

PROYECTO G100

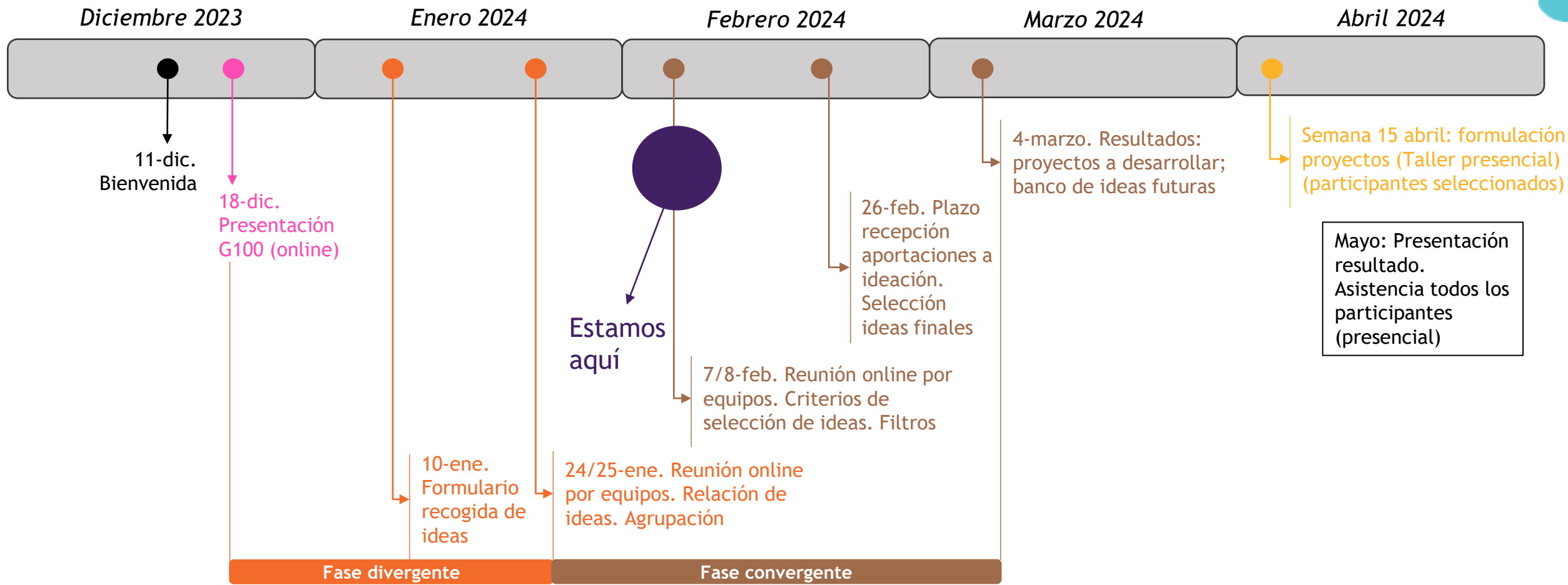
ARTE & CULTURA

by el hueco

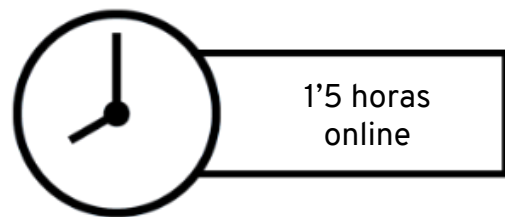
Proceso de ideación para G100 *Arte y Cultura*

Reunión de Equipo (resultados del proceso de convergencia, segundo formulario)

