
Las instituciones culturales para la creación e innovación en el País Vasco

Se hace un recorrido general por el conjunto de instituciones que en el País Vasco trabajan en el sector de la creación e innovación culturales. Así, se estudian los centros motores en este campo como Tabakalera y Arteleku en Donostia, BilbaoArte en la capital vizcaína, y Montehermoso y Krea en Gasteiz. Se recoge, asimismo, la oferta educativa pública en estos ámbitos, concretamente los centros de Musikene, Eszenika y el próximo Parque Científico-Tecnológico de Leioa, y la de las universidades —públicas y privadas— y centros de estudios profesionales, y se estudian las diversas asociaciones tales como el clúster audiovisual Eiken y la red de teatro Sarea. A continuación se exponen opiniones y análisis de los responsables de Tabakalera, Musikene, Creativity Zentrum, DigiPen, Eiken y de la Candidatura Donostia-San Sebastián 2016 a la capitalidad cultural europea

Euskal Autonomia Erkidegoan kultura-sorkuntzaren eta berrikuntzaren sektorean lan egiten duten erakundeak azaldu dira. Horrela bada, eremu horretako zentro eragileak aztertu dira, esaterako, Tabakalera eta Arteleku Donostian, BilbaoArte Bizkaiko hiriburuan, eta Montehermoso eta Krea Gasteizen. Halaber, eremu horietan dagoen hezkuntza-eskaintza bildu da, zehatzago aipatuta Musikene, Eszenika eta laster irekiko den Leioako Zientzia eta Teknologia Parkea, unibertsitate publiko zein pribatuen eskaintza eta lanbide-heziketako zentroak. Gainera, dauden elkarteak ere aztertu dira, adibidez, Eiken ikus-entzunezkoen Klusterra eta Sarea antzerki-sarea; eta, jarraian, Tabakalera, Musikene, Creativity Zentrum, DigiPen, Eiken eta Donostia-SanSebastian 2016ko Europako kultur hiriburuaren hautagaitzaren zentroetako arduradunen iritzi eta azterlanak azaltzen dira.

An overview of the institutions working in the fields of cultural innovation and creation in the Basque Country is presented. The main drivers in the sector are discussed, such as Tabakalera and Arteleku in Donostia, BilbaoArte in Bilbao and Montehermoso and Krea in Gasteiz. The public-sector education on offer in the field is also covered, i.e. Musikene, Eszenika and the soon-to-open Leioa Science & Technology Park, along with public and private universities and professional training schools. The various associations in the sector are then examined, such as the Eiken audio-visual cluster and the Sarea theatre network. The article describes with opinions and analysis by the persons in charge of Tabakalera, Musikene, Creativity Zentrum, DigiPen, Eiken and the bid 2016 Donostia-San Sebastian european capital of culture.

Mikel Ayuso
Haritz Solupe Urresti
Diputación Foral de Gipuzkoa

Carmen Rodríguez Suso
Musikene

Pedro Ruiz Aldasoro
Creativity Zentrum

Juan Luis Laskurain
Digipen

Itziar Mena
Eiken

Santiago Eraso
Donostia-San Sebastián Capital Europea de la Cultura 2016

Índice

1. Panorama general
2. Tabakalera, el ágora de la cultura
3. Musikene
4. Experiencia, contribución y reflexiones de Creativity Zentrum sobre las industrias de la creatividad
5. Digipen, un proyecto estratégico
6. EIKEN, *Cluster* del Audiovisual: hacia el «nuevo audiovisual»
7. Donostia-San Sebastián, Capital Europea de la Cultura 2016

Palabras clave: instituciones culturales, centros culturales, creación cultural, innovación cultural.

Keywords: cultural institutions, cultural hubs, cultural creation, cultural innovation.

N.º de clasificación JEL: Z10, L82, L83, R58.

1. PANORAMA GENERAL

En los últimos años están aflorando en el País Vasco instituciones y proyectos que tienen como protagonista al arte y la cultura en sus vertientes clásica e innovadora. Así, hay que señalar la ampliación y las grandes transformaciones ocurridas en el sistema de museos —Bellas Artes, Guggenheim y Euskal Museoa en Bilbao; San Telmo y de la Ciencia en Donostia; Artium y Bellas Artes de Gasteiz; y multitud de lugares y museos especializados.

De hecho, los mismos se han convertido en centros culturales de innovación expositiva, de conservación, de coleccionismo, de comunicación, de investigación y de educación. También se han transformado radicalmente los sistemas de bibliotecas, dando acogida a documentos sonoros y audiovisuales, o los archivos consultables por la red. Igualmente han pasado a primer plano patrimonios varios, desde los materiales (inmueble, mueble, artístico, industrial, arqueológico o natural) a los patrimonios in-materiales.

Otro de los protagonistas del cambio cultural son los equipamientos polivalentes como los palacios Euskalduna, Kursaal, Europa o Baluarte para congresos, exposiciones y audiciones o espectáculos que permiten una oferta variada y continua y que se convierten en centros de difusión cultural, de reunión y educación ciudadana.

En este artículo sólo van a mencionarse los centros fundamentales de innovación y cultura, la oferta educativa pública, tanto universitaria como de estudios artísticos, así como las privadas que acaban de iniciar su andadura y algunas agrupaciones y asociaciones prometedoras.

