



**LABORATORIO 1_
CREADORXS**



co-chile.com





LABORATORIO 1: CREADORXS

LABORATORIO CO: CREADORXS 2021

A continuación, se entrega la sistematización del primer Laboratorio CO 2021.

Se entrelazan los resultados de:

Encuesta diagnóstico laboratorio CO 2021: Creadorxs Se aplicó una encuesta previa vía correo electrónico a las personas invitadas a participar de las mesas, a través de la plataforma Google Form. Se consiguieron 10 respuestas del total de 11 personas invitadas.

Mesa de trabajo laboratorio CO 2021: Creadorxs El día 17 de marzo se organizó una jornada de trabajo de 2:30 horas de duración donde se desarrolló una conversación entorno a temáticas relevantes relacionadas con el asunto central de CO, la intersectorialidad. Participaron 11 personas, cinco mujeres y seis hombres, escogidos como referentes artistas y creativos de diferentes sectores, entre ellos audiovisual, realidad virtual, inteligencia artificial, libros y edición, música, diseño, artes escénicas y publicidad (en el anexo 1 se encuentra la lista de participantes).

I) METODOLOGÍA MESAS DE TRABAJO

La conversación fue moderada y sistematizada por el equipo CO. Se entregaron tres preguntas detonantes en torno al tema de la creación intersectorial, a saber:

TEMA 1. INSPIRACIÓN

¿Qué creaciones intersectoriales te inspiran? ¿Por qué? Que hayas vivido, presenciado o que admires desde lejos. Puedes referirte a cualquier creación: ajena, propia, nacional, extranjera, antigua o nueva.

TEMA 2: CONDICIONES

¿Qué se necesita para propiciar la creación intersectorial en nuestro país? Pensando en tu proceso creativo, cómo nacen y cómo llevas a cabo tus creaciones intersectoriales, y qué condiciones crees que harían más fácil ese proceso.

TEMA 3: AUDIENCIA

Pensando en nuevos espacios y audiencias ¿Hacia dónde proyectas tus creaciones? ¿Cuál es el rol de la intersectorialidad en ellas? Frente al actual contexto y nuevos hábitos de consumo, cómo te posicionas y fortaleces tus propuestas como creador/a.

La moderadora medió la conversación entregando dos minutos por participante para entregar su opinión sobre cada pregunta, además de una última posibilidad de intervención para opiniones finales.



II) PRINCIPALES RESULTADOS

A continuación, se entremezclan tanto las respuestas del cuestionario previo como la conversación desarrollada durante la mesa de trabajo entorno a las temáticas principales.

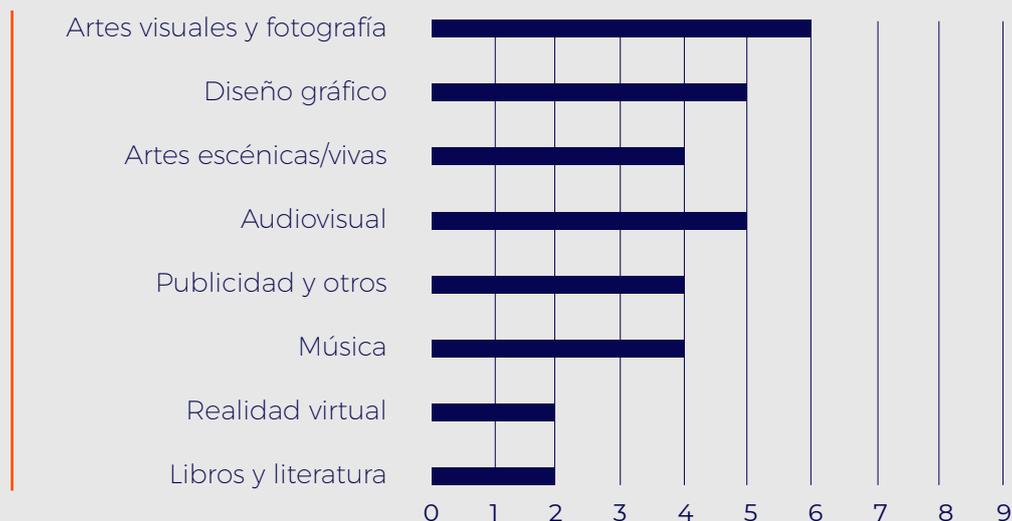
i. Cruces interdisciplinarios

Al preguntarles a las personas participantes por los sectores creativos con los que se relacionan en la actualidad, pidiendo otorgarles valores de prioridad del 1 al 5, se observa (gráfico n°1) que las **artes visuales y fotografía, diseño gráfico y audiovisual** son los sectores creativos con los que más se relacionan sin considerar el propio (o principal). Por el contrario, videojuegos y moda sólo se mencionan como sectores principales.