Situación en el plan de trabajo



agenda



CONTEXTO DEL PROCESO
CREATIVO



RESULTADOS GENERADOS
POR EL EQUIPO

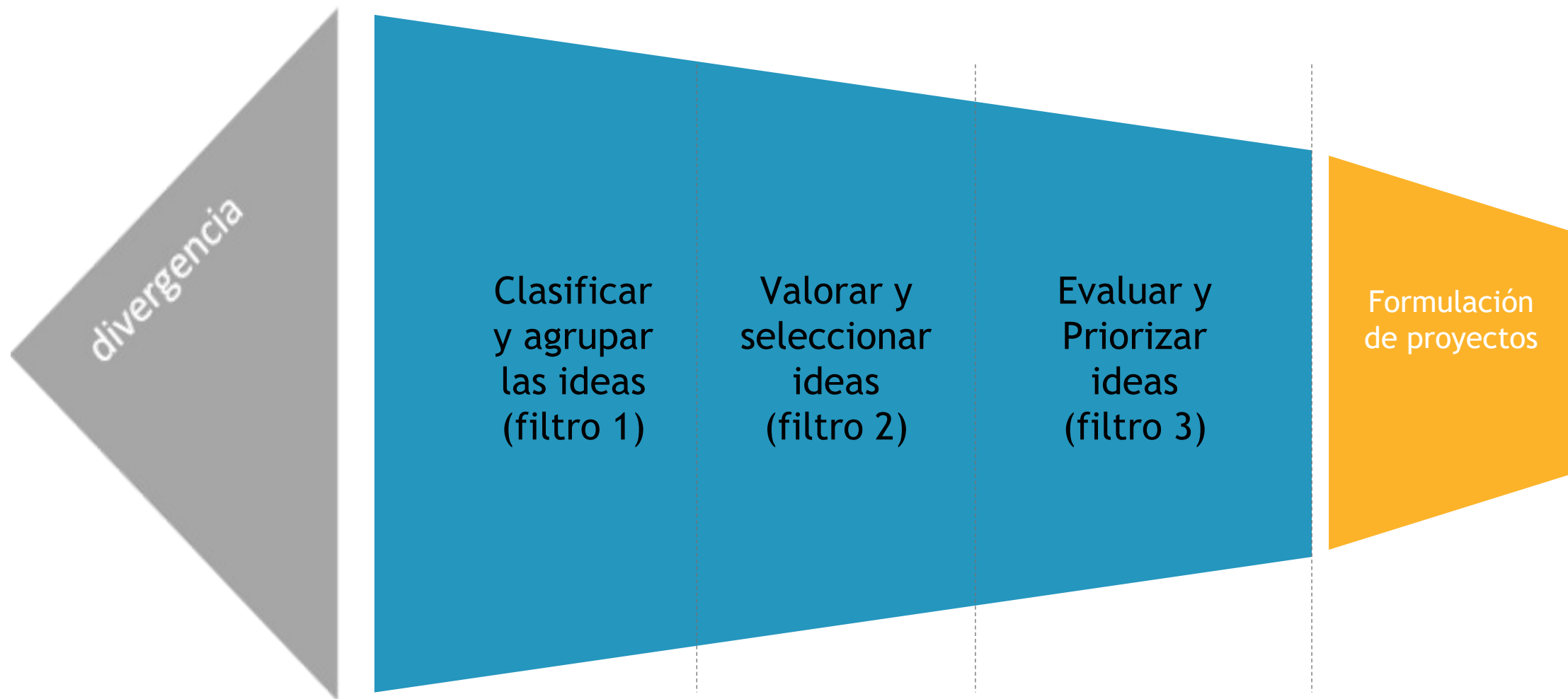


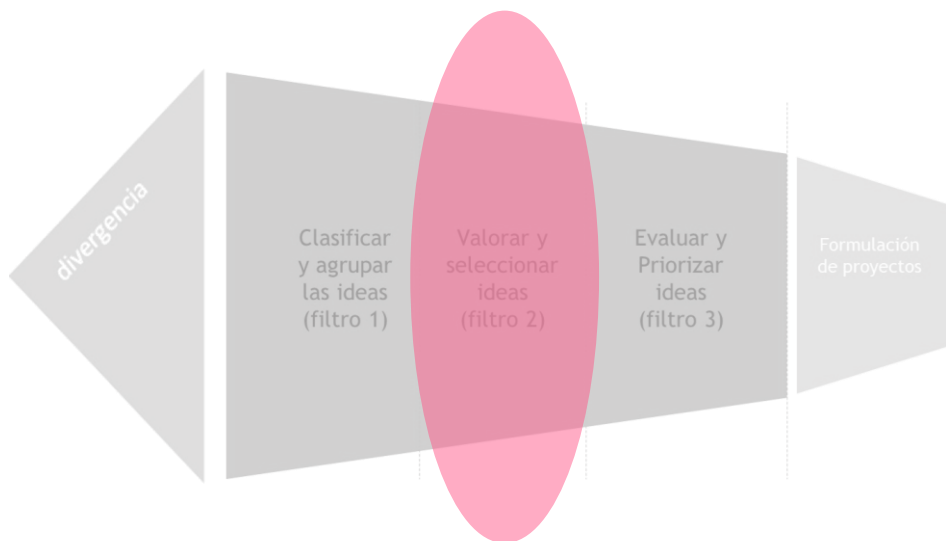
CONCLUSIONES Y
ACUERDOS DE
CONTINUIDAD



SIGUIENTES PASOS.

Filtros para seleccionar / descartar





Valorar y seleccionar ideas (filtro 2)

Cardsorting

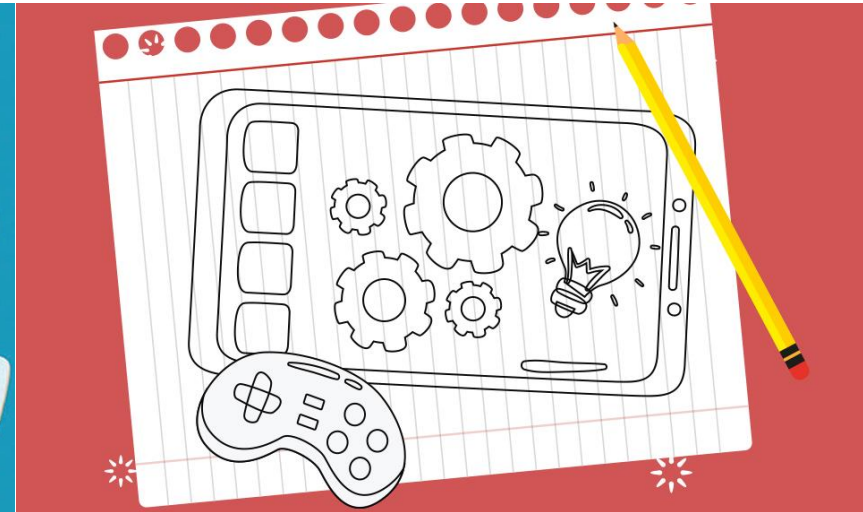


Votación de ideas



Método de las cuatro categorías:

- la más racional
- la más atractiva
- la más simple
- la más compleja



Método de selección anticipada. Escoger aquellas ideas que nos inspiren a construir algunos prototipos

Equipo 1 Resultados



De las 100 propuestas iniciales, el 40% ha pasado vuestro filtro

40 propuestas filtradas
(el resto no han sido elegidas por vosotros)

Propuestas preferidas por este grupo:

- ✓ ***Proyecto que aúne pueblos a un lado y a otro de la frontera con Portugal (La Raya) a través de la cultura ligada con la trashumancia***
- ✓ ***Propuestas relacionadas con rehabilitación del patrimonio***

Ideas preferidas

- **La cultura de la trashumancia.** Proyecto que aúne pueblos a un lado y a otro de la frontera con Portugal (La Raya) a través de la cultura ligada con la ganadería, la trashumancia, la lana y todas sus posibles manifestaciones artísticas.
- **Universidad Artística de los Pueblos.** Programas formativos en los pueblos. Cada año se puede tematizar en una disciplina artística y organizar todo un programa de actividades que mezcle residencias artísticas, convenciones o encuentros, muestras, talleres, etc. en todos los pueblos de la RNPA.
- **Residencias artísticas.** Crear un proyecto de gran residencia de artistas, multidisciplinar y deslocalizada en todos los pueblos de la RNPA, mapeando los equipamientos culturales del pueblo y creando una comunidad artística local. Se genera, además, un repositorio de recursos (vivienda, espacios de trabajo...) para los artistas; todo accesible a través de una plataforma online, conectada también con la RNPA.
- **Resignificación del patrimonio.** Rehabilitación de espacios y patrimonio (paisaje, ruinas, edificios históricos...) mediante su conversión en soporte para obras / intervenciones artísticas y/ o espacios de cocreación multidisciplinar y cultural. Se promueve el uso de tecnologías inmersivas (VR / AR), tanto para facilitar el acceso a los recursos (incluido su posible uso como escenografía y/o recreaciones históricas), como para su gestión y conservación, convirtiéndose además en elementos de atracción turística.