1.1. Centros culturales de innovación y cultura

Tabakalera

Es un centro de creación de cultura contemporánea especializado en el ámbito audiovisual. Persigue la generación de conocimiento e innovación cultural a través de la interacción entre diferentes ámbitos creativos y de la colaboración entre creadores, industrias y ciudadanía. Su prioridad, la creación orientada a la producción.

Se propone un tipo de institución cultural en el que interactúan un centro de creación, uno de exhibición y un tercero de conocimiento con el objetivo anterior y mediante la pluralidad y el dinamismo interno, el fomento del contacto y de interacción entre creadores y la diversidad de redes y alianzas.

- Como centro de creación y producción al servicio de los creadores y sus proyectos, ofrecerá diversos recursos, como espacios, equipamientos, medios de producción, programas específicos y asesoría en conocimiento, con el fin de facilitar la creación, impulsar la producción, estimular la innovación y la colaboración entre artistas, industrias creativas y ciudadanos.
- El centro de creación se articula en torno a tres ejes principales: programas de residencia, laboratorios y recursos de producción.
- Como centro de exhibición de las diversas manifestaciones de la cultura visual y audiovisual contemporáneas, abarca tanto proyecciones de cine, video, televisión, multimedia; como exposiciones, conciertos o eventos sonoros, teatrales, *performances*, instalaciones, etc.

- Como centro de conocimiento y de formación vinculada a la producción y el debate crítico sobre la cultura contemporánea, ofrece un servicio de información a través de una mediateca.

Por el momento tiene un funcionamiento simbólico con sede en Arteleku. Se instalará en el edificio de la antigua Tabacalera en Egija, cuya remodelación está presupuestada en 70 millones de euros y prevé su apertura para 2015. Tabakalera albergará, además, el Instituto Etxepare y la Filmoteca Vasca.

Arteleku

El Centro de Creación Arteleku tiene su origen en el convenio firmado entre la Diputación Foral de Gipuzkoa y Tabakalera por el cual Arteleku asume los proyectos audiovisuales de Tabakalera hasta su apertura en 2015. Está situado en el barrio de Loiola sobre un edificio industrial que inicialmente fue almacén de piensos y más tarde almacén de material eléctrico.

Su misión es la de impulsar proyectos creativos que aportan elementos innovadores y que tienen un desarrollo audiovisual, abarcando los ámbitos de las artes plásticas, fotografía, animación, cine, sonido, escena, etc. Posee un centro de documentación especializado en arte contemporáneo, salas multimedia, espacios de cesión temporal y talleres de producción.

Su programación interdisciplinar incluye proyectos, cursos monográficos, talleres y seminarios, exposiciones o actuaciones coordinadas por artistas invitados. Asimismo, acoge el *Dantzagune* de Gipuzkoa y difunde la revista de arte y pensamiento *Zehar*.

La Diputación de Gipuzkoa se ha comprometido a aportar 1.350.000 euros, más el coste de servicios de asistencia a programas y usuarios, estimado en otros 600.000 euros, durante el trienio 2011-2013.

BilbaoArte

Es un centro de producción artística dependiente del área de Cultura del Ayuntamiento de Bilbao que abrió sus puertas en 1998. Está ubicado en las antiguas escuelas de Urazurrutia, en la calle del mismo nombre del barrio Bilbao La Vieja. Su objetivo fundamental es impulsar la profesionalización de los jóvenes creadores, consiguiendo altos niveles técnicos, y poner a disposición de la comunidad artística modernas infraestructuras para la práctica artística. Para ello cuenta con espacios de cesión, talleres de grabado y serigrafía, imagen digital, escultura, fotografía, plató de filmación, centro de documentación y salas de proyectos.

Desde su inauguración en el año 1998, otorga becas a unos 20 artistas para que puedan dedicarse a su obra de manera exclusiva durante un año; ofrece, además, cursos, seminarios y conferencias; exposiciones de jóvenes creadores y jornadas de puertas abiertas; intercambios de artistas con otros centros artísticos; exposiciones

de propuestas artísticas en diversos países europeos; y asesoramiento artístico para el desarrollo de proyectos institucionales.

Cuenta con sala de exposiciones; doce espacios de cesión o estudios para el desarrollo de proyectos artísticos; talleres de fotografía, escultura, grabado, serigrafía, nuevas tecnologías, plató de filmación, sala de conferencias; salas para la realización de proyectos; y biblioteca-cafetería. El presupuesto para este año 2011 es de 769.000 euros.

Centro Cultural Montehermoso

El Centro Cultural Montehermoso (Departamento de Cultura del Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz) se define como un espacio de producción, exhibición y difusión del arte y el pensamiento contemporáneo.

En 2010 ofreció 18 exposiciones y 17 actividades culturales. Además, editó y distribuyó (gratuitamente) varias publicaciones propias como el *CMK* (Boletín cuatrimestral de programación), *DOC* (Programa «Contraseñas. Nuevas representaciones sobre la femineidad») y *Arte e Investigación* (Guías de visita de las exposiciones producidas en la categoría de comisariado dentro de la convocatoria anual «Arte e investigación»). Otras publicaciones (a la venta) son: *Producción artística y teoría feminista del arte: nuevos debates*; *Extrarradio. Reflexiones sobre las prácticas artísticas actuales más allá del centro*; *Arte e Investigación 07*; y *En torno al vídeo*.