Ahora bien, al preguntarles por los sectores con los que les gustaría potenciar cruces en el futuro (gráfico n°2) **se observa una interesante y fuerte tendencia por escoger los sectores de arquitectura, diseño industrial y videojuegos.**

Además, **artes escénicas/vivas** se observa como un sector con el que aproximadamente la mitad de los participantes se relaciona en la actualidad, y a la otra mitad le gustaría hacerlo en el futuro.

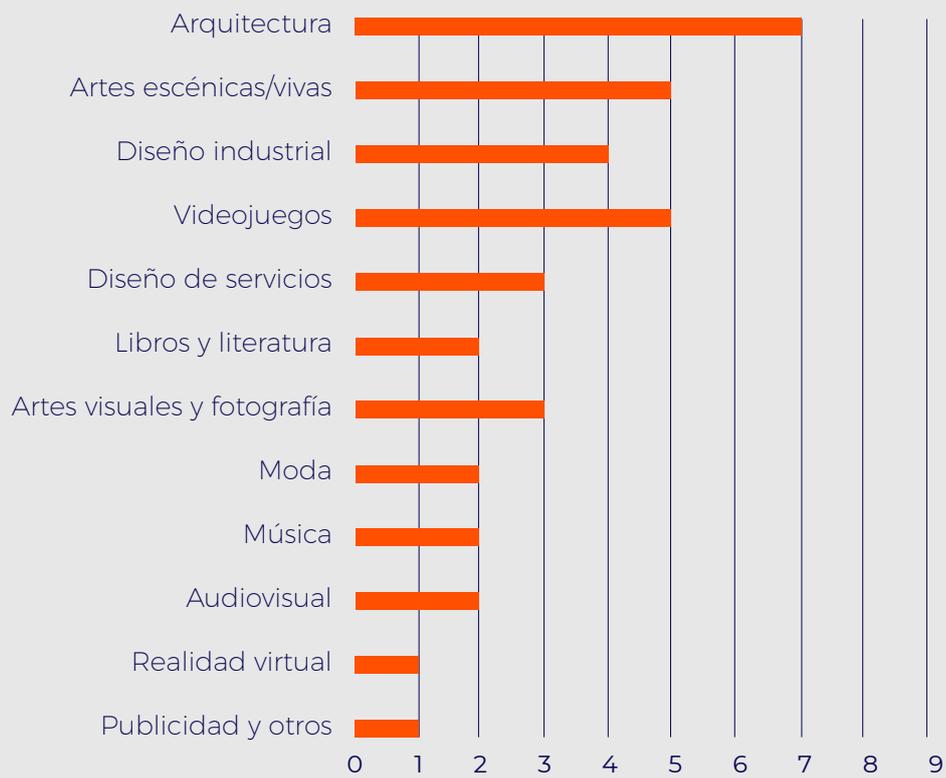
Gráfico 1: Sectores con las que los participantes se relacionan en la actualidad (sin considerar su disciplina principal).





LABORATORIO 1: CREADORXS

Gráfico 2: Sectores con las que los participantes potenciarán cruces en el futuro.





ii) Catalizando la conversación: Acuerdos y desacuerdos

Para potenciar la conversación, se les pidió a las personas invitadas definir su nivel de acuerdo con frases relacionadas con la intersectorialidad, el contexto actual y el mundo digital. Los resultados se agruparon entre las frases donde se observó acuerdo entre participantes, es decir, una opinión común, y aquellas donde no hubo una postura colectiva definida.

