

PROYECTO G100

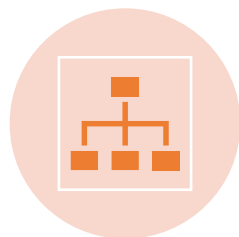
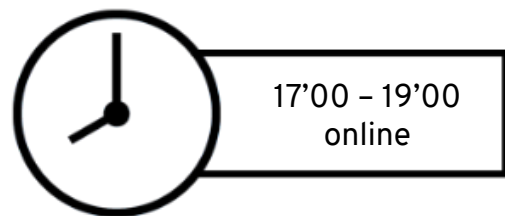
ARTE & CULTURA

by el hueco

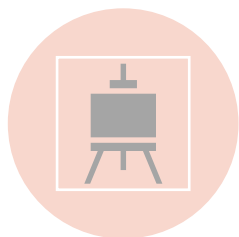
Bienvenida



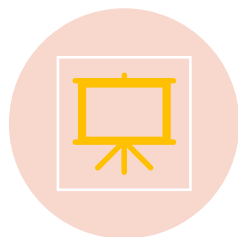
agenda



BIENVENIDA DE LA ORGANIZACIÓN.



EL PROYECTO G100 – ARTE Y CULTURA. PRESENTACIÓN.



PRESENTACIÓN DE LOS EQUIPOS.



HOJA DE RUTA Y CALENDARIO.



SIGUIENTES PASOS.



Bienvenidos/as



PROYECTO
G100
ARTE & CULTURA
by el hueco

G100 *Arte y Cultura*

¿qué es el G100?