Posee, asimismo, dos convocatorias fijas: «Arte e Investigación» (convocatoria anual con el objetivo de facilitar la producción de proyectos de arte contemporáneo, el comisariado, la investigación y el desarrollo de un guión cinematográfico); y «Next: Presentaciones/Aurkezpenak» (iniciativa para hacer visibles las prácticas artísticas emergentes).

Concede becas destinadas a la producción, exhibición y difusión del arte y el pensamiento contemporáneo en el capítulo de «Arte e Investigación», que constituye quizá la principal actividad del centro. El presupuesto alcanza los 148.000 euros, con 8.000 euros más destinados al apartado producción y 3.000 euros más dedicado al comisariado.

Su programa educativo pretende inculcar el interés por la cultura y la formación artística de manera que permitan un mejor acercamiento al arte, la cultura y el pensamiento contemporáneo. Con este objetivo se programan variadas actividades educativas: la otra inauguración, visitas, *topagune*, visitas-taller, talleres, cursos, *matinée*.

Krea

Krea Expresión Contemporánea es un proyecto impulsado por la Obra Social de Caja Vital Kutxa que funciona como centro de recursos, lugar para la formación y espacio de encuentro. Promueve la creación y cultura contemporáneas desde una

perspectiva multidisciplinar y de trabajo en red. Tiene su sede en Vitoria-Gasteiz, en el antiguo convento de las Carmelitas.

Es un centro de recursos e infraestructuras que potencia el desarrollo de proyectos y propuestas relacionados con las ideas y el pensamiento contemporáneos; fomenta el conocimiento posibilitando la formación continua y el intercambio de experiencias; apoya la profesionalización de jóvenes creadores; y propicia el encuentro y la interacción de los procesos creativos y sus protagonistas, haciendo partícipe a la ciudadanía, y en especial a la comunidad artística, en la construcción y desarrollo del proyecto.

KREA tiene tres grandes ejes de actuación:

- Centro de recursos. Cuenta con residencias, estudios artísticos, aulas de ensayo de danza y teatro, taller multimedia, laboratorios, aulas de creación sonora, taller de radio, y estudio de grabación.
- Formación. Promueve, en colaboración con diferentes instituciones educativas, encuentros profesionales y un programa de cursos, seminarios, talleres y jornadas que complemente la formación académica.
- Encuentros. Busca una conexión directa con los ciudadanos, haciendo partícipe del proyecto a toda la ciudadanía.

Entre sus proyectos, destaca el Programa de Creación, uno de sus ejes estratégicos, con el que promueve proyectos de investigación, formación, difusión y exhibición dentro de sus ámbitos de actuación, con especial atención al sector joven. Este programa se convoca mediante becas, líneas de financiación, encargo de proyectos, asesoramiento técnico, así como cesión o alquiler de equipos o espacios, y va dirigido a la configuración de una estructura de recursos e infraestructuras que desarrolle las propuestas de los diferentes agentes sociales y culturales, profesionales y amateurs.

1.2. Oferta educativa pública en audio-visual, innovación y cultura

Entre los proyectos públicos específicos cabe destacar el de Musikene, institución encargada de la implantación de los estudios superiores de música desde el curso 2001-2002. Este Centro Superior de Música del País Vasco, con sede en Donostia, está gobernado, administrado y representado por un patronato, quien delega gran parte de sus funciones en un coordinador.

La especialidades impartidas en el centro son: acordeón; arpa; canto; clarinete; composición; contrabajo; dirección de coro; dirección de orquesta; fagot; flauta travesera; guitarra; instrumentos de la música tradicional y popular (txistu); jazz; bajo eléctrico; batería; contrabajo; guitarra eléctrica; piano; canto; saxo; trombón; trompeta; oboe; órgano; pedagogía del lenguaje y de la educación musical; percusión; piano; saxofón; trombón; trompa; trompeta; tuba; viola; violín; violoncello.

Musikene desarrolla también otras actividades: a) la revista/boletín informativo *Musikene*, (un proyecto llevado a cabo por los propios alumnos de la asignatura con su profesora al frente), en la que se pueden encontrar entrevistas, reportajes, agenda de eventos musicales de la CAV y las noticias que se van generando dentro del centro y que son de interés general; b) el patronato que organiza tanto en el centro como en otros recintos conciertos de artistas afamados bajo el título de *Masterclass*.

Eszenika

Igualmente hay que mencionar Eszenika, el primer centro superior de arte dramático, danza y escenotecnia de Euskadi. El centro abrirá sus puertas el curso académico 2012-2013, dando formación en el primer año a unos 60 estudiantes (24 estudiantes por cada especialidad de interpretación y danza, y 12 de Escenotecnia para técnicos de escena). Se ubicará en un espacio propiedad del Gobierno Vasco, junto a la sede de EITB —edificio Bami— en un recinto actualmente en desuso de 5.800 m² construidos, del que se espera obtener una superficie de 4.000 m² útiles.