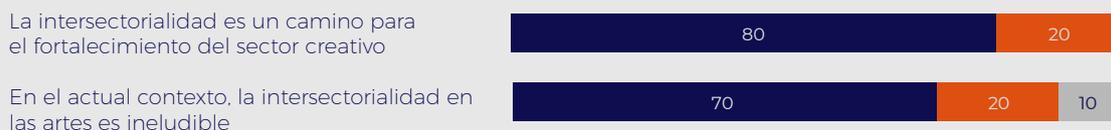
En los acuerdos (gráfico nº3), podemos ver que efectivamente hay un acuerdo común del 100% sobre que la **intersectorialidad es un camino para el fortalecimiento del sector creativo** y que además, en el contexto actual, se vuelve algo ineludible (90% de acuerdo o muy de acuerdo).

Respecto a la tecnología y herramientas digitales, se observa que hay un acuerdo sobre que estas catalizan nuevas prácticas creativas (90%), y también diluyen las fronteras entre sectores (90%). Así mismo, llama la atención que hubo un amplio pero común nivel de desacuerdo, en cuanto a que las nuevas tecnologías socavan/minan las prácticas artísticas existentes (50% en desacuerdo o muy en desacuerdo).

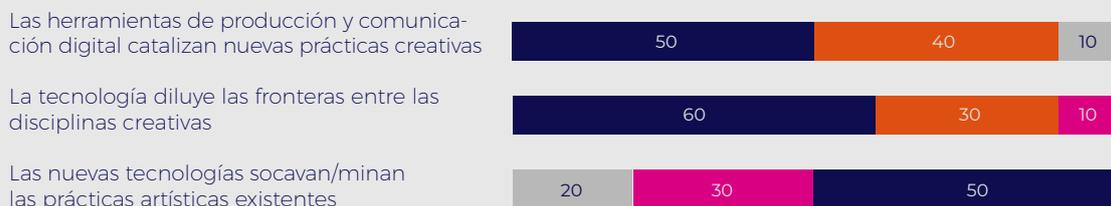
Por último, hay un 90% de acuerdo sobre considerar que la estructura institucional y mecanismos de financiamiento estatal limitan las posibilidades de creación intersectorial.

Gráfico 3: Frases sobre las que hubo acuerdo o posición común entre participantes.

Intersectorialidad:



Tecnología y herramientas digitales:



Condiciones:



■ Totalmente de acuerdo ■ De acuerdo ■ Ni acuerdo ni en desacuerdo ■ En desacuerdo ■ Muy en desacuerdo



