Los nuevos espacios de creación

POR **ROSINA GÓMEZ-BAEZA**

No hay nada más poderoso que una idea a la que le ha llegado su tiempo
Honoré de Balzac

Factoría Cultural inicia su actividad en abril de 2014. Este vivero, o incubadora, o *hub* o lanzadera, llámese como se quiera; sobre este punto -la definición de los espacios dedicados a la economía creativa- no existe aún acuerdo ni normativa. La Factoría está situada en Matadero Madrid, centro de creación contemporánea, un gran complejo multidisciplinar abierto al público en permanencia que recibe más de un millón de visitantes al año. En Matadero conviven las artes visuales, el cine, el teatro, el libro, la música, un taller de colaboración ciudadana y desde hace escasamente un año y medio una 'fábrica' para la producción cultural y creativa.

LABoral

La idea de crear esta fábrica o factoría surge durante mi tiempo al frente de LABoral, Centro de Arte y Creación Industrial, en Asturias, de cuyo Patronato formaba parte Fundación Telefónica. LABoral tiene por objeto fomentar la relación entre arte, ciencia, tecnología y sociedad, promover su conocimiento a través de programas educativos dirigidos a centros escolares y colectivos diversos y permitir a los artistas, creadores y desarrolladores adentrarse y explorar los intersticios e intersecciones existentes entre estas disciplina. Se dotó al Centro de un Fab Lab (equipo para la fabricación digital según un programa del MIT, Center for Bits and Atoms, en Boston, Estados Unidos), impresoras 3D y demás herramientas utilizadas ya en la actualidad en algunos *makerspaces*. LABoral fue sin duda uno de los primerísimos equipamientos en España (el primero fue Fab Lab Barcelona) en que se permitiera al ciudadano diseñar sus propios objetos y el espacio que habita, *hackear* e interactuar con otros *makers*.

Al artista y al creador los *Fab Labs* les permiten, a través de *software* de diseño asistido por ordenador, la producción de sus obras al tiempo que se fomenta la creatividad, el trabajo colaborativo, la investigación y la experimentación. En los *Summer Camps* que se celebraban anualmente en LABoral se llegaron a reunir hasta un centenar de jóvenes que, constituidos en equipos según sus áreas de interés y utilizando *software* libre, llegaron a concebir y desarrollar

Fundación Telefónica

productos y servicios cuyos procesos de elaboración fueron presentados a comentario público en exposiciones de acceso público.

CreaTic, el Laboratorio de Creatividad e Investigación Tecnológica que se inauguró en LABoral en 2008 gracias a la colaboración de Alcoa y la Fundación CTIC (Centro Tecnológico de la Información y la Comunicación de Asturias) reunió a jóvenes investigadores de distintos países.

Este Laboratorio vio nacer el primer *spinoff* en el campo de las TIC surgido en un entorno científico-cultural. Se puede aseverar, por tanto, que el cosmos artístico impulsa la creatividad y empodera al individuo, a los colectivos, para el desarrollo de sus ideas y proyectos.

Era mi intención hacer accesible a los emprendedores culturales y creativos un espacio en LABoral. No fue posible. El uso por parte de los emprendedores de un equipamiento público no estaba permitido. Asturias se hubiera significado por ser una de las primeras regiones en promover el emprendimiento cultural y creativo integrándolo en un espacio artístico, un espacio artístico que hoy forma parte del European Art and Science Network y que ha sido el primer equipamiento cultural español en recibir fondos europeos.

Factoría Cultural

Factoría Cultural ocupa quinientos metros cuadrados en la Nave 1 de Matadero Madrid. El diseño del espacio fue encomendado a Ángel Borrego, arquitecto de talento y artista, que fue profesor en Princeton y Pratt y en la actualidad en la ETSAM. La arquitectura efímera de pino de Valsaín que diseñó para nuestro vivero ha sido nominada al premio Europa de Arquitectura, Mies van der Rohe 2014. El Colegio de Arquitectos de Madrid le concedió una Mención especial en ese mismo año.

Pero más allá del espacio, la gran incógnita es cómo contribuir desde Factoría, o desde cualquier otra organización con fines similares, a liberar el potencial de las industrias culturales y creativas, según el propósito y objeto de la Unión Europea expresado en el *Libro Verde* de 2010. Ese mismo año la UE publicó su *Estrategia para el Crecimiento y la Ocupación*, fijando como objetivos el crecimiento inteligente, sostenible e integrador:
– Inteligente, a través del desarrollo de los conocimientos y de la innovación.
– Sostenible, basado en una economía más verde, más eficaz en la gestión de los recursos y más competitiva.
– Integrador, orientado a reforzar el empleo, la cohesión social y territorial.