El centro ofertará títulos equivalentes a los grados universitarios, así como títulos de posgrado, tanto a nivel de posgrados profesionales como de masters y doctorado, estos últimos necesariamente en colaboración con la UPV/EHU. Ello permitiría, llegado el caso, una fácil transición al sistema universitario.

Eszenika ofertará enseñanzas superiores de grado en Arte Dramático y Danza, con una orientación profesional y especializada, por lo que no se descarta la colaboración en red con otros centros del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En las enseñanzas de Arte Dramático, la oferta arrancará con la especialidad en *Interpretación*, que con 240 créditos europeos (ECTS), tendrá una duración de cuatro años. En un segundo año de funcionamiento se ofrecerá la especialidad de Dirección Escénica y Dramaturgia, que tendrá dos años comunes bifurcándose después en dos itinerarios, uno para directores de escena y otro para guionistas. Por último, se prevé implantar la titulación en Escenotecnia.

Habrán nueve materias comunes que serán idénticas en las tres especialidades, así como asignaturas específicas de carácter inminentemente práctico, y una serie de materias optativas, de momento común a las tres especialidades, y también un número de créditos a la realización de proyectos prácticos a partir del segundo curso. Estos proyectos se realizarían conjuntamente entre el alumnado de danza, teatro y técnicos. Además se contemplan seminarios y *master-class* de la mano de profesores no comunes.

La formación en danza tendrá las especialidades de coreografía e interpretación y pedagogía de la danza, con una duración de cuatro cursos académicos divididos en 240 ECTS. Los tres primeros cursos serán comunes, mientras que el último será específico.

Parque Científico-Tecnológico

La UPV/EHU tiene previsto construir un parque científico-tecnológico en el campus de Leioa, donde se están analizando y perfilando algunas áreas, para la innovación cultural e innovación social. En la ladera norte del campus se levantarán edificios que albergarán actividades de transferencia de conocimiento al entorno social. Estos edificios —seguramente dos, aunque podrían ser más— se conciben como enclaves para el encuentro entre la UPV/EHU y entidades o empresas.

Así, uno de los edificios se utilizará para el desarrollo de actividades de I+D por grupos de investigación que colaboran asiduamente con empresas y que hoy tienen limitaciones de espacios e infraestructuras. El otro edificio, servirá para atraer empresas al campus, empresas que deben cumplir el requisito de hacer un uso intensivo de conocimiento y que mantienen alguna forma de relación con la universidad que sea considerada beneficiosa (aceptación de pregraduados o posgraduados en prácticas, o suscripción de contratos, por ejemplo). Se plantea en el documento la constitución de una sociedad anónima con la SPRI, en la que participase la UPV/EHU, y abierta a otros posibles socios interesados en promocionar este tipo de iniciativas, y muy especialmente la Diputación Foral de Bizkaia y los Ayuntamientos de Leioa y Erandio.

1.3. Centros universitarios vinculados al arte y la cultura

También en lo referente a la oferta educativa el modelo ha ido ampliándose en los últimos años en diversas facultades universitarias tanto públicas como privadas.

Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

En la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación a la oferta histórica en Periodismo (1977) se le fueron añadiendo licenciaturas, hoy grados y posgrados, de Publicidad y Relaciones Públicas, Sociología y Ciencia Política y de la Administración y Comunicación Audiovisual. El objetivo de este último es formar al alumnado en los distintos formatos y soportes de los medios del siglo XXI (Internet, los videojuegos, la televisión y la radio digital, el cine, las nuevas tecnologías multimedia y de telefonía móvil). De estos estudios nacen los especialistas en la creación audiovisual, el diseño de producción integral y las funciones consultivas, organizativas y directivas en todo tipo de medios y soportes audiovisuales y tecnológicos. Ofrece dos especialidades: Estudios Visuales, y Producción y Realización Multimedia. Dispone de un alto nivel de equipamientos de televisión, de edición audiovisual, de radio y de informática y diseño.

Como estudios de posgrado, la Facultad ofrece, entre otros, el Máster en Comunicación Social y el Máster Multimedia.

El Máster en Comunicación Social está organizado por los departamentos de Comunicación Audiovisual y Publicidad, Periodismo y Periodismo II. Sus objetivos son enseñar a aplicar los métodos de investigación de la comunicación y de la infor-

mación para su desarrollo en las tareas de investigación universitaria; conocer los procesos de convergencia existentes entre las políticas de comunicación, culturales, de telecomunicaciones y las de la «sociedad de la información»; comprender y aplicar a la investigación universitaria los cambios tecnológicos, profesionales y culturales vinculados a la información y a la comunicación; así como conocer las fortalezas y debilidades de los modelos periodísticos y comunicativos para abrir nuevas líneas de investigación y generar y aplicar procesos de innovación.

El Máster Multimedia, mediante un convenio con EITB, pretende responder a las necesidades que tienen hoy en día los profesionales que deben trabajar en formatos digitales en euskara. Sus tres objetivos son: desarrollar la capacidad de comunicación del alumno teniendo en cuenta las particularidades del lenguaje en cada formato multimedia; diseñar y producir los productos multimedia y potenciar el uso de las nuevas herramientas que han surgido en Internet destinadas al periodismo; y profundizar en el conocimiento del mercado de los medios de comunicación de masas para garantizar su eficacia y atractivo.