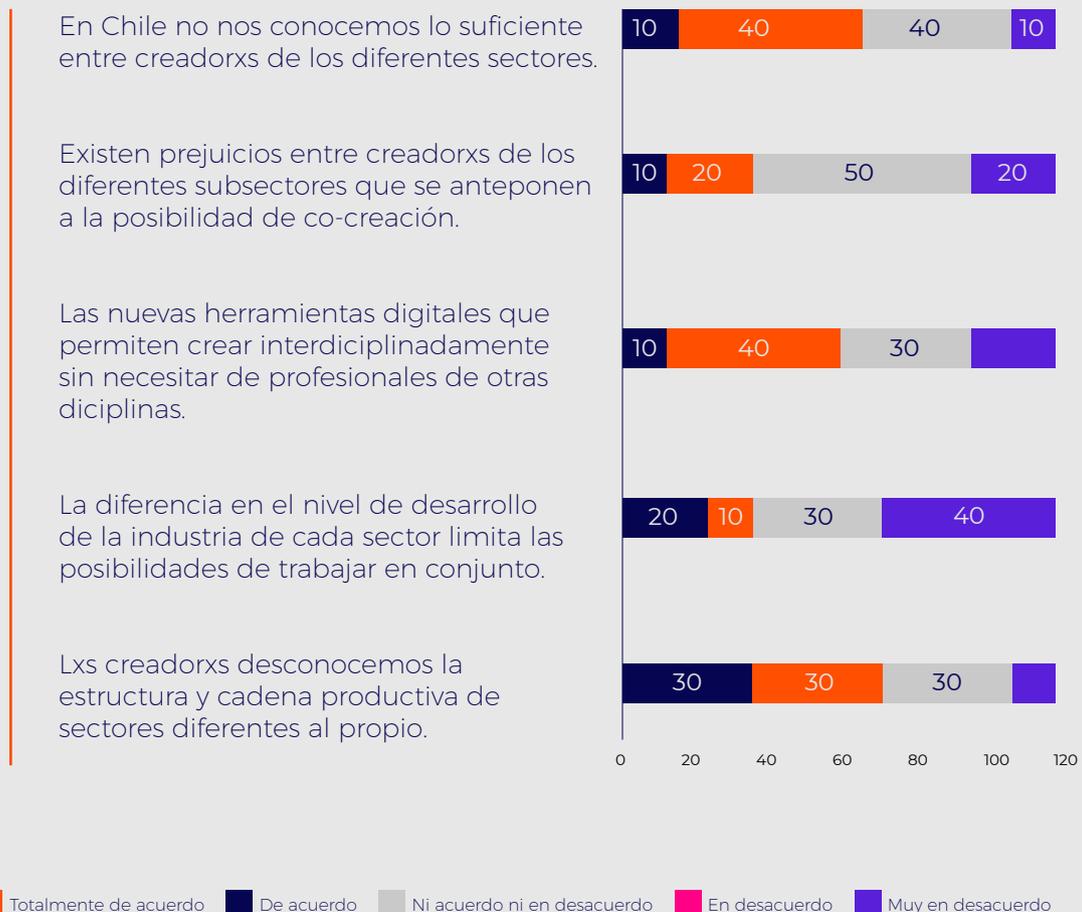
LABORATORIO 1: CREADORXS

En cuanto a los **desacuerdos**, es decir las frases donde no se encontró postura común entre participantes (gráfico n°4), se observa que algunos acuerdan sobre que en Chile **no nos conocemos lo suficiente entre creadorxs de diferentes sectores** (60% de acuerdo o muy de acuerdo), y **existen prejuicios que se anteponen a la posibilidad de co-creación** (30% de acuerdo o muy de acuerdo).

Sobre las **nuevas tecnologías**, un **50% considera que son un canal para crear intersectorialmente sin necesidad de profesionales de otras áreas**, y un **50% no lo cree así**.

Por último, sobre las condiciones externas, un **30%** está de acuerdo en que la diferencia en el **nivel de desarrollo de las industrias limita las posibilidades de trabajar en conjunto** y un **60%** que **creadorxs desconocen la estructura y cadena productiva de sectores diferentes al propio**.

Gráfico 4: Frases donde no se pudo definir postura común entre participantes.





LABORATORIO 1: CREADORXS

En las respuestas se encuentra inspiración en artistas interdisciplinarios, creaciones o proyectos intersectoriales y también, en creadores que no pertenecen al área creativa, como científicos, exploradores y empresarios. Al profundizar en sus respuestas en la conversación, se vislumbra qué es lo que finalmente hace inspirador a estos personajes o proyectos. A continuación, algunas de estas ideas:

1) Juegan con la descontextualización e interacción conceptual entre lenguajes: Exportan conceptos de sectores creativos diferentes al propio, o incluso de otras áreas como las ciencias y la tecnología, y los traen y codifican al lenguaje creativo propio, propiciando la interacción y creación de nuevo lenguajes.

2) Ni creadorxs ni proyectos son clasificables: No se pueden definir en un solo sector.

3) Traen al mundo no sólo un nuevo producto, sino una nueva lectura sobre la realidad. Son contadores de historias, que mueven las fronteras hacia lugares nuevos, extraños. A partir de esto, para algunos de los invitados inspiran las creaciones con posicionamiento ético, político y revolucionario, sobre todo las creaciones feministas del último tiempo.

4) Son creadorxs y proyectos que se permiten explorar y arriesgarse, indagando en técnicas artísticas diferentes a la propia.

5) Son creadorxs que hacen eco de lo interno, son honestos en sus creaciones, emocionan y desde este lugar se permiten exhibir ante el espectador su vulnerabilidad y sus errores.

6) Son creadorxs reflexivos, flexibles y abiertos a la transformación.

7) Son creadorxs que profundizan en sus procesos creativos.