el hueco

@coworking_soria

Metodología
original

Inteligencia colectiva

TERRITORIOS E INNOVACIÓN SOCIAL
cocreación
PARA UNA NUEVA RURALIDAD

ideación

innovación social

cooperación

Proyectos para una nueva ruralidad

Antecedentes



2018 - 19



RURAL PROOFING

- MECANISMO RURAL DE GARANTÍA -

2020 - 21



| Un proyecto impulsado por EL HUECO | con el apoyo de Redeia |

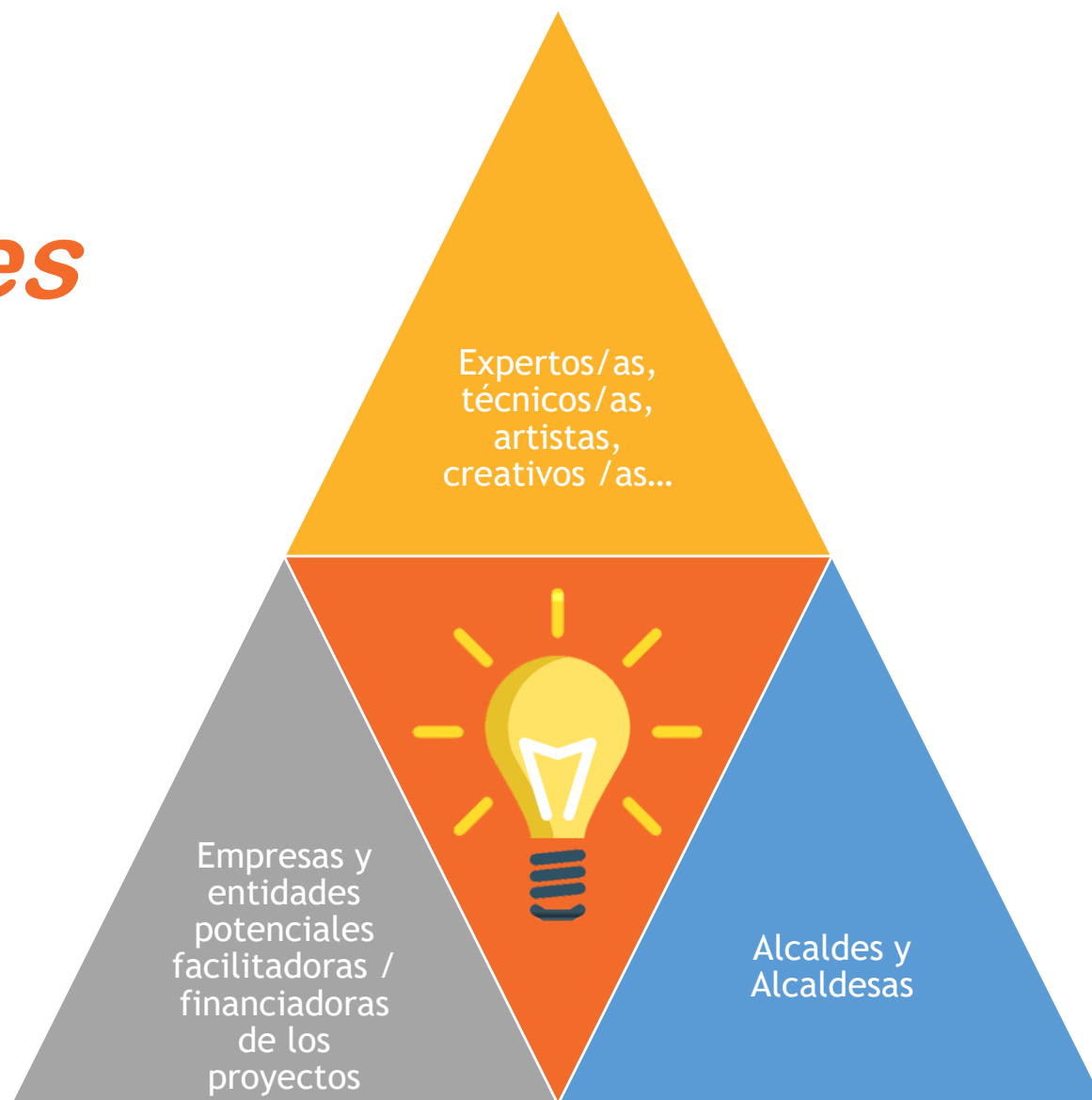
elhueco redeia



**RED NACIONAL DE
PUEBLOS ACOGEDORES**

2022 - 23

Nuevas soluciones



 RED NACIONAL DE
PUEBLOS ACOGEDORES





- *Idea: pensamiento nuevo sobre una determinada situación*
- *Invención: llevar a la práctica una idea*
- *Innovación: invención con un impacto socio económico*

La innovación tiene el poder de cambiar el mundo cambiando la forma en que un problema impacta en las personas.

Resultados



Ideación

Formulación

- Ideación de soluciones viables e innovadoras
- Susceptibles de convertir en versiones piloto
- Triplemente sostenibles (económica, ambiental y socialmente)
- Viables y mantenibles en el tiempo (identificación de fuentes de ingresos / financiación).
- Escalables y replicables funcional y territorialmente.

Arte & Cultura

Marco de trabajo

A hand-knitted car sculpture, resembling a Volkswagen Beetle, is the central focus. It is covered in intricate, colorful knitted patterns in shades of purple, blue, and pink. The car is positioned in a workshop or studio. In the background, there are shelves filled with numerous small, colorful knitted items, possibly hats or scarves, arranged in a grid-like fashion. A person is partially visible behind the car, working on it. The lighting is warm and focused on the car, creating a cozy and creative atmosphere.

*¿por qué un G100
Arte&Cultura?*

¿por qué un G100 Arte&Cultura?

La cultura y el arte son palancas de generación de empleo y riqueza.

La cultura es seña de identidad y bienestar de las comunidades locales.

El sector cultural y artístico se ha revelado como una de las líneas estratégicas más importantes para el desarrollo de los territorios.

Trabajar centrados en el Arte y en la Cultura, pensando en nuestros pueblos, implica no sólo poner el foco en el enriquecimiento de la vida cultural, sino que podemos contribuir decisivamente al desarrollo económico y social de esos territorios.

Queremos explorar las capacidades de la cultura y el arte para el desarrollo rural y el empoderamiento de las comunidades territoriales locales.

La UE considera la cultura y el arte como una de las principales palancas de desarrollo.