Facultad de Bellas Artes

La Facultad de Bellas Artes imparte el Grado en Creación y Diseño, entendiendo los estudios de diseño en un sentido amplio (diseño gráfico, multimedia, de producto, etc.) y en uno específico e innovador (el terreno de la ilustración, la arquitectura, la escenografía, la edición, etc.) En todo caso, a sabiendas de que la demanda social en este terreno es siempre coyuntural, el Grado en Creación y Diseño se ocupa de la aplicabilidad del arte en general así como de dar respuestas en terrenos concretos de aplicación o diseño industrial, diseño textil; diseño publicitario; diseño de mobiliario y objetos de decoración y cocina; etc. Los egresados en Creación y Diseño están capacitados para trabajar en el campo del diseño gráfico y de comunicación visual, el diseño de objetos (producto de baja tecnología), en el ámbito del ambiente y espacio urbano, de la ilustración, de la innovación, en ámbitos de imagen, comunicación y empresa, así como en la práctica artística de la Cerámica. Tiene como especialidades la Ilustración, el Diseño Gráfico y el ámbito objetual: Cerámica.

Ciencias Sociales y de la Comunicación y de Bellas Artes

Conjuntamente, las facultades de Ciencias Sociales y de la Comunicación y de Bellas Artes, ofrecen un Master en Artes y Ciencias del Espectáculo. En él se especializa a los estudiantes para el ejercicio profesional, la docencia y la investigación en el campo de la dramaturgia y la escritura dramática, la escenografía y el espacio escénico, la dirección escénica y la actuación, la coreografía y la gestión de producciones escénicas. Busca, asimismo, adquirir competencias en el campo de la investigación aplicada al desarrollo de obras para la escena, junto con el conocimiento de técnicas, procesos y nuevas tecnologías aplicadas a creación y a la innovación en el ámbito de las artes escénicas y del espectáculo. Sin duda sus funciones se adaptarán al desarrollo de Eszenika.

Universidad de Deusto

La Universidad de Deusto oferta un Grado en Comunicación (Donostia) que nace con vocación internacional y reconoce el campo de las Ciencias de la Comunicación como un campo disciplinar con sentido propio, adscrito a la rama de las Ciencias Sociales aunque de naturaleza interdisciplinar, pues aplica modelos teóricos y metodológicos procedentes de diferentes ámbitos de las ciencias sociales y humanidades.

Va dirigido a crear profesionales en medios de comunicación de masas (Prensa, Radio, TV, Internet), empresas especializadas en comunicación como consultoras de comunicación, agencias publicitarias, productoras, empresas especializadas en gestión de eventos, de portales Web, etc. El centro cuenta con equipamientos de radio y de televisión.

Mondragón Unibertsitatea

Mondragón Unibertsitatea imparte también un Grado en Comunicación Audiovisual, cuyo objetivo general es la formación de profesionales de la comunicación y de la información polivalentes y capacitados para trabajar en cualquier entorno comunicativo, fundamentalmente en el ámbito audiovisual. Los estudios, que se desarrollan en el campus de Eskoriatza, se imparten en euskera.

Universidad de Navarra

La Universidad Pública de Navarra no tiene estudios relacionados con estas materias. La Universidad de Navarra ofrece dos titulaciones: Periodismo y Comunicación Audiovisual. La Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra, con 50 años de existencia, fue el primer centro del Estado español en impartir enseñanzas de comunicación con grado universitario.

En cuanto a los títulos de posgrado, ofrece un Master en Gestión de Empresas de Comunicación y un Máster en Guión Audiovisual. Esta misma Facultad proporciona un programa de doctorado en Comunicación dividido en cuatro módulos.

Centros de estudios profesionales

Hay que mencionar la labor desempeñada en este campo por los centros de Formación Profesional. El de Erandio ofrece un ciclo formativo de Realización de audiovisuales y espectáculos en castellano e inglés, que incluye, entre otras materias, realización en cine y vídeo, en multimedia y en televisión, así como edición y posproducción de audiovisuales. Por su parte, la Escuela de Cine y Vídeo de Andoain oferta títulos oficiales en Realización, con materias similares a las de Erandio, y en Producción audiovisual.

Al margen de ello, cabe destacar la existencia de BEAZ, una sociedad pública foral cuyo objetivo es desarrollar y fomentar la competitividad en las empresas. Es la entidad gestora de diferentes programas de financiación directa y dispone de ocho

incubadoras de empresas dirigidas a resolver las necesidades de ubicación y reducir los riesgos inherentes a la etapa inicial de una nueva empresa. Además, el pasado año BEAZ se fusionó con BAI, la Agencia de Innovación de Bizkaia, también empresa pública foral. El objeto social de la nueva entidad es «la realización de todas aquellas actividades necesarias para la promoción, desarrollo y fomento de la competitividad de las empresas, para la creación y mantenimiento de puestos de trabajo de calidad y, en general, para hacer de Bizkaia un territorio innovador, creativo, dinámico y emprendedor».

Universidad de Burdeos

Finalmente, la Universidad de Burdeos ofrece, por medio del Departamento de Ciencias de la Computación y Comunicación, la preparación profesional de las carreras de Comunicación, Información, Producción Audiovisual y Multimedia. Un doctorado en Ciencias de la Información y la Comunicación complementa la oferta de formación.

