



## Hibridación con las artes:

### El artista Expandido

Por: **Nati Grund**

*"En arte es más importante generar conexiones, que crear productos" (Luis Camnitzer)*

En **Emotools** llevamos ya algún tiempo investigando y trabajando en proyectos de **hibridación**, que explicado en pocas palabras, significa "buscar lejos" (no en lugares comunes) para innovar en la intersección entre sectores y disciplinas

Consiste en mezclar y re-interpretar conocimientos provenientes de diferentes ámbitos hasta el momento inconexos para generar algo nuevo: productos, servicios y soluciones de valor para la sociedad.

Por ejemplo, si juntamos a trabajar a un matemático con un geógrafo tendremos seguramente una solución, pero ¿qué pasaría si juntamos a un matemático con un artista? Lo más probable es que la solución sea mucho más disruptiva ¿no?

Así que este artículo va a tratar sobre **la intersección de distintas disciplinas con las artes**, entendidas éstas en su acepción más estricta y convencional.

Porque el arte evoluciona con la sociedad, y también lo hacen los artistas. La imagen tan arraigada que existe del artista como una persona aislada y solitaria, que no le interesa interactuar con su medio, ni influir

en él, es una creencia que corresponde al pasado.

Tal y como plantea **Reinaldo Laddaga**, en su interesante trabajo "**Estética de la emergencia**", hay que pasar de los "regímenes estéticos de las artes" a los "regímenes prácticos", lo que significaría que el artista ya no produce tanto "obras" cerradas sino comunidades experimentales, procesos abiertos y cooperativos, formas de vida, y mundos comunes; donde el espectador deja de ser un desconocido silencioso, para convertirse en un colaborador activo.

**Hay que romper las barreras asociativas que tenemos con el arte, los artistas y la innovación, porque el mundo ha cambiado**

Por ejemplo, los artistas de hoy pueden contribuir, a través de los procesos artísticos o las metodologías de investigación propias de su disciplina, a dar respuesta a desafíos que se plantean empresas o instituciones.

En ese sentido, cabría destacar el proyecto "**Conexiones improbables**", que es la primera iniciativa que voy a reseñar en este artículo. Conexiones Improbables es una ini-

ciativa liderada por la empresa **C2+I**. Tiene como objetivo que artistas, creadores, filósofos y antropólogos, entre otros, interactúen con empresas y organizaciones sociales. Éstas plantean un proyecto concreto y eligen a un artista para que trabaje con ellas en la búsqueda de una solución innovadora.

Todavía seguimos pensando que la innovación esta intrínsecamente unida a la tecnología y que la clave para conseguirla está en el pensamiento racional y analítico; pero la combinación que fomenta este programa es para **provocar transformaciones** que no se producirían desde las lógicas del pensamiento lineal e incremental que emerge dentro de las empresas.

¿Y qué puede aportar esta co-creación?

- Repensar los modelos organizativos propiciando la construcción de equipos y entornos creativos.

- Generar nuevos productos, servicios, tecnologías, o nuevos usos de los existentes.

- Propiciar nuevas formas de relacionarse con el entorno, para fomentar la participación social mediante la construcción de experiencias con públicos internos o externos.

El propósito de este programa no es que el artista trabaje en actividades como el diseño final del producto para hacerlo estéticamente más atractivo, sino que se involucre en un proceso de co-creación con el equipo de la empresa en un proyecto que signifique investigar o repensar algunas de las áreas explicadas anteriormente.

Un ejemplo de los **proyectos** que se han realizado en el marco de Conexiones Improbables es la colaboración entre el grupo **Fagor Electro-domésticos** y el colectivo de artistas **PTKNM**.

Fagor solicitó una investigación en torno a cómo idear canales o dispositivos que permitieran hacer partícipes a las personas usuarias de productos o servicios de la cooperativa a nivel internacional.



En otras palabras, cómo trasladar los valores de la cooperativa del área de producción (lo local) al área comercial (los usuarios). Así la idea que se propuso fue crear una comunidad en torno a la construcción de una identidad colectiva de lo doméstico.