Para atender mejor las necesidades de los emprendedores en el ámbito de estas industrias y contribuir a los objetivos arriba expuestos, la UE se propuso organizar encuentros e intercambios entre *facilitators* y gestores de los *hubs* creativos que contribuyan a implementar *best practices* o buenas prácticas. Factoría ya ha participado en encuentros organizados en distintas ciudades, encuentros muy útiles para establecer redes de colaboración e intercambio de conocimientos. Forma parte en la actualidad de un grupo de trabajo liderado por el British Council y Addict, Creative Industries Portugal, que estudia modelos de gestión. Son estas dos organizaciones (una de carácter público, la británica, otra, la portuguesa, privada) ejemplares en su compromiso, potenciación y desarrollo de las Industrias Culturales y Creativas (ICC).

Fundación Telefónica
Telefónica

El valor de las industrias culturales

Es necesario, para no llevarnos a engaño, que este universo -los responsables de los espacios de creación y el sector privado y público- tome conciencia de la extrema debilidad del sector de las ICC en España. A pesar de ello, estas industrias representan el 3,4 por ciento del PIB, según los últimos datos (2014) del Anuario MDCD. El Reino Unido alcanza más del doble de esta cifra. La contribución al PIB de EEUU es del 12 por ciento. Es el líder mundial.

Las ICC tienen la capacidad de representar en Europa una alternativa de prestigio a la industria más tradicional. Las fábricas se están sustituyendo progresivamente por comunidades creativas, cuya materia prima es su capacidad para imaginar, crear e innovar y que pueden, al tiempo, contribuir a enriquecer, desde la cultura, la concepción de los productos y servicios. En nuestra actual economía digital el valor inmaterial determina cada vez más el valor material. Los consumidores desean obtener experiencias nuevas y enriquecedoras. En la actualidad la capacidad para crear estas nuevas experiencias sociales y redes es un factor de competitividad, según numerosos observadores autorizados.

Ya en 2008 el Parlamento Europeo pidió a la Comisión que se aclarara sobre cuál es la visión europea de la cultura, la creatividad y la innovación y que elaborara medidas políticas para el desarrollo de las ICC y las incluyera en el marco de una verdadera estrategia europea para la cultura. La UE destaca su gran potencial económico, pues son uno de sus sectores más dinámicos.

¿Llegará algún día ese plan estratégico para la cultura y la creatividad que el sector español anhela?

Es necesario, para que los espacios creativos no sean meros *cocoons* (lugares de refugio), sino que aspiren a crear las condiciones necesarias para fomentar las ideas emprendedoras en el ámbito de las artes, la tecnología y las comunicaciones, activar programas de formación, asesoramiento, financiación y *networking*, así como monitorizar el desarrollo de los proyectos incubados.

Factoría nace para fomentar el bosquejo de ideas originales y hacer realidad su desarrollo y sostenibilidad. Crear un ecosistema que facilite al emprendedor residente el acceso a los recursos, servicios y formación requeridos para desarrollar su proyecto es nuestro objetivo, como lo es también que el entorno de trabajo sea agradable, humano, abierto, flexible y dinámico y que promueva las necesarias sinergias profesionales y la colaboración entre las distintas disciplinas.

Estamos satisfechos de los resultados obtenidos en este año y medio de actividad, ya que contamos con 70 proyectos incubados; hemos concedido, gracias al apoyo de personas y entidades tanto públicas como privadas, 67 becas de residencia, habiéndose presentado a las sucesivas convocatorias una cifra superior a los 1.200 proyectos. Destacar también el gran alcance de nuestra presencia en la Red. No menos de 36 entidades públicas y privadas asesoran a los emprendedores en temas como el Plan de empresa, aspectos legales y de propiedad intelectual, herramientas tecnológicas, innovación, comunicación, *marketing* y

Fundación Telefónica
Telefónica

fundraising, entre otros.

Hemos alcanzado ya cierta visibilidad pública presencial mediante la visita de 7.100 personas que asisten a nuestro Programa Experto, presentación de casos de estudio de acceso al público y Factoría Escuela, que imparte talleres y clases para emprendedores que desean lanzar sus proyectos en el ecosistema digital: WordPress, *marketing* viral, diseño web, SEO y la última hora en los desarrollos digitales.

Como cualquier otra incubadora, nos dirigimos a cualquier persona mayor de 18 años -se está revisando esta limitación como consecuencia de los desastrosos datos referidos al abandono escolar- de cualquier nacionalidad que quiera desarrollar su idea y proyecto.