El papel de la innovación cultural en el empoderamiento rural

Tal vez por inercia, en muchas zonas rurales se reconoce al patrimonio (material e inmaterial), la cultura, las tradiciones y las manifestaciones artísticas como una fuente de ingresos que atrae visitantes, es decir, una herramienta para el turismo.

Queremos ir más allá de la faceta de explotación y adentrarnos en la producción. Exploración versus explotación.

La innovación en el sector cultural va más allá de las artes y la creatividad; también se relaciona con la economía, la educación y la cohesión comunitaria.

Queremos aprovechar los activos culturales y patrimoniales de los que disponemos hoy. Adoptar una mentalidad exploradora, de generación de ideas.

Desde el punto de vista de la innovación social y rural pueden resultar definitivas para el empoderamiento de nuestros pueblos.

Nos inspiran...

- Ejemplos de proyectos culturales innovadores que han tenido un impacto significativo en comunidades locales.
- Casos de estudio específicos de comunidades que han utilizado la innovación en el sector cultural para empoderarse.
- Proyectos culturales exitosos que han mejorado la calidad de vida de las personas, han creado empleos, han revitalizado áreas urbanas o rurales y han promovido la inclusión social.
- Proyectos culturales o artísticos donde se utilizan las nuevas tecnologías en cualquier rol que aporte a los artistas y/o espectadores.



Herramientas y recursos para la innovación cultural



Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, componente 24: “Revalorización de la industria cultural”, que recoge reformas e inversiones orientadas a fortalecer la cadena de valor de las industrias culturales españolas.



Aceleradoras e incubadoras culturales: modernización e innovación de las industrias culturales y creativas (ICC) mediante proyectos digitales y tecnológicos.



Cadena de valor de las industrias culturales y creativas (ICC): creación, producción, distribución, exhibición o comercialización.



Colaboración entre artistas, emprendedores culturales, instituciones educativas y organizaciones sin fines de lucro para impulsar la innovación.



Instrumentos de financiación: Subvenciones, plataformas de financiamiento colectivo y programas de formación, inversiones de impacto.