Ideas preferidas

- **Red innovadora de música singular.** Mapear una serie de espacios físicos (naturaleza, edificios históricos...) donde poder celebrar conciertos en pueblos de la RNPA, facilitando a los músicos la estancia y el alojamiento (incluida la posibilidad de diseñar un auditorio portátil y económico que encaje en estos lugares, facilitando y creando el ambiente apropiado también para proyecciones de cine, teatro, etc.). En paralelo, propuesta de revalorización del patrimonio inmaterial musical con la participación de artistas reconocidos que lo reelaboren a las tendencias musicales actuales y lo incorporen a próximos proyectos, previa involucración y trabajo colaborativo y cocreativo con la población local.
- **“Erasmus Creativos”.** Establecer programas de inmersión en zonas rurales para estudiantes de arte y estudios culturales, que les permitan seguir estudiando y colaborando con los municipios. Implementar herramientas de colaboración en línea para aulas virtuales, seminarios web y proyectos de investigación conjuntos. Crear una plataforma digital para mostrar los proyectos de los estudiantes, fomentando el entendimiento intercultural.
- **Gaming.** Fomento y soporte para el desarrollo de videojuegos o juegos online donde el nivel artístico sea alto y desarrollado en zonas rurales.
- **“Arte Improbable”.** Habilitación de espacios que a priori no suelen estar asociados a ello para mostrar, crear, difundir y debatir sobre el arte: iglesias, bares, centros sociales, ayuntamientos, escuela... Asimismo, en instalaciones de empresas energéticas (molinos, placas solares) para “humanizarlas”.

Ideas preferidas

- **Patrimonio digitalizado.** Utilizar fondos de contenidos digitalizados (imágenes, sonidos, documentos...) de los pueblos (por ejemplo, del CSIC y otros) para crear nuevas obras artísticas contemporáneas.
- **Puente Urbano – Rural.** Acercar actividades culturales que se suelen realizar en el entorno urbano al entorno rural, bien con intervenciones directas de los artistas o a través del online. Entre otras actividades, la posibilidad de llegar a acuerdos con el Instituto Cervantes para diseñar cursos de Lengua Castellana para extranjeros, con estancias de uno o varios meses en los pueblos.

Algunas de estas ideas se pueden agrupar. Por ejemplo, las Residencias Artísticas pueden combinarse perfectamente con hacer Erasmus Creativos; o la Resignificación del Patrimonio con el Arte Improbable.

Algunas propuestas de detalle

(Respecto a Universidad Artística de los Pueblos)

- Inspiración en los programas Erasmus o Campus Rural. La Universidad del lado del territorio.

(Respecto a la Cultura de la Trashumancia)

- Colaboración estrecha con distintos municipios de Portugal donde ya se trabaja por preservar la cultura de la trashumancia, estableciendo así un “corredor cultural” entre territorios a ambos lados de “La Raya”.

(Respecto a Residencias Artísticas)