1.4. Centros privados

Creativity Zentrum

Creativity Zentrum (CZ) es un organismo de formación, de investigación y desarrollo para la promoción de las industrias creativas en Bizkaia.

CZ centra su actividad en 3 áreas:

- *learn*, con varios programas de formación.
- *create*, para fomentar la creación de empresas de interpretación y dirección de cine; moda; diseño de producto; música contemporánea y artes escénicas; desarrollo de videojuegos; radio y televisión.
- *show & sale*, en el que destaca el *Creativity Meeting Point*, un forum internacional de industrias creativas que busca establecer vínculos internacionales y locales entre personas creativas.

Sus objetivos son:

- Rehabilitar y crear un nuevo foco de actividad cultural y económica.
- Generar empleo cualificado y de calidad en un espacio socialmente integrador, enriquecedor y cosmopolita.
- Situar Bilbao dentro de la red internacional de la creatividad.
- Difundir una nueva perspectiva de Bilbao que favorezca vínculos internacionales con la ciudad.

DigiPen

DigiPen *Institute of Technology Europe* Bilbao va a ser la sede del segundo campus internacional y primer campus de DigiPen en Europa.

DigiPen está especializado en la educación del videojuego y quiere fomentar en Bilbao la investigación en medios digitales y tecnologías interactivas por ordenador. Uno de los principales objetivos de la escuela reside en promover y desarrollar el sector de los videojuegos avanzados en el País Vasco. En la actualidad, DigiPen tiene campus en Redmond (EE.UU.) y Singapur.

El campus de Bilbao busca ofrecer dos programas de licenciatura (pendientes de homologar):

- Licenciatura en Ciencias de simulación interactiva en tiempo real.
- Licenciado en Bellas Artes en arte digital y animación.

El lanzamiento del Instituto de Tecnología DigiPen en Europa Bilbao pretende «fomentar las conexiones y el fortalecimiento de las relaciones con las multinacionales líderes en la industria, atrayendo a las empresas y mano de obra calificada y generando innovación en la industria vasca». Además de ello, la escuela busca fomentar el espíritu empresarial y de la empresa en esta competitiva industria dentro del territorio vasco.

1.5. Asociaciones y partenariados

Eiken es el Clúster Audiovisual de Euskadi, una asociación empresarial de carácter profesional y sin ánimo de lucro. Está formada por las principales empresas radicadas en el País Vasco con dedicación a la creación y emisión de contenidos, productos y servicios basados en el sector audiovisual. Su finalidad primordial es la de promover la transformación del sector audiovisual vasco mediante acciones estratégicas basadas en la colaboración empresarial, y con la innovación como eje transversal de todas ellas. Su actuación se fundamenta en varios principios orientadores de su estrategia: liderar el desarrollo del Sector Audiovisual Vasco; impulsar la competitividad del *cluster* y sus socios; apoyar el desarrollo de una estructura empresarial adecuada; impulsar y apoyar la internacionalización; facilitar el acceso al conocimiento de vanguardia; impulsar proyectos empresariales específicos y fundamentar la actividad en la cooperación y la innovación.

Eiken tiene un análisis de la realidad audiovisual muy elaborado y complejo, por lo que nos detendremos en sus líneas. En primer lugar, parte de la base de que en la actualidad estamos asistiendo al crecimiento de un «nuevo negocio audiovisual» que progresivamente está desplazando al «negocio audiovisual tradicional». Este nuevo negocio audiovisual podría adoptar dos formas:

- Nuevas formas de producir, distribuir y consumir los contenidos audiovisuales, como resultado de la evolución en tecnología, hábitos de consumo y modelos publicitarios.
- Crecimiento de mercados o segmentos de mercado (nuevas necesidades) que hasta hace poco tiempo no existían o tenían una dimensión muy reducida. Estos mercados en crecimiento serían: T-Administración; canales de TV privados, TDT local; publicidad; videojuegos; empresas especializadas en la explotación de marcas comerciales.

La consecuencia es la redefinición de la estrategia que desde el *cluster* se propone para el conjunto del ámbito audiovisual vasco, en el que cabrían múltiples estrategias empresariales:

- Dentro del negocio tradicional:
 - Desarrollo de formatos novedosos para TV con vocación de exportación.
 - Especialización en servicios de soporte de alto nivel tecnológico para productoras y *broadcasters*.
 - Especialización en largometrajes de animación para cine y TV.
- Dentro de los nuevos negocios:
 - Especialización en producción de contenidos para TDT.
 - Especialización en creación y producción *low cost* orientada a determinados mercados (TDT local, *snac-king* para móviles, determinados tipos de canales privados de TV, etc.).
 - Especialización en la adaptación de contenidos de cine y TV a dispositivos móviles.
 - Desarrollo de soluciones de interactividad para contenidos audiovisuales de distinta naturaleza.
 - Proveedor de contenidos audiovisuales de e-Administración.
 - Especialización en producción de contenidos temáticos de nicho.