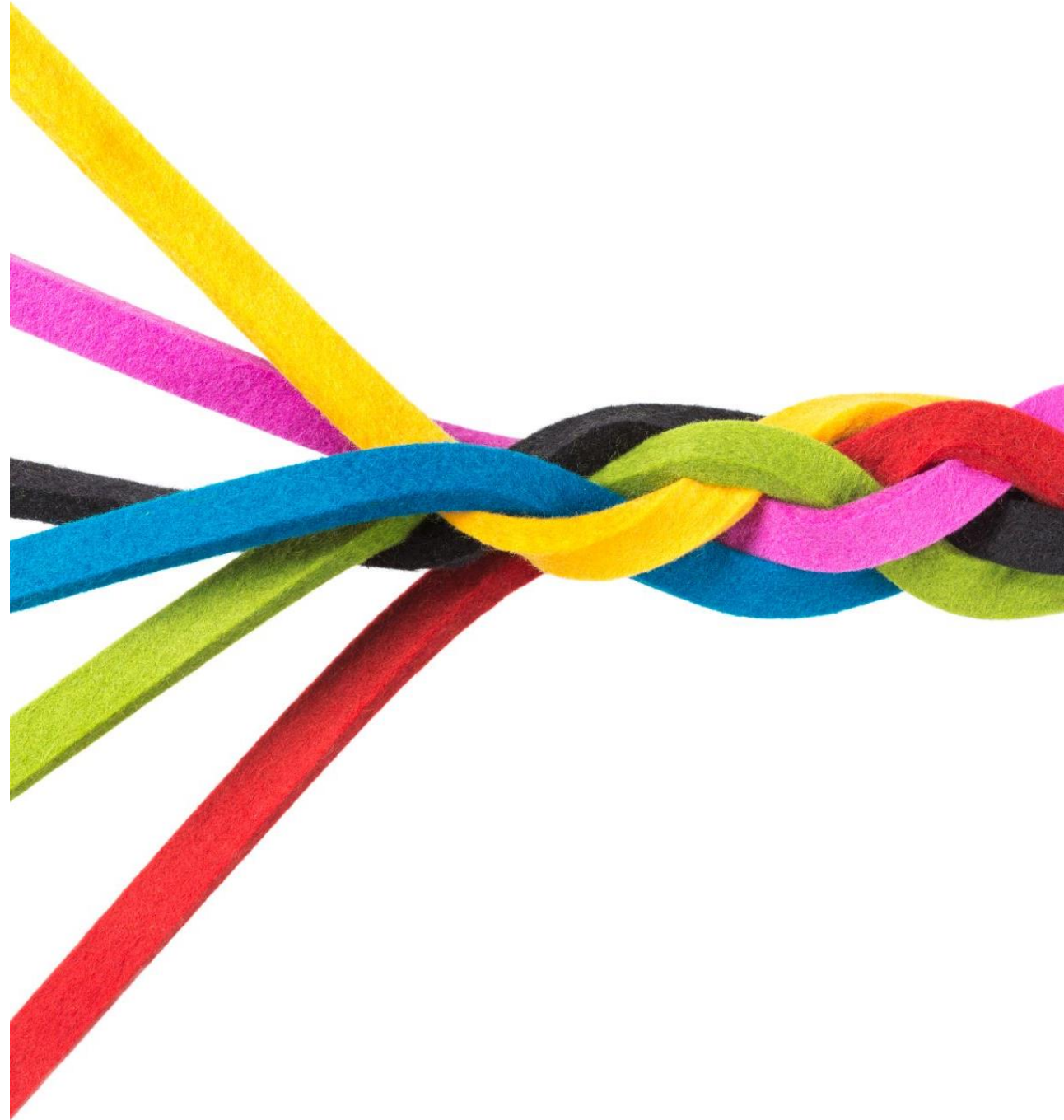


Beneficios

- Fomento del turismo no estacional.
- Atracción de nuevos pobladores.
- Aumento del orgullo comunitario.
- Mejora de la economía local.
- Promoción de la diversidad cultural.
- Empoderamiento rural.
- Retención del talento.
- Impulso a la creatividad y la riqueza.
- Preservación del patrimonio.

Retos a afrontar...

- Gentrificación
- Apropiación cultural
- Participación de la comunidad local
- Integración en la cultura local
- Cohesión territorial
- Sostenibilidad a largo plazo



Señales

- Consideración de la cultura como política de Estado (ámbitos nacional y europeo). *Declaración de Cáceres (sept. 23)*
- Sostenibilidad. *Libro verde para la gestión sostenible del Patrimonio.*
- Protección de la producción artística y de los derechos de propiedad. *Estatuto del artista.*
- Líneas de ayudas y subvenciones públicas (ámbitos nacional y europeo). *Europa Creativa.*
- Reconocimiento del valor socioeconómico de la cultura. *Marco Estratégico de la Política Cultural de la UE.*
- Revalorización de la industria cultural y creativa (ICC). Refuerzo de la competitividad. Fomento de la inversión, el mecenazgo cultural y participación. PRTR (componente 14).
- Reconocimiento de la diversidad. Una sociedad más abierta.
- Infraestructuras y tecnología. Digitalización.

Tendencias

Industrias culturales y creativas (ICC) como palancas para el desarrollo económico y la cohesión territorial (corrección desequilibrio de los entornos rurales respecto a los urbanos).

Proyectos empresariales con impacto. Nuevas oportunidades de negocio. Emprendimiento social y rural.

Digitalización e incorporación de las nuevas tecnologías en las ICC.

Conexión del sector de las industrias culturales y creativas con otros ámbitos y sectores económicos y sociales.

Transformación de espacios (viejas industrias, hábitats naturales...) para la conservación del patrimonio material e inmaterial.

Difuminación de las fronteras tradicionales que separan la consumición de la producción: *prosumidores*. Nuevas oportunidades para la generación de proyectos artísticos y culturales.

Laboratorios ciudadanos. Democratización del arte. Participación y cocreación.

