

Sormenaren Mundu Foroa 2024: amaierako ondorioak

1. Testuingurua

Euskadin egitea zegokion Sormenaren 2024ko Mundu Foroaren prestaketaren plangintza-fasean ikusi genuen zein zen ikuspuntu egokia parte-hartzaileen arteko lankidetzaren irekiari hasiera emango zion lan espezifikorako testuinguru bat sortzeko. Hori duela ia urtebete artikulatu zen «Bidaia» izenburuko txosten orokorrean:

KSletako berrikuntzak ez ditu soilik diru-sarrera indibidual edo pribatuak sortzen eta, horrekin batera, kanpo-efektu garrantzitsuak ere badakartza, batez ere arlo sozial eta kulturalakoak. Eta are garrantzitsuagoa, funtsezko rola daukate gizarte inklusibo eta jasangarriagoak lortzeko bidean aurrera egiteko. Horrek bitxi eta bakan egiten du KSletako berrikuntzaren balioa. Horrenbestez, politiken eta berrikuntzaren ikuspegi integratuago bat duten eredu berriak aplikatu behar dira oraindik ustiatu gabeko KSlen potentziala aprobetxatzeko.

CWF24 foro honetan, ibilbide bat proposatzen dugu arlo tematiko eta erronka global horietan barrena orokorrean, izan dituzun bizipen propioekin kontrastatu nahi ditugun esperientzien bidez, etorkizun hurbilean lankidetzarako posibilitateak sortzeko helburuarekin. CWF24 foroa esperientzia aberasgarria izan dadila espero dugu, aldaketa horiek hobeto ulertu eta etorkizunerako erronka berriak proposatzeko.

Ondoren, CWF2024 foroan atera genituen amaierako ondorioak aurkeztuko ditugu, neurri handi batean duela urtebete egin genituen aurreikuspenekin bat datozenak. Arlo tematiko bakoitzari buruzko txosten xehatuak, DC Living Lab programak, erronka global bakoitza, eta CWF24 foroaren beste saio batzuk [gune partekatu honetan](#) daude eskuragarri dagokion material grafikoarekin batera. YouTuberen kanaleko [Euskadiko KSlen](#) web-orrian ere lortu daitezke ikus-entzunezko materialak.



2. Parte-hartzea eta sare-lana

Foroak iraun zituen hiru egunetan 42 herrialdetako 500 pertsonak parte hartu zuten jardueretan, eta guztiek ere 50 hizlariri baino gehiagori entzuteko, eta 12 kultura- eta sormen-erakunde bisitatzeko aukera izan zuten. Erronka globalei buruzko parte-hartzean oinarritutako eztabaida-saioak elkarriketa irekiko guneak izan dira, eta 210 parte-hartzailek baino gehiagok beren esperientzia eta ikuspuntu propioak partekatu dituzte, gure ulerkuntza kolektiboa aberastuz, eta 250 interakzio baino gehiago ahalbidetu dira bilera bizkorren saioetan. Nazioarteko finantzaketa-laguntzak ere bildu ziren proiektuak nazioarteko bazkideekin garatzeko Kultura eta Sormen Industrien esparruan. Foroaren emankizuna zuzeneko irudiekin eskaini zen lehenengo eta hirugarren egunean, ekitaldira bertaratu ezin izan ziren pertsonen ekitaldia denbora errealean hiru hizkuntzako aldi bereko itzulpenarekin jarraitzeko aukera emanaz: ingelesa, euskara eta gaztelania.

Parte-hartze aktiborako eta sare-lanerako antolatutako saioetarako, gogoeta gisa, onartzen dugu alde aurreko prestaketa bi saio-konfigurazio horiek (bilkura bizkorra eta sare-lan irekia) ahalbidetzeko funtsezkoa izanik ere hori bezain garrantzitsua dela malgutasuna atxikitzea. Plan bat izatea funtsezkoa da, baina funtsezkoa da, halaber, ordu-tarte irekiak programatzea, eta gune eroso eta positiboak sortzea non eztabaidak parte-hartzaileen interesetara edo sortzen diren gaietara egokitu ahalko diren. Ideiak sortzen diren neurrian ideia horiek aztertze beharrezkoa den egituraren eta beharrezkoa den malgutasunaren artean oreka bat sortzeak nabarmen handitu dezake horrelako saioen eraginkortasuna eta gozamena.