Actividades

Las disciplinas y actividades que se incluyen en las ICC son las siguientes:
– Arquitectura y diseño: arquitectos, diseño industrial, moda y joyería, diseño de interiores y exposiciones, diseño gráfico, publicidad.
– Artes escénicas: actores, teatro, danza, circo, marionetas, producción teatral, festivales y certámenes.
– Artes visuales: pintura, escultura, fotografía, audiovisual y multimedia, cine, productoras, posproducción y radio.
– Desarrollo e implementación tecnológicos: diseño digital, videojuegos, animación en 2D y 3D, TIC, realidad virtual y realidad aumentada.
– Editorial: escritores, editores, redactores, traductores, periodistas, archivos y bibliotecas. Ilustración y encuadernación.
– Herencia cultural: gastronomía, artesanía y juguetes.
– Música: músicos, intérpretes, gestión musical, promotores, productores, posproducción musical y organización de festivales.
– Servicios de gestión cultural: gestores culturales, comisarios, gestión de museos, centros de arte y patrimonio, conservación de bienes, empresas de *marketing* y comunicación, consultoría y organización de eventos y montaje de exposiciones.
– Todas aquellas industrias de apoyo a los distintos ámbitos de producción de las ICC.

El escaso interés por la economía creativa

¿Cómo se explica que la economía creativa reciba tan poca atención del público en general, de la gran empresa y de los gobiernos en particular a la vista de los sectores que la integran? El Banco Interamericano de Desarrollo (BID) señala varias razones:
– Cultura, creatividad y economía son conceptos amplios que es necesario delimitar, puesto que existen distintas definiciones: *Libro Verde* de la UE, anteriormente citado; UNESCO, Conferencia de las Naciones Unidas para el Comercio y el Desarrollo; UNCTAD, la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual (OMPI); el Departamento de Cultura, Medios y Deportes del Reino Unido (DCMS); la Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL), entre otros.
– La relación entre economía y cultura no es evidente y sus oportunidades son ampliamente desconocidas.

Fundación Telefónica

– Hacer la cuantificación económica es un ejercicio reciente y las herramientas para hacerlo siguen evolucionando.
– La recolección y publicación sistemática de la información es irregular, ya que no se suele comunicar de manera efectiva.
– Las dinámicas del proceso creativo y su transformación en bienes y servicios responden a un proceso gaseoso y una lógica compleja.
– Hacen falta marcos prácticos para el diseño de políticas que aprovechen las oportunidades de desarrollo social y económico (del sector).

Iniciativas

Algunas iniciativas a lanzar desde la Administración[1] podrían ser:
– Apoyar la actividad emprendedora a través de responsabilidad social limitada; reforzar la cultura emprendedora a partir de la educación.
– Ofrecer medidas de apoyo relacionado con los impuestos y la seguridad social.
– Dotar de incentivos fiscales para inversiones informales, *business angels*, empresas que reinviertan sus beneficios y apoyo financiero.
– Impulsar el crecimiento y el desarrollo de proyectos mediante la reducción de barreras administrativas.
– Promover la internacionalización y el apoyo a las exportaciones.
– Acceso a convocatorias públicas de proyectos.

Añadiría que sería conveniente fomentar la educación vocacional (en la escuela y la universidad) y el empoderamiento o capacitación para el desarrollo de una idea o proyecto en el ámbito de las ICC.

Es necesaria la unión de las organizaciones españolas que acogen y albergan a los emprendedores culturales. El pasado 2 de junio la Secretaría de Estado de Cultura (SEC) y Factoría convocamos una *Jornada Colaborativa entre Gerentes de Espacios Creativos*. Este primer encuentro entre responsables de incubadoras se celebró en Madrid, en la Sede de la Fundación para la Investigación sobre el Derecho y la Empresa. De un total de treinta centros conocidos, acudieron veintitrés directivos de toda España. Se trataron cuestiones relacionadas con los mecanismos de integración o el valor que aporta el espacio creativo al emprendimiento en las ICC o retos de futuro que enfrentan las ICC, las organizaciones y los *facilitators*. Se reflexionó asimismo en torno a la posibilidad de promover la implantación de una red de espacios creativos, asociación o federación a la manera de la Creative Industries Federation, creada hace un año en el Reino Unido, que aborda el estudio de los grandes temas de interés general para los *creative hubs*: modelos económicos y de gestión, la educación superior, la diversidad creativa, la inversión en las artes, el papel de la *BBC* en el desarrollo de las ICC, etc.

Factoría Cultural desea contribuir al desarrollo de este ámbito de la cultura y la creatividad y unirse a las diversas instancias para crear conciencia de su importancia y servir, según determinados valores que forman parte de nuestra propia concepción del hecho artístico y creativo, a aquellos autores que aspiran a vivir de su idea, de su descubrimiento.

Notas

Fundación Telefónica

[1] CISE Santander Emprendimiento (2013).

Fundación Telefónica