8) Son procesos creativos que se conectan con lo esencial (emergen inspiraciones como lo no humano, la naturaleza, pueblos originarios), **y que también trabajan a partir de la escasez y limitación de recursos.**



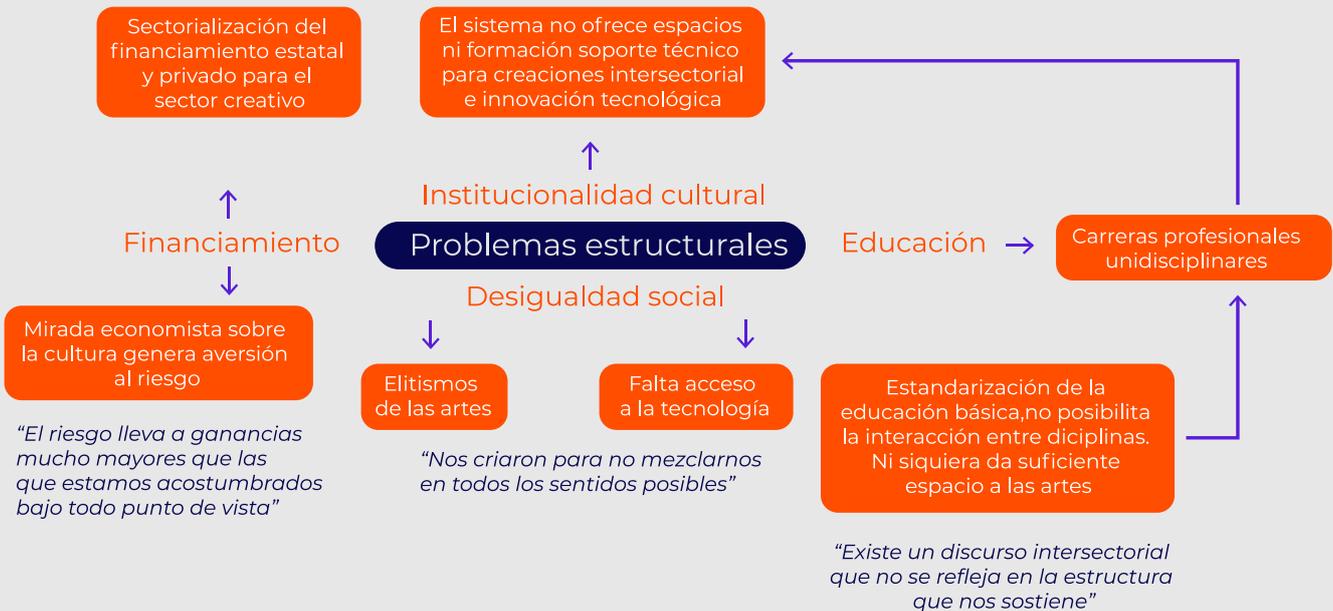
LABORATORIO 1: CREADORXS

IV) CONDICIONES

Al preguntarle a lxs creadorxs qué se necesita para propiciar la creación intersectorial en nuestro país surgió una profunda reflexión que llevó a detectar no sólo condiciones más estructurales que se necesitan para propiciar la creación intersectorial, sino las condiciones más individuales que permiten a creadxres escapar de esa rigidez estructural.

Entre los problemas estructurales, se repitieron con mayor frecuencia problemas en la **educación, la institucionalidad cultural, el financiamiento de las artes** y la **desigualdad a nivel país reflejada en las artes**, a continuación las ideas principales:

“Necesitamos plataformas oficiales y gubernamentales que manejen recursos para la activación de los procesos creativos más que la visibilización”





LABORATORIO 1: CREADORXS

El fuerte de la conversación, sin embargo, se dirige hacia el eco cultural que genera la estructura social y económica de nuestro país, cómo ésta cultura coarta la creatividad, y las salidas que se encuentran en el quehacer creativo para superar las barreras:

ESTRUCTURA SOCIAL Y ECONÓMICA



ATRAVIESA LA CULTURA
DE UN PAÍS

MIEDO Y CASTIGO AL ERROR Y AL FRACASO

Ambición
Exitismo
Competitividad y descalificación
"País enfermo"
"Dictadura de la cultura única"
"Exceso de deber ser"
Aniquilación de sueños, locura y libertad