Polo de Innovación Audiovisual

Algunas de estas empresas están ubicadas en el Polo de Innovación Audiovisual de Donostia, un innovador centro para empresas audiovisuales y multimedia recientemente estrenado que contará con espacios en alquiler especialmente diseñados para la consolidación y crecimiento de las actividades audiovisuales. El proyecto ha supuesto una inversión de 23 millones de euros.

Red Vasca de Teatros SAREA

Red Vasca de Teatros SAREA nació en los años noventa de forma paralela a las de otras Comunidades Autónomas. También tiene como objetivo la creación y formación de público en el ámbito de las artes escénicas.

Se trataba de gestionar y coordinar las infraestructuras y la oferta para la representación de las artes escénicas. Euskadiko Antzoki Sarea, nació como estructura de coordinación conformada por el Departamento de Cultura del Gobierno Vasco, los Departamentos de Cultura de las diputaciones forales y los ayuntamientos que contando con la infraestructura adecuada así lo decidiesen. A los ayuntamientos les corresponde dotar a sus espacios escénicos de los recursos humanos, técnicos y económicos necesarios para una programación estable. A las diputaciones, por su parte les competiría regular las ayudas económicas destinadas a los teatros miembros de la

Red y el Gobierno Vasco se encargaría principalmente de la coordinación, difusión y representación de Sarea. Actualmente la red está conformada por 51 teatros.

2. TABAKALERA, EL ÁGORA DE LA CULTURA

En el presente artículo se recoge, partiendo de los distintos documentos generados por el equipo conformado por asesores, colaboradores, técnicos y responsables del Departamento de Cultura y Euskara, la posición que la Diputación Foral de Gipuzkoa ha mantenido durante el periodo 2007-2011 en torno al proyecto Tabakalera. Dicha decisión está fundamentada en: a) la preocupación que genera un marco cultural global en constante evolución/revolución, aumentada si cabe por la problemática de una cultura e idioma propios en desventaja frente a contenidos culturales, especialmente audiovisuales, provenientes de otros mercados con otras culturas, otros idiomas y otros valores y, b) por los objetivos y una hoja de ruta debidamente definida desde el minuto cero de la presente legislatura: el Plan de Gestión 2007-2011 de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Dicho Plan recoge entre otras, la necesidad de apostar por la valorización de la cultura y patrimonio de Gipuzkoa, especialmente en lengua propia, mediante:

- 1) la apuesta por la creación, conservación y difusión de contenidos; del impulso y de entornos favorables al aprendizaje y al emprendizaje, así como, de iniciativas de contenido económico de cara a renovar nuestro valor y patrimonio cultural, de valores e identidad,
- 2) de nuevos modos de gobernanza y una triple visión hacia la competitividad, el bienestar social y la sostenibilidad y conectividad tanto interna como hacia los espacios de vanguardia internacional; y,
- 3) de fortalecer el espacio público como elemento de fusión, buscando espacios públicos de encuentro e interacción creativa en distintos ámbitos¹.

Desde luego, terminología como creación/creatividad, innovación, difusión, públicos, aprendizaje, encuentro, sostenibilidad, sensibilización..., recogida en el Plan de Gestión y, en la actualidad muy de moda en las políticas culturales y en los catálogos de servicio de innumerables instituciones y equipamientos, han acompañado el discurso de la Diputación Foral de Gipuzkoa durante décadas. No en vano, Arteleku, centro pionero a nivel estatal en la creación artística, y de titularidad foral, ha sido referente en el impulso de los procesos de fertilización de ideas.

Desde 1987, Arteleku ha estado estrechamente conectado con las prácticas contemporáneas, como marco de reflexión y debate, siendo su objetivo dotar de medios al artista para su aprendizaje, desarrollo y materialización de sus proyectos, desde la combinación del conocimiento tradicional de las artes visuales con las TIC, lo au-

¹ Plan de Gestión 2007-2011 de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

diovisual, la ciencia o la tecnología. Asimismo pretende responder al complejo y diversificado ámbito de lo social apostando por proyectos que conecten directamente con las problemáticas socio-culturales actuales e incidiendo en la formación artística de una forma más transversal, donde la investigación, la producción y la exhibición se relacionan y se trabajan a un mismo nivel.

Vivimos una época de interdisciplinariedad, de obras de arte y creaciones híbridas, tanto en el arte, la cultura así como en distintos sectores de la sociedad, donde las fronteras de los diferentes procesos creativos y productivos se rozan y se funden hasta desaparecer como tal. Lo audiovisual como compendio de las distintas disciplinas artístico-culturales y creativas, la evolución tecnológica y los hábitos de consumo en constante evolución están dando lugar a un nuevo negocio audiovisual y de audiovisualización de las industrias culturales, haciendo necesario impulsar y dirigir ese contacto hacia la fertilización de nuevos proyectos, nuevas ideas, nuevas oportunidades. Por ello, los ejes conceptuales de la programación de todo centro de creación como Arteleku, y cómo no Tabakalera, debería contemplar de partida la interdisciplinariedad, la experimentación, la interacción y la participación.

La irrupción del proyecto CICC (Centro Internacional de Cultura Contemporánea) a principios de la década pasada supuso todo un reto para las instituciones con responsabilidad en lo cultural y, una auténtica oportunidad para el ecosistema cultural vasco, y en especial el creativo.