Ingredientes

- Trabajo en RED: implicación de varios Ayuntamientos y de la RNPA como marco de desarrollo de proyectos.
- Escalabilidad / Replicabilidad de las soluciones.
- Foco en las actividades de inversión: generar productos “entregables”, nuevos activos, perdurar en el tiempo, sostenibilidad a largo plazo.
- Atracción de nuevos pobladores a los pueblos con mayor o menor grado de permanencia estable.
- Utilidad de las nuevas herramientas tecnológicas y de comunicación para mejorar las relaciones entre personas, la gestión de los activos, la conservación del patrimonio, la accesibilidad a la cultura, etc.
- Atención a la sostenibilidad ambiental, ecológica. Impacto positivo.
- Atención a colectivos vulnerables, integración: mayores, mujeres, jóvenes, emigración...

Posibles áreas de trabajo

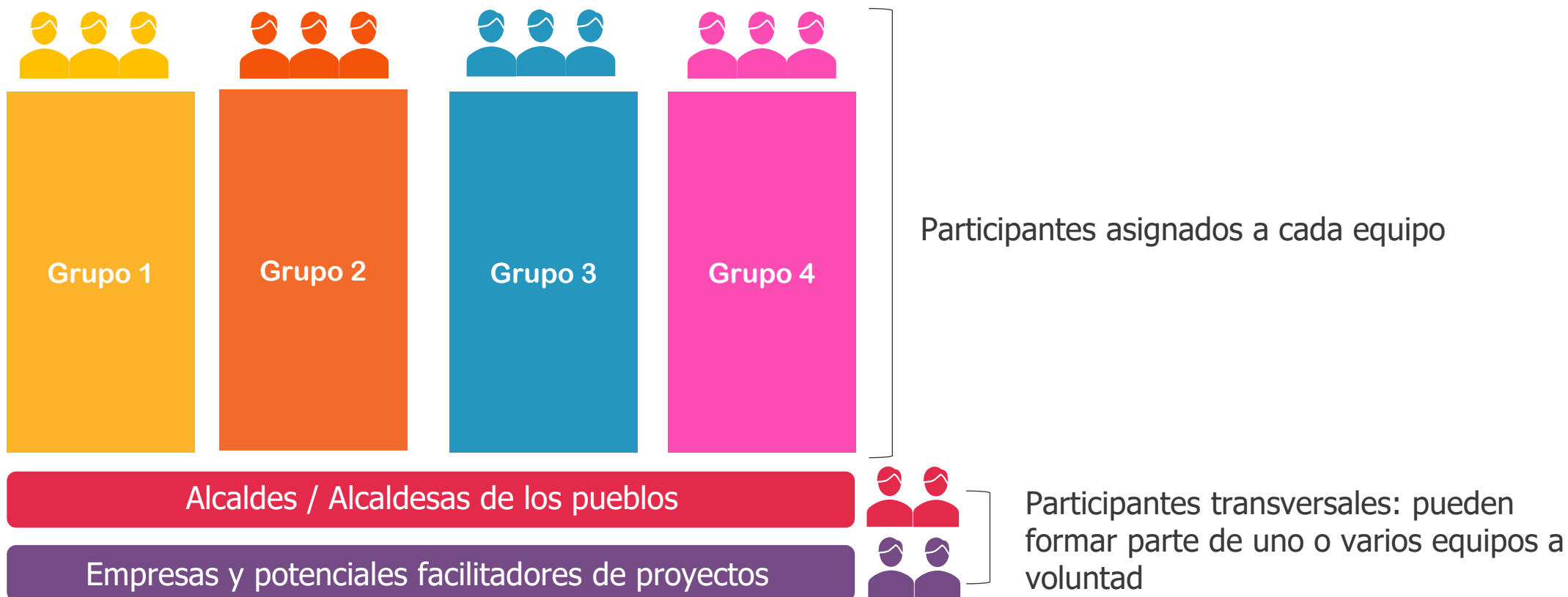


- Estructuras de gestión, modernización, digitalización, agrupaciones de interés...
- Espacios de actuación y residencia, residencias artísticas, localizaciones...
- Formación artística, investigación, aplicación a otros fines (terapéutico, dinamización social, educativo...).
- Producción artística, cine, teatro, actividades culturales diversas.
- Exposición, centros de arte, galerías itinerantes, etc.
- Industria adyacente, atrezzo, vestuario, efectos especiales, escenografía...
- *Y todo lo que se te ocurra...*



equipos

4 equipos



equipos

100 personas / composición paritaria

4 equipos, distribución 4 áreas de trabajo:

- Representantes pueblos y RNPA
- Representantes empresas / entidades y/o expertos /as en financiación
- Expertos /as, artistas y otros /as participantes
- Portavocía del equipo (actor relator)
- Representantes El Hueco (coordinación general)



Participantes transversales (actores territoriales y facilitadores) pueden formar parte de uno o varios equipos

un participante... una inteligencia... una aportación

- La innovación tiene que ver con las emociones, dejad que fluyan.
- Pensar fuera de la caja. Creatividad e innovación se dan la mano.
- Mantened una actitud abierta, todas las ideas son bienvenidas. Evitad también la autocensura.
- Descubrir lo que está por hacer. Cuestionar lo que siempre ha sido así.
- Confiad en las herramientas, la inteligencia colectiva también tiene su método.
- Todo el mundo tiene algo que decir, algo que aportar, todas las experiencias son necesarias.
- El compromiso es un ejercicio de honestidad antes de nada con uno/una mismo/a.
- Entre todos /as podemos casi todo. Aprovechémoslo.
- En cada momento, los que están son los que tienen que estar.
- El trabajo altruista es, sobre todo, alimento para el alma.

¿qué se espera de vosotros/as, cualquiera que sea el rol?

PROYECTO
G100
ARTE & CULTURA
by el hueco

Proceso de ideación para
G100 *Arte y Cultura*

Proceso a desarrollar...

Marco de trabajo
(Arte & Cultura)