DESCONFIANZA

Cultura del terror
Repetir la fórmula de lo ya aceptado
Hacer lo políticamente correcto
Sobrevalorar lo de afuera, lo extranjero
Ver al otro como amenaza

CONTRACULTURA QUE EMERGE DEL PROCESO CREATIVO

"Permitirse la locura, la creatividad, la curiosidad y el juego"
"Poner en tensión nuestros propios paradigmas"
"Abrazar el error"
"Atraverse a ser malo en algo, no por el resultado sino por enamorarse de ese algo"
"Concebirse cambiable"
"No olvidar que el arte es provocador por naturaleza"
"No olvidar que lo que hiciste, lo hiciste porque te gusta, porque descubriste algo hermoso"



En el proceso creativo intersectorial

"Valorar el proceso como algo que deja huella en el uno y en el otro independiente del resultado formal"
"Creer y confiar en el proceso creativo de otros"
"Atraverse a decir: esta persona lo puede hacer mejor que yo"
"Interés genuino, investigar y llegar hasta el límite, buscar al otro de ese otro sector para co-crear no para que te solucione un problema"
"Atraverse a buscar a otros que admiras para co-crear"
"Soltar las ideas como "ideas propias" y atraverse a compartir libremente"
"Propiciar la creación colectiva como un romance artístico, profundización del proceso"
"Voluntad de ir hacia una nueva aventura"



LABORATORIO 1: CREADORXS

V) AUDIENCIAS

Al preguntarle a las personas invitadas por los nuevos espacios y audiencias en el actual contexto y la proyección de sus creaciones, se observan dos grandes temáticas:

1) Apertura a lo digital e identificación de nuevas audiencias

La participación del sector musical en un videojuego, la creación de nuevo contenido digital explorando el traspaso de materialidades 2d a 3d, podcast de ficción, la utilización de herramientas digitales como Adobe y desde el mundo editorial el potencial de las agencias literarias y la solicitud de creación de nuevos contenidos digitales y análogos a escritores, son nuevos desafíos experimentados y destacados por los participantes. Esto ha traído la captación de nuevas audiencias, sobre todo en el primer caso donde hubo un acercamiento importantísimo de la audiencia infantil y juvenil.

También se destacan experiencias que no hubiera sido posible imaginar sin la digitalización que ha traído la pandemia como son las colaboraciones y co-creaciones internacionales.

Sobre la apertura a lo digital, algunos participantes destacan la importancia de mejorar el acceso y dar la posibilidad de capacitación a todo quien quiera crear y expresarse a través de nuevas tecnológicas. En el caso de la edición, que los escritores se capaciten sobre el tema de las agencias literarias.

2) Vuelta a lo presencial pos pandemia y explosión de las expresiones artísticas

La pandemia y el aislamiento social va a ser para algunas de las personas participantes un catalizador de la necesidad y sed de la vuelta a los espectáculos presenciales y a la calle. Se entiende este período de pandemia como una pausa, donde se ha explorado la adaptación a formatos digitales para darle continuidad al trabajo creativo, pero que no remplazan la presencialidad. Se comenta también la necesidad humana pos pandemia de desarrollarse desde la sustentabilidad y cómo esto afectará al proceso creativo.

Por otra parte, una de las invitadas destaca la potencia que van a tener las artes luego de la experiencia opresora de la pandemia, y la repercusión mundial que esto va a tener. Comenta que las instituciones culturales deben prepararse para lo que se viene.

En cuanto a las audiencias, desde la publicidad, surge la reflexión sobre una nueva audiencia, que ya no son consumidores, sino ciudadanos, y que pagan por escuchar la verdad, no el producto maquillado. Desde la edición se destaca el mercado oriental como una gran audiencia a potenciar.

Por último, destacar que tres de las personas invitadas, identifican que existe un peligro al sobre-enfocarse a la captación de audiencias. Opinan que forzar la utilización de nuevos formatos para llegar a públicos más masivos puede sabotear la idea original. Es importante entender el pulso propio del proceso creativo y en qué lugares se puede mover. También, recordar que uno mismo es el primer espectador y que por tanto el producto debe emocionar y encantar primero a quien lo crea.



