta en la perspectiva de que “para comprender el proceso del genio creativo, es válido que lxs empresarixs se fijen en el modelo delx artista. El negocio delx artista es crear, explorar oportunidades y posibilidades y dominar los avances creativos. Necesitamos restaurar el arte, la creación de oportunidades, a los negocios” (1998: 37).

Por otro lado, se ha trazado en los distintos casos analizados cómo la función del ‘artista herramienta’ tiende a estar más vinculada a la generación de metodologías, a la creación de experiencias y al análisis de sistemas, que a la producción de obra artística en el sentido tradicional. Se tiende a solicitar a lxs artistas en estos casos que su función se asemeje al de “investigadorxs,

³⁰ <https://www.economist.com/business/2011/02/17/the-art-of-management>

catalizadorxs, pensadorxs críticos y divergentes, usarixs extremos, aportadorxs de expresividad múltiple, generadorxs de sensibilidad social, comprendedorxs de la complejidad y facilitadorxs de visiones sistemáticas.” Por tanto, nos parece oportuno proponer aquí la denominación de ‘artista herramienta para la investigación’, apuntando, y según los datos extraídos en este informe, como dicha función puede caer en una instrumentalización por parte de determinadas organizaciones o empresas cuando el objetivo es únicamente la de cubrir las necesidades de estas. Se ha señalado también, sin embargo, que dependiendo de las condiciones acordadas en la relación artista-empresa, como, por ejemplo, en las condiciones de contratación y temporalidad, la función investigadora delx ‘artista herramienta’ puede llegar a revertir positivamente al propio proceso creativo de éstx y/o las lógicas y funcionamiento del sector cultural. En este caso, hemos hablado de una ‘relación recíproca’ artistx-empresa.

Hemos detectado, a su vez, un consenso sobre la capacidad transformadora de lxs artistas, en relación a un marco propiamente empresarial pero también al de la transformación social. Lx ‘artista herramienta para la transformación’ dentro de la relación artista-empresa hace referencia aquí a todas esas propuestas que vinculan los procesos creativos y los marcos empresariales con el desarrollo de alternativas y/o cambios sociales. Cabe preguntarnos aquí, sin embargo, si existe un perfil de artista que tenga más probabilidades de inserción en las relaciones laborales investigadas. ¿Qué pasa con los perfiles contrarios o más críticos a la relación de dependencia con empresas? De la misma manera, y dentro del perfil ‘artista herramienta para la transformación social’, es posible que se prioricen perfiles de artistas más enfocados al desarrollo metodológico y la mediación que a la producción de obra en sí misma.

En este sentido, la idea de artista como un agente de cambio que puede vincularse al sector de la innovación y la transformación social ha ido muy ligada en los datos extraídos al marco de la sostenibilidad. Esto es, la visión a nuestro parecer idealizada de la capacidad de lx ‘artista herramienta’ para desarrollar propuestas sostenibles que pongan el foco de atención en los retos sociales, medioambientales y económicos. Parece haber una necesidad generalizada de propulsar una innovación abierta entre diferentes sectores en la que lxs ‘artistas herramienta’ funcionan como puente mediador en el avance para una mayor sostenibilidad sistémica.

No obstante, podemos también preguntarnos sobre la sostenibilidad del propio tejido artístico en relación a la capacidad de autonomía e independencia de la estructura empresarial. Es decir, ¿cómo conciliar los espacios/tiempos de la producción artística con los de la producción laboral? Más concretamente, y como podemos extraer de nuestros resultados, si lx artista realiza una jornada completa para una empresa, ¿puede mantener una práctica y producción independiente? En varios de los modelos mapeados se ofrecen alternativas a la relación laboral clásica, pero caen nuevamente en un modelo laboral de ‘trabajo por cuenta propia’, reproduciendo situaciones de precariedad y cortoplacista para lxs artistas.

Buscar más espacios para la incorporación de la práctica artística, es una opción no solo válida, sino también deseada, pero en ningún caso, a nuestro parecer y después de lo observado, debe desatenderse la constante necesidad de alimentar la estructura de entidades e instituciones públicas que son el terreno fértil para la práctica artística independiente. Preguntarnos qué hacen lxs artistxs en sitios que no son propiamente los del mundo del arte, es una tarea urgente no sólo, como se ha demostrado en este informe, para poder detectar hasta qué punto se resignifica y extiende la precariedad asumida de todo un sector hacia el beneficio de otros sectores laborales, sino también porque la hibridación sectorial puede llegar a resignificar el concepto de artista y así plantear su sostenibilidad como agente de cambio más allá del mundo del arte. Aunque para esto también será importante escuchar las necesidades de lxs artistas. El reto es poder entender la hibridación sectorial como una posibilidad, no sólo de crecimiento económico, sino también de impacto social y de co-producción, como un espacio de colaboración, solidaridad y de acercamiento a la ciudadanía. Cómo afrontar este reto, es una misión a la que esperamos haber podido contribuir con lo expuesto en este informe.

SOBRE LARRE

Larre es una fuerza propositiva de carácter feminista e interseccional que elabora, facilita y utiliza herramientas de pensamiento y acción para proponer prácticas de mediación cultural y comunitaria, en las cuales encontrar un terreno común y plural desde donde poder señalar, cuestionar y reconstruir teorías y prácticas en el sector cultural actual.

Ocupando diferentes lugares y cuerpos en la crítica, la práctica y la investigación artística y cultural, Larre plantea y acoge modelos, actividades y espacios de colaboración capaces de embarcarnos en la exploración de realidades normalmente invisibilizadas o sumergidas.

Desde su inicio en 2018, Larre forma parte de la Plataforma Vecinal Taula Eix Pere IV, la cual tiene como objetivo fomentar nuevas actividades cívicas, culturales y de economía social y solidaria en el Distrito de Sant Martí (Barcelona), con la intención de crear una mayor cohesión social en el territorio y evitar así la fragmentación urbana que acecha.

Los proyectos e investigaciones de Larre cuentan con el apoyo de la Fundación [Daniel & Nina Carasso](#), la Generalitat de Catalunya, el Ayuntamiento de Barcelona, la [Antwerp Research Institute for the Arts](#) (ARIA) el grupo de investigación [Culture Commons Quest Office](#) (CCQO) apoyado por la [Universidad de Amberes](#) (UA) y el [Odysseus Grant of the Flemish Scientific Fund](#) (FWO).

Larre es un cuerpo colectivo conformado por Priscila Clementti Collado, Lara García Díaz y Ángela Palacios.