Fase Divergente

- Generación de ideas
- Cantidad vs Calidad
- Clasificación

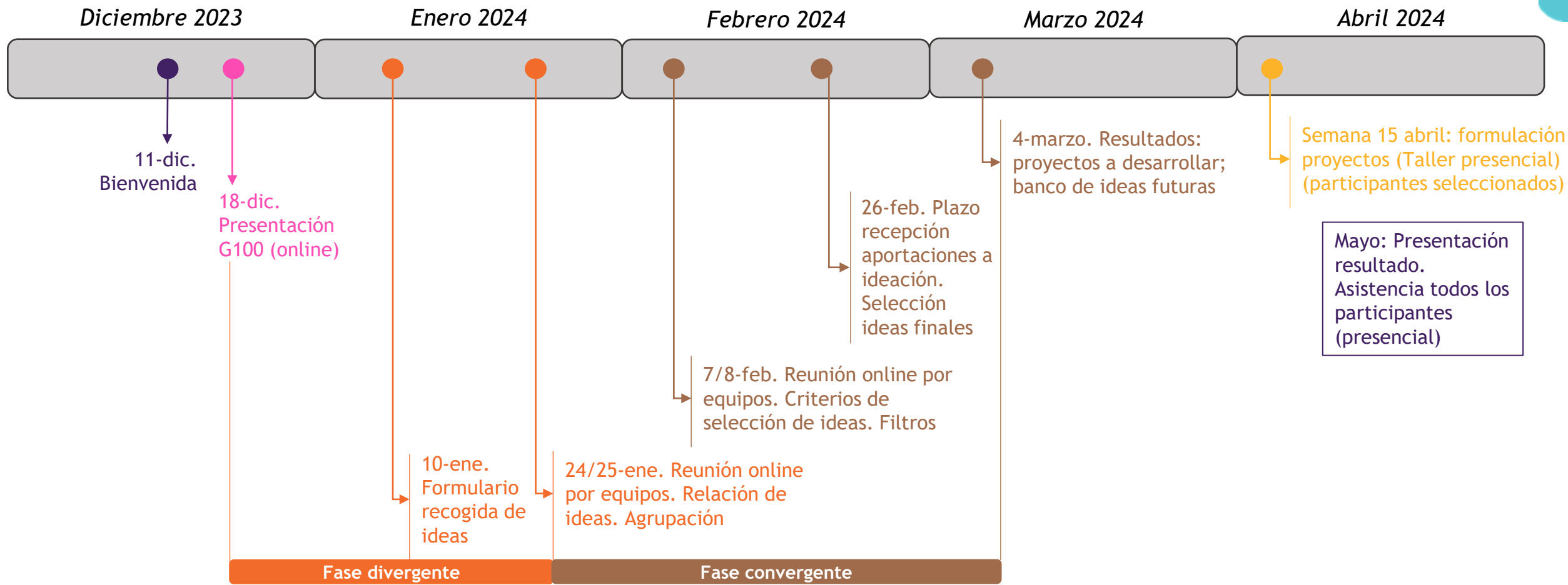
Fase Convergente

- Selección de ideas
- Calidad vs Cantidad
- Agrupación y filtros

Formulación proyectos

- Diseño de piloto
- Plan de alcance
- Presupuesto

Plan de trabajo



Detalle de trabajo

1

18-dic. Presentación G100 (online)

¿Qué os pedimos? Que empecéis a reflexionar de forma individual y vayáis anotando todas las ideas que se os ocurran.

2

10-ene. Formulario recogida de ideas

Recibiréis por correo un formulario para que podáis recoger individualmente todas las ideas que se os hayan ocurrido. Tenéis de plazo para enviarnos las respuestas hasta el 21-ene. El objetivo es generar cuantas más ideas mejor.

3

24/25-ene. Reunión online por equipos. Relación de ideas. Agrupación

A cada reunión de cada equipo llevaremos agrupadas las ideas que nos habéis enviado. La idea es discutir las entre todos y enriquecerlas.

¿Qué os pediremos? Que empecéis a filtrar todas esas ideas, aplicando criterios (tranquilos, os daremos pistas).

Tendréis hasta el 4-feb. para enviarnos vuestras propuestas. El objetivo es reducir el número de ideas iniciales, quedándonos con las más destacadas.

4

7/8-feb. Reunión online por equipos. Valoración de ideas. Criterios

A cada reunión de cada equipo llevaremos ordenadas las propuestas que nos habéis enviado. La idea es ponerlas en común y empezar a aplicar criterios selectivos.

¿Qué os pediremos? Que hasta el 26-feb. nos enviéis vuestras propuestas de solución.

El objetivo es poder quedarnos con las dos o tres soluciones más destacadas por cada equipo.

5

4-marzo. Resultados: proyectos a desarrollar; banco de ideas futuras.

Os enviaremos un documento final con todas las soluciones que han surgido y una primera aproximación de cuáles son los proyectos que planteamos formular en la siguiente fase.

6

Semana 15 abril: formulación proyectos (Taller presencial) (participantes seleccionados).

En función de los proyectos finalmente seleccionados, os propondremos a algunos/as de vosotros/as acompañarnos presencialmente en los talleres de formulación.

7

Mayo: haremos públicos los resultados de los talleres (por supuesto, tendréis acceso prioritariamente a la información) y os convocaremos a todos/as a una gran presentación pública (presencial).

Inspiración metodológica

Este proceso resulta de la hibridación de distintas metodologías de innovación, entre las que destacan:

- Lead User Innovation como inspiración metodológica para generar innovación
- Divergencia - Convergencia como modelo de pensamiento (Design Thinking)
- Un proceso de “Telescoping como marco de ideación”
- Técnicas de divergencia para generar ideas
- Técnicas de convergencia (agrupación de ideas, filtrados, matriz de criterios...) para escoger ideas
- Otras herramientas de innovación como el descubrimiento de Tendencias, Diseño de Futuros o Diseño Especulativo
- Otras herramientas del Design / Visual Thinking





Siguientes pasos

- Reflexionar sobre el papel de la cultura y las artes en el empoderamiento rural
- Inspirarse en otros proyectos, dentro o fuera del sector
- Escuchar las señales y las tendencias
- Generar ¡¡¡CUÁNTAS MÁS IDEAS, MEJOR!!! (divergencia)
- Anotar las ideas en el formulario que os enviaremos el 10 de enero (recepción formularios hasta 21 enero)
- Asistir a la reunión online de tu grupo

PROYECTO G100

ARTE & CULTURA

by **el hueco**