LABORATORIO 1: CREADORXS

ANEXO 1: PARTICIPANTES



VIVIAN LAVIN

Periodista, escritora, editora y agente literaria. Autora de libros de entrevistas a escritores y artistas, otro sobre DDHH y recientemente, sobre la inteligencia vegetal. Conduce desde hace 20 años programa radial de literatura Vuelan las Plumas en Radio Universidad de Chile. Premio Sociedad de Escritores de Chile (2005); Premio Cámara Chilena del Libro (2009); Premio N'Aitun 2015; Premio Academia Chilena de la Lengua (2017). Miembra del directorio de la Sociedad de Derechos Literarios (SADEL). Miembra del Observatorio del Libro y la Lectura. Como agente literaria es la primera empresa del mundo editorial en Chile con foco en Asia-Pacífico.

 @vivian_lavin



MARIANO BRECCIA

Creativo, activista textil y gestor cultural. Estudios en ciencias de la comunicación en la Universidad de Buenos Aires, Co-director creativo en 12na(docena), plataforma creativa especializada en reciclaje textil y comunidad, Director ejecutivo suprareiclaje.org, Directorio Latinoamericano de Suprareicladores. Creador del ciclo Pop Ucpy (ventas pop up especializadas en Economía Circular), Co- creador y Director Creativo Festival Circular.

 @monstrologo @12narecicla @12nastore @supra_org



SOL DÍAZ

Dibujante, autora de libros de humor y narrativa gráfica. Creadora de una serie animada, dibujante en vivo junto a una banda de jazz, co creadora de un podcast de dibujo y creatividad, y parte de las 4 creadoras de una revista de cómic hecha por mujeres.

 @unasoldiaz



LABORATORIO 1: CREADORXS



NATALIA CABRERA

Natalia Cabrera es cineasta y artista medial enfocada en narrativas interactivas. Magíster en artes mediales del Interactive Telecommunications Program (ITP) de la Universidad de Nueva York. Recientemente trabajó como diseñadora de narrativas interactivas en "Memorial Rocas AR", y dirigió "Hypha", experiencia de realidad virtual sobre el mundo fungi, estrenada en Sundance New Frontier 2020. Actualmente co-dirige "Symbiotica" experiencia colectiva de realidad virtual sobre la simbiosis como metáfora para un cambio hacia el bien común y "Echo Blast", juego de realidad virtual que utiliza la ecolocalización de los murciélagos como dispositivo para navegar.

in natalia-cabrera



CRISTÓBAL VALENZUELA

Artista, desarrollador de software y cofundador de Runway, radicado entre Nueva York y Chile. Trabajando en la intersección de Inteligencia Artificial y creatividad. Actualmente liderando el equipo de investigadores y desarrolladores en Runway, creando una nueva generación de software con IA para la creación de contenido audiovisual.

🐦 @c_valenzuelab @runwayml



ALVARO DÍAZ

Director y guionista, fundador de la productora Aplaplac, con la que creó 31 Minutos (serie que hoy forma parte de la oferta de Netflix para Latinoamérica). Ha dirigido videoclips, siendo nominado a Video del Año en los Premios Pulsar 2017 por "Todos los Días" de Pedropiedra.

📷 @alvaroaplaplac



LABORATORIO 1: CREADORXS



RODRIGO BRAVO

Diseñador, ha colaborado y desarrollado productos de diversa naturaleza para marcas internacionales, en donde destacan el diseño de mobiliario, productos de uso doméstico, relojes y luminaria. Sus diseños y colecciones han sido exhibidos en las principales muestras Internacionales e importantes galerías internacionales dedicadas al diseño como Rossana Orlandi (Milán), Mint (Londres), Chamber (Nueva York), Matter (Nueva York), Boon (Paris) distribuyen y representan su trabajo.

 @rodrigobravo @bravo_estudio



ANGELA POBLETE

Directora del área de televisión de la productora Fabula. Con más de 20 años de trayectoria en el ámbito, hoy lidera proyectos de ficción. Series orientadas al mercado internacional y las nuevas plataformas, como La Jauría y El Presidente.