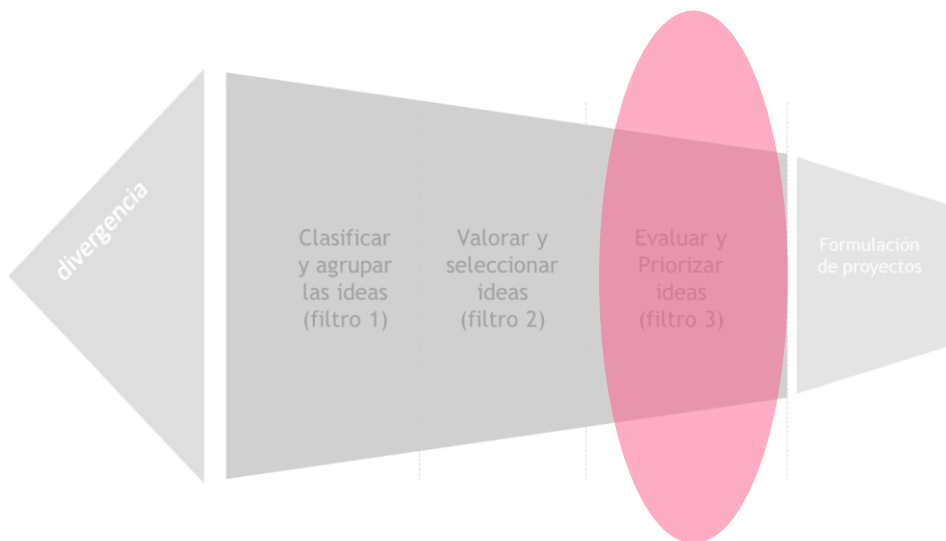
- Coordinación con la Federación de Municipios (FEMP) que ayude a establecer una guía para todos los municipios y administraciones (basada en legislación vigente sobre Patrimonio).
- Integrar con la propuesta de generar espacios virtuales de cocreación para artistas o artesanos ubicados en entornos rurales.

(Respecto a Arte en lugares improbables)

- Escrupuloso respeto a la identidad de cada territorio para planificar lugares e iniciativas. Concepción amplia del arte como manifestación cultural asociada a la idiosincrasia del lugar. También, a veces, como “denuncia” del patrimonio perdido (*“bailar encima de las piedras”*).
- Incorporar edificaciones singulares de la arquitectura tradicional castellana (ejemplo: graneros en Castilla).
- Incorporación de agendas culturales asociadas a los espacios (exhibición, producción, creación artística).
- Aprovechamiento de los ciclos (estaciones del año).
- Pueden llevarse a cabo “conciertos de colores” en lo que se entremezclan música, danza y pintura entre otras disciplinas.

(Respecto a Red de Conciertos Singulares)

- Utilizar espacios innovadores como pueden ser los lavaderos, las granjas, los pajares...
- Buscar grupos de música actual que trabajan con el folklore tradicional unido a la innovación.



Evaluación y priorización de ideas (filtro 3)

Criterios para la selección evaluativa

Filtro de objetividad (sabiendo que siempre existe un margen interpretativo):

- Factibilidad técnica.
- Escalabilidad.
- Replicabilidad.
- Riesgos.
- Impacto económico en costes.
- Capacidad para reutilizar recursos de los que ya disponemos y/o baja demanda de nuevos recursos.
- Prioridad del gasto en inversión (versus gasto corriente)

Otros criterios adicionales:

- Impacto social en otros grupos de interés
- Sostenibilidad medioambiental.
- Aceptación por parte de los posibles usuarios.
- Compatibilidad con otras soluciones existentes.

Criterios estratégicos:

- Contribución a frenar la despoblación.
- Grado de interrupción frente a otras soluciones que ya se han probado antes.
- Contribución a mejorar la imagen de los pueblos y de los entornos rurales.
- Contribución a fomentar el arte y la cultura como herramienta de empoderamiento de las personas y los territorios rurales.
- Qué se pueda desarrollar en red de varios o incluso en todos los ayuntamientos de la RNPA simultáneamente.

priorizar

Utilizar los criterios anteriores para valorar las propuestas y ordenarlas en una tabla similar a esta para intentar descubrir cuáles serían, bajo tu punto de vista, las prioridades.

	Criterio 1	Criterio 2	Criterio n
Solución A	valor cuantificado	valor cuantificado		valor cuantificado
Solución B	valor cuantificado			
Solución C				
....				
Solución x		Orden de evaluación		

*Debatimos sobre
las propuestas y
empezamos a
aplicar criterios
selectivos*



Siguientes pasos

- A partir de aquí vamos a reflexionar sobre las ideas que ya tenemos filtradas, se trata ahora de quedarnos con las 2 o 3 soluciones más destacadas
- Puedes enviarnos tus propuestas por correo hasta el 26 de febrero
- Te enviaremos por correo los resultados de todos los equipos:
 - Proyectos a desarrollar en los talleres presenciales
 - Banco de ideas futuras

PROYECTO G100

ARTE & CULTURA

by el hueco