3. Arlo tematikoetarako eta DC Living Lab programarako funtsezko ideiak

- 1.AT: Gobernantza eta KSlak. Kultura eta Sormen Industrietan, gobernantza-ereduek eboluzionatu egin behar dute etekinen bilaketa edo diru-sarreraren sorrera orekatzeko balio soziala sortzeko betebeharrarekin, eta horrek eragina du hainbat esparrutan, hala nola osasun mentalean, gizarte-kohesioan eta ingurumen-jasangarritasunean, esaterako. Horretarako, gobernantza-esparru bat behar da, askotariko alderdi interesdunak barnean hartuko dituen, artistekin hasi eta ingurumen-alorreko adituekin amaitu, ikuspegi holistiko bat bermatzeko erabakiak hartzeko garaian.
- 2.AT: Berrikuntza KSlakin edo gabe. Trantsizio hirukoitza (berdea, soziala eta digitala) berrikuntzarako aukera paregabea da BARRUTIK eta KSlakin BATERA egiteko, hiru arazoirengatik:
 - Lehenengo arrazoia da ezagutza izugarria dagoela (baita prozesu eta metodoei buruzkoa ere) sektorearen barruan eta horrek aitzindari-rola ematen diola.
 - Bigarren arrazoia da sektorea bera eraldatzen ari dela. Belaunaldi gazteek negozio-eredu berriei egingo diete aurre eta aldatu egingo dituzte. Negozio-eredu horiek berrikuntza sartuko dute beren DNAn eta beren egungo potentzialaren ekarpena egingo dute berrikuntza enpresetan sistematikoki sartzeko prozesuan.
 - Hirugarren arrazoia da KSlak gaitasuna eta eskumena dutela gizartearen beste sektore eta alderdi batzuk eraldatzeko (elkar aberastea), baina puntu honetan administrazio publikoak berrikuntza bermatzeko sistema berri baten premia izugarria dago.
- 3.AT: KSlen enpresak eta merkatuak. Sektore gisa dugun erronka handia zera da, enpresa gisa dugun historia hobeto saltzen ikasi behar dugula. Hori gertatu dadin, enpresak bere enpresa-gaitasunak hobetu behar ditu, laguntza lortu behar du bere diskurtsoa esparru finantzario eta politikora eramateko, eta indarrak batu behar ditu sektore handi BAKAR BAT izateko. Horrek konfiantza handiagoa eragingo du, eta KSlak inbertitzaileentzat eta arduradun politikoentzat lehentasun handiagoa izan dezatela eragingo du.

- 4.AT: Hezkuntza eta ikerketa KSletan. Autokontzientzia indibidualki, baina baita ekosistema gisa ere, funtsezkoa da ikaslea ardatz duen ikuspegi bat sustatzeko irakatsi eta ikasteko gure ereduetan, KSlen sektoreek exijitzen eta behar dituzten abilezia praktiko eta teknikoekin eta pertsona arteko abileziekin lotutako abileziak barne, gure industriak hurrengo mailara eramateko. Funtsezkoa da hezkuntza etorkizuneko enpleguetarako konpetentzia berrien agerraldi gisa ulertzea.
- DC Living Lab: SBen erregioetako hainbat saretako talentuak uztartzen diren DC Living Lab programaren prozesuak sormen- eta kultura-industriek sortzeko eta lana eta ezagutza aurrera eramateko moduari dagokionez dituzten posibilitateak islatu ditzake. Askotariko diziplina eta kulturak bildu ziren lankidetzaren batean gaur egungo erronkei aurre egiteko, eta konpetentzien konbinazioa eta profilen dibertsitatea izan zen, hain zuzen ere, emaitzei balioa eman ziena. Horrek zer pentsatu ematen digu dibertsitate eta kolaborazio horrek industriarentzat duen garrantziari buruz, eta hori oraingoan nabarmen ikusi da konferentziaren barruan. Erronken funtsezko lerroek egungoak eta esanguratsuak diren gaiak biltzen dituzte, hala nola jasangarritasuna, teknologia berriak eta kolaborazio-egiturak. Aurtengo taldeen adibidea inspirazio-iturri izan daiteke tokiko eta nazioarteko proiektu berrietarako. DC Living Lab programak bilatzen ditugun etorkizunak imajinatzeko eta sortzeko barrutiak eta nazioarteko talentuak biltzen jarraitzeko duen eginkizun baliotsuarekin jarraitzen duela ikusten dugu. Ez silo bat bezala, baizik eta lerro bertebral bat bezala, buruz buru egungo bizi-alderdi interesdunekin eta sektorean esperientzia duten profesionalekin.