 @angela.poblete.s



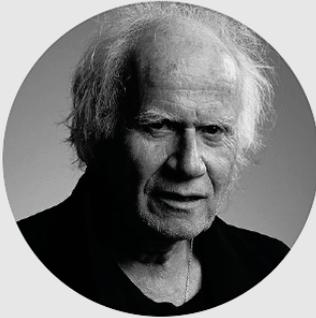
JAVIERA MENA

Productora y música chilena con 15 años de trayectoria. Ha sido nominada a premios Grammy, MTV y Pulsar. Recientemente estrenó su sencillo "Dos" en un concierto dentro del mundo virtual del videojuego "Avakin Life", siendo la primera artista en Latinoamérica en hacerlo.

 @javieramena



LABORATORIO 1: CREADORXS



RAÚL MENJIBAR

Publicista de larga y destacada trayectoria. Hace 35 años funda Porta, una de las agencias líderes del país, desde donde ha destacado como el responsable de importantes campañas de publicidad. Entre ellas se le reconoce como el inventor del arcoíris del “No” del plebiscito de 1988.

 [Raul-menjibar](#)



MARTÍN ERAZO

Fundador y director artístico del colectivo La patogallina, Co-Director y co-fundador de la compañía de intervención sonora Teatro del Sonido. Ha realizado talleres, seminarios y conferencias de teatro de calle, actuación, autogestión, improvisación y creación escénica en Chile y el extranjero. Cuenta con estudios audiovisuales y cinematográficos en Instituto Arcos y la EICTV (Cuba), además de estudios en la Escuela de Teatro La Mancha, y Escuela Internacional del Gesto y la Imagen.

 [@martinerazop](#)



LABORATORIO 1: CREADORXS

ANEXO 2: REFERENTES

Creadorxs del sector creativo:

Violeta Parra, compositora y recopiladora folclórica, artista plástica, poeta (1917-1967, Chile).

Claudio Di Girólamo, artista escénico y pintor (1929, Chile).

Claudia Huaiquimilla, cineasta (1987, Chile).

Manuela Infante, dramaturga, artista escénica y música (1980, Chile).

Norton Maza, artista visual y músico (1971, Chile).

Hugo Covarrubias, artista audiovisual y de animación digital (1977, Chile).

Diego Lorenzini, ilustrador y músico (1984, Chile).

Louta, músico, artista plástico (1994, Argentina).

Juana Molina, música y actriz (1962, Argentina).

Leonardo Da Vinci, pintor, anatomista, arquitecto, paleontólogo,3 artista, botánico, científico, escritor, escultor, filósofo, ingeniero, inventor, músico, poeta y urbanista (1452-1519, Italia).

Bjork, cantante, actriz, escritora (Islandia, Chile)
*Nombrada dos veces por participantes.

Patti Smith, música y poeta (1946, USA).

Martín Scorsese, director de cine y actor (1942, USA).

Andy Warhol, artista plástico y cineasta (1928-1987, USA).

David Byrne, músico, cineasta y actor (1952, Escocia)
*Nombrado dos veces por participantes.

Lars von Trier, cineasta (1956, Dinamarca).

Lasse Hallström, cineasta (1946, Suecia).

Proyectos/inspiración del sector creativo:

Fuerza Bruta: reúne artes escénicas, visuales, audiovisual y digital, Argentina.

Teatro Cinema: reúne artes escénicas, audiovisual y cómic, Chile.

OK-RM: reúne diseño de autor, artes y arquitectura, Reino Unido.

Las Tesis: reúne artistas escénicas, historiadora, y diseñadoras, Chile.

Grow your own cloud: reúne artes diversas, nueva tecnología y naturaleza, Dinamarca.

Taller Humano- Fundación Augusto y León Ferrari: reúne artes diversas y comunidad, Argentina.

Café Tacuba: reúne música y audiovisual, México.

Basurama: reúne artes diversas con foco en la sustentabilidad, España.

Pixar: animación digital, USA.

Blueman: reúne arte escénico, visual y música, entre otros, USA y Canadá.

The Beatles: músicos, Reino Unido.

Angelus Novos: Paul Klee (Suiza) y Walter Benjamin (Alemania).

Creadores de otras áreas:

Científicos: Darwin, Humboldt, Thor Heyerdahl; Científicos, Carl Gustav Jung.

Desarrolladores tecnológicos: Steve Jobs, Elon Musk.

co-chile.com



CORFO 