El proyecto que se ha llevado a cabo se llama **Cooper[Activistas]** y la primera acción para crear esa comunidad que han llevado a cabo es **Lo mejor de cada Casa** donde a partir de 46 objetos personales que compartieron los cooperativistas, los usuarios construyen historias asociadas a los mismos.

### Derivart o el arte expandido: Arte y finanzas

Esta segunda iniciativa parte de la idea del artista que, para realizar su trabajo, construye su instrumento y lo pone luego a disposición de la

multidisciplinar constituido por un artista visual, un ingeniero informático de videojuegos y un sociólogo de las finanzas. Su línea de trabajo explora la intersección entre el arte, la tecnología y las finanzas. ¿Y cómo surgió la idea? En una entrevista en la **revista Mosaic** de la **UOC** lo explican así:

“ *La primera idea de la que partió nuestro trabajo en Derivart fue que, aunque Wall Street durante años había sido pionero en implementar la interactividad en los mercados de valor, las gráficas financieras no habían evolucionado al mismo nivel que la representación en el arte. En los últimos 20 años hemos visto grandes cambios en el terreno artístico, tanto a nivel formal como conceptual, pero esta evolución no se ha visto de igual forma reflejada en la representación del valor.* ”



sociedad para que ésta lo utilice. Además las herramientas generadas o los procesos utilizados luego pueden trasladarse a otros sectores.

**Derivart** es un colectivo artístico

Pero Derivart no solo incursiona en el “arte de las finanzas”, puesto que, aparte de realizar proyectos como performance, videoarte, etc.; también se atreven con los videojuegos, piezas de arte electrónico o estudios de mercado.

Así, uno de sus primeros proyectos ha sido un **estudio de asesoría y consultoría del Bar La Bolsa**, un bar en el que las bebidas cotizan como empresas en la bolsa, y van cambiando los precios en función de la demanda. Este proyecto extrapoló las herramientas, fórmulas y modelos bursátiles al ámbito de la restauración, pudiéndose visualizar esas lógicas en la barra de un bar.

Otro proyecto es **Financesketch**, un ciberobjeto que reutiliza el popular juego de los años 80 **Telesketch**, para mostrar las diferentes gráficas financieras, a tiempo real, de las empresas que cotizan en el IBEX35. Este proyecto fue apoyado por la **Fundación Goethe** en el 2006, con la intención de mostrar la relación entre empresas españolas y alemanas a través de la fusión de sus diferentes gráficas financieras.

Dos de los miembros del colectivo han creado la empresa **Comandante Tom. I+D en Comunicación y Network Thinking** que, recientemente han propuesto un innovador proyecto llamado **Kalification**, que presentaron a **Go-teo**, la red de **Crowdfunding**, para la búsqueda de apoyo financiero.

Kalification es una plataforma abierta cuya finalidad es que los usuarios puedan medir o evaluar a las **agencias de calificación** utilizando los mismos métodos que ellas usan. Pretende servir como plataforma global para el aprendizaje, la reflexión y la toma de conciencia en torno a las agencias de calificación de riesgos y su influencia real en la vida de los ciudadanos.

Las oportunidades de combinar el arte (entendido en su sentido más abierto y sistémico) con otras áreas y disciplinas son infinitas. En este artículo solo he querido compartir unos pocos ejemplos de cómo los artistas pueden contribuir a la innovación fuera del

“levantar la cabeza” e implicarse en procesos de transformación en otros ámbitos que necesitan una mirada fresca.

Como explican en “[Conexiones Improbables](#)”, el artista es una persona creativa que desde su perspectiva humanista de la realidad, puede funcionar muy bien como “arquitecto de sistemas”, y generador de innovaciones disruptivas en ámbitos donde a mucha gente no se le ocurriría implicarlo.

Lamentablemente, a las empresas todavía les cuesta comprender e incorporar esta “**dimensión expandida**” del artista; así que queda mucho trabajo por hacer en el ámbito de la hibridación, pero las oportunidades son formidables. Desde eMOTools seguiremos promoviendo la cultura de la mezcla, y fomentando una mirada más abierta y polivalente del rol del artista en los procesos de transformación.

Si quieres consultar una amplia bibliografía sobre el tema puedes hacerlo en este [stack de Delicious](#) creado sobre esta temática.