4. Erroka globaletarako eta inspirazio-hitzaldietarako funtsezko ideiak

- **1. inspirazio-hitzaldia: Ekintza klimatikoaren, berrikuntzaren eta sormenaren bidegurutzak.** Climate KIC enpresako Andoni Hildalgok hitzaldi inspiratzaile bat eman zuen «Klimaren aldeko ekintzaren, berrikuntzaren eta sormenaren intersektzioa» izenburuarekin. Munduaren klima-larrialdiak soluzioak pentsatzeko dugun gaitasunaren barruan erroka sakon bati aurre egin behar diola onartzea izan zen abiapuntua. Proba nahikoak erakustek eta kasuaren defentsak ekintza bultzatuko zutela uste izatea ez da nahikoa izan, karbono-emisioak gehitzen ari baitira etengabe. Istorio berri eta estimulatzaileak behar ditugu, etorkizun nahigarri bati buruzko bisioak, klima-aldaketarekiko erantzun proaktiboak pizteko. Kontua ez da ezagutzarik eza, baizik eta jarduteko gure gaitasuna oztopatzen duen imajinaziozko pentsamendu baten defizita. Horregatik dago oso premia argi bat kultura- eta sormen-sektoreak esku hartu dezan eta errealtate hori eraldatzen lagundu dezan.

Aztertu ahalko liratekeen 4 jarduketa-ildoren multzoa proposatu zuen Andonik: identitatea erabiltzea aldaketa sustatzeko eragile oso boteretsu gisa (klimaren aldeko ekintza identitate nazionalekin, erregionalekin eta udal-arlokoekin lotuz); imajinaziozko defentsa sustatzea erakundearen aurrean (betiere kontuan izanda anbiziozko politikak buru-hausgarriaren funtsezko zati direla); eguneroko ohitura eta errutinetako aldaketak eragiteko forma kreatiboak erabiltzea; eta kolaborazio erradikala sustatzea espero ez diren aliantzak ugaritzearen bidez. Eta hori guztia bi premisaren pean: lehenik, ez gara mugatu behar «besteak hatzarekin seinalatzera», eta, aitzitik, batez ere sektore gisa zer egin dezakegun hasi beharko genioke galdetzen geure buruari, eta geure burua etengabe zalantzan jartzen; eta bigarrenik, pertseberatu egin behar dugu, porrotari beldurrik ez izan, *feedback* bukle iraunkorrak eta etengabeko ikaskuntza-prozesuak sustatu.

- **2. inspirazio-hitzaldia: Sormena eta berrikuntza sektoreetatik haratago - Sortzaileen arteko elkarrizketa bat.** Aranzazu Callejak eta Jon Mayak dantzaren eta musikaren alorretako beren sormen-prozesuen funtsezko alderdiak partekatu zituzten. Ideia nabarmenen artean honako hauek zeuden: sortzaileek munduan duten rola ikuskizunaren esparruaz haratago, generoaren eta hainbat diziplinaren arteko harremana, gizarte-erantzukizun kreatiboa eta

koherentzia, identitate eta lokalismo propioei buruzko nahasketa, desberdintasuna sormen-iturri gisa, eta sortzaileen egonkortasuna eta erresistentzia. Azkenik, entzute aktibo baten premia azpimarratu zuten eta isiltasunaren magia nabarmendu zuten.

- **1. erronka globala: Klima-aldaketari buruzko narratiba berriak KSletatik – Merezki duen etorkizun baten ikuspegia.** Andoni Hidalgo, Aleksandra Goldys, Maria Loloni. Erronka global honetan, mahai biribil txikitan banatu ziren parte-hartzaileak, eta bertan elkarrizketa egituratu batean eztabaidatu zituzten klimaren gain inpaktu handia duten gure eguneroko bizitzaren errutinazko hiru elementu gidatzen dituzten egungo narratibak: zer jaten dugun, nola mugitzen eta nola janzten garen. Rol-jokoen dinamika baten ondoren, narratiba horien azpian dauden patrioiak, egiturak eta eredu mentalak aztertu zituzten parte-hartzaileek, eta KSlek narratiba horiek istorio positibo berri bihurtzen nola lagundu ahalko luketen proposatu zuten.
 - «Jaten dugunaren» esparruan, errotutako kontsumo-ohiturak azpimarratu zituzten parte-hartzaileek, ohitura horietan kontsiderazio ekonomikoak –enpresenak zein kontsumitzaileenak– nagusi direlarik beste kezka mota batzuen gainetik, hala nola elikadura-ohiturek kliman duten inpaktua. Egoera hori aldatzeko, KSlek funtsezko rola izan dezakete paradigma betiere kontsumo kontzienterantz eta herritarren konpromisorantz aldatuz.
 - «Nola mugitzen garen» puntuaren esparruan, parte-hartzaileek azpimarratu zuten «mugitzeko premian» oinarritutako kultura batetik, non «zerbait huts egitearen beldurrak» indar handia duen, «tokikoaren balioan» oinarritutako beste batera aldatzeko premia. Gainera, kulturaren eta sormenaren balizko rola ere nabarmendu zuten indibidualismoari aurre egiteko eta garraibide kolektiboak sustatzeko.
 - «Nola janzten garen» puntuari buruz, KSlek «diseinuaren birplanteamenduan» duten rola azpimarratu zen. Industria horrek oraindik aztertu gabe dagoen herritarrak sensibilizatzeko potentzial izugarria du. Ingurumen-ondorioez gain (CO2 emisioak, ur-kontsumo izugarria), kontuan hartu beharreko beste alderdi batzuk aipatu ziren, giza eskubideen errespetua, esaterako.
- **2. erronka globala: KSlentzako enpresa-eredu berriak: nola txertatu sormena eta berrikuntza.** Joseph Hurtado. Kultura eta Sormen Industriek, eta industria tradizionalak, baliabiderik ezetik –sarritan finantzaketarik ezetik– eta aldaketa teknologiko handiei eta klima-aldaketaren larrialdiari aurre egin behar dien gizarte baterantz goazen neurrian kualifikazioa handitzeko sortzen den ezinbesteko premiatik haratago doazen erronkei egin diete aurre.

Horregatik, erronka horiei aurre egiteko lanean jarraitzen den bitartean, «berrikuntza» terminoa maiz sortzen da lan-ingurunean. Izan ere, berrikuntza aurrerabidearen indar bultzatzailea dela onartzen da, eta, hori horrela, funtsezkoa da industriek puntu hori ez bazterteza. Horrenbestez, esan daiteke KSlek eta industria tradizionalak kolaboratzeko interesa dutela honako hauetarako:

- Ezagutzak trukatzeko arazo erkide eta presazkoei ekiteko.
- Trantsizio egoki bateko kolaborazio-bideak aurkitzea, non berrikuntzak eta kulturak bat egingo duten gizakian zentratutako ikuspegia duten soluzioak garatzeko.
- Oinarritzeko itzultzeko premia, loturarekin zerikusia duen gure gizatasun naturalarekin konektatuta egoteko premiara itzul beharra.

Industriek berrikuntza baztertu ezin dutenez, ez dezagun ahaztu pertsonekin eta ideiekin solik duela zerikusia berrikuntzak, ideiekin eta pertsonekin soilik.

- **3. erronka globala: KSlak eta trantsizio digitala: Kultura eta Sormen Industria lehiakorragoetarantz.** Jorge García Valbuena eta Sonia Bilbao. Saioan, KSlen sektoreen barruan trantsizio digitalak duen egungo egoerari buruz sakondu genuen. Adimen artifizial sortzaileari edo berezko hizkuntzaren prozesamenduari, teknologia analitikoari eta datuen erabiluari edo errealitate hedatuaren bidezko bistaratze aurreratuei probetxurik handiena ateratzeko moduari buruz eztabaidatu genuen.

Aukera asko identifikatu ziren sektorearentzat, baina baita erronka handiak ere trantsizio digital honetan, sektorean gaitzeko eta prestatzeko premiarekin hasi, sektore bereko eragileen arteko kolaborazio-premiarekin jarraitu eta trantsizio digitalari ekiteko beharrezkoa den finantza-inbertsioarekin amaitu. Gaur egun hainbat erreminta eta tresna badaude ere, ondorio garbietako bat zera da, argi dagoela epe luzerako estrategia berri baten premia sektoreko inbertsio estrategikoaren arloan. Baliabideak izateko aukera erraztu behar du estrategia horrek, ezagutzak eta ekipamendua barne.

Beste eztabaida-gai handia adimen artifizial sortzaileak kultura- eta sormen-dukien produkzioan duen inpaktua izan zen. Funtsezkoa da teknologia gureganatzea eta babes, jabetza-eskubidea eta eratorritako obrak sortzeko erabilitako dukien titulartasuna bermatzeko martxan jartzen ari diren ekimen erregulatuak baikortasunez hartzea. Haatik, hurbiletik jarraitu behar da esparru erregulatu horien bilakaera adimen artifizialeko ereduak entrenatzeko erabilitako dukiekin lotutako alderdiak nola aztertzen dituen ebaluatzeko.

5. Euskal Herria ekosistema ireki globala da

Euskal Herrian pozik gaude Euskadik ekosistema kultural eta kreatibo ireki gisa duen rola dela eta. Intersekzio dinamikoa dela erakutsi du erregioak, non tradizioak berrikuntzarekin bat egiten duen, mundu-komunitatearekin sakonki konektatzen den sormen-kultura bat sustatuz. Euskadik zentro ireki eta nazioartean konektatutako bat izateko duen konpromisoak aberastu egiten ditu gure topaketak, tokiko dinamismoa eta ikuspegi globalak bikain uztartzen diren plataforma bat eskainiz. Ideia berritzaileak eta mugaz haraindiko kolaborazio-proiektuak sortzea bultzatzen du horrek. Gure bidaiaren kapitulu hau bere bukaerara iristen denean, gogoratu ez dela azken amaiera bat, baizik eta aztertzen eta lankidetzan jarraitzeko aukera interesgarriak eskaintzen dituzten bide berrietarako sarbide bat. Eskerrik asko.