Aún así, es innegable las dudas que generó el proyecto allá por el 2007 por una más que evidente similitud con respecto a otros servicios ofrecidos en equipamientos culturales alrededor de la desembocadura del Urumea. También era una obviedad que las tres instituciones involucradas en Tabakalera partían de tres perspectivas diferentes, tres lecturas y maneras de entender el proyecto, a priori, difíciles de encajar y, basadas no tanto en el reparto competencial sino en esquemas probablemente preconcebidos.

Al comienzo de la presente legislatura, con el objeto de fijar y reforzar el proyecto cultural dibujado por la Dirección de CICC-Tabakalera y desde la perspectiva de un mejor y optimizado servicio al usuario final, inspirándose en criterios de eficiencia y eficacia, la Diputación Foral de Gipuzkoa propuso un nuevo punto de partida basándose en:

1. La conveniencia de ordenar el mapa de equipamientos y de instituciones culturales existentes en el entorno, y evitar así duplicidades programáticas.
2. La necesidad de apostar por un proyecto único y coherente.
3. La valoración positiva de programas de los diversos equipamientos públicos vinculados a la cultura visual y audiovisual.

Dicha propuesta y el nuevo marco de colaboración interinstitucional basado en el liderazgo compartido permitieron pactar una reestructuración de equipamientos gestionados por las instituciones socias de CICC-Tabakalera e impulsar un proceso

de confluencia de unidades especializadas en áreas artísticas o culturales distintas, con la única intención de crear una única instancia que busque la generación de conocimiento e innovación a través de la interacción entre diferentes ámbitos creativos y de la colaboración entre creadores, industrias y ciudadanía².

Es una realidad que el edificio Tabakalera, dada su ubicación, tamaño y posibilidades de crecimiento, está llamado a cumplir un papel fundamental en la articulación tanto urbanística como social de las dos orillas del río Urumea y del centro de Donostia-San Sebastián. Por consiguiente, los factores determinantes en el diseño arquitectónico van más allá de las necesidades del nuclear proyecto cultural, el centro de creación de cultura contemporánea especializado en lo audiovisual, aunque la clave del éxito o fracaso del proyecto global residan en éste. Y es precisamente dónde ha incidido la Diputación Foral de Gipuzkoa; en un proyecto cultural con su eje central de actuación claramente identificado y, que sea útil para la industria cultural contribuyendo así al desarrollo económico de Gipuzkoa y de Euskadi.

«Tabakalera es un centro de creación de cultura contemporánea especializado en el ámbito audiovisual, que busca la generación de conocimiento e innovación a través de la interacción entre diferentes ámbitos creativos y de la colaboración entre creadores, industrias y ciudadanía, priorizando la creación orientada a la producción.

“Ofrece programas, recursos y un servicio integral de documentación para la producción, la exhibición, el debate, la formación y el ocio, impulsando dinámicas que potencien la creación y la fertilización de ideas y vinculando la creación cultural en Euskadi al diálogo internacional”. (Misión del plan operativo 2010).

“... Y pretende ser percibida como una referencia internacional por su incidencia en la cultura y la creación contemporáneas desde lo audiovisual, por su impulso a la creación de contenidos audiovisuales innovadores, la creatividad social y la participación activa de la ciudadanía, por la calidad, la pertinencia y la internacionalidad de sus programas de trabajo, por su eficacia en las prácticas colaborativas entre creadores, industrias y ciudadanos, por aportar valor a la diversidad cultural y lingüística europea desde la singularidad del entorno cultural vasco, poniéndola en conexión con las redes internacionales de la cultura”. (Visión del plan operativo 2010)».

La Diputación Foral de Gipuzkoa decidió que su proyecto Tabakalera debía configurarse sobre la base de un centro de creación como corazón o elemento nuclear del proyecto global, con el objetivo fundamental de favorecer la creación audiovisual o toda creación que pueda ser «audiovisualizable» y que aporte elementos novedosos y de vanguardia. A su vez, entiende la «audiovisualización» como aquel proceso que partiendo de la interacción de los distintos procesos y experiencias ar-

² Acuerdo Interinstitucional del 31/03/2008 adoptado en el seno de CICC.

tísticas y creativas, fertiliza nuevas y distintas ideas acordes con los nuevos modelos de consumo, y por lo tanto, válidas para las industrias culturales y en especial la industria audiovisual.

Por lo tanto, deberá favorecer sobre todo la creación orientada a las necesidades de la industria y del mercado en general como línea de investigación aplicada, conjugando también la creación libre o investigación básica como potencial punto de partida de talento creativo y novedoso, que pueda ser llevado posteriormente al campo audiovisual.

Los artistas, potenciales creadores y la industria audiovisual, conformarán los públicos objetivos nucleares del centro. Deberán ser los protagonistas de la mayor parte de las actividades y se les destinará la mayor parte de los recursos del centro. Se define a los «creadores» en un sentido amplio del ámbito internacional, tanto a autores como artistas y profesionales del sector cultural y audiovisual que aporten valor en la creación de contenidos audiovisuales y que deseen «fertilizar» distintas ideas.

El nuevo centro de creación deberá buscar y atraer a creadores con talento e ideas novedosas, y poner a disposición de éstos, espacios equipados especialmente para que los nuevos talentos puedan desarrollar sus ideas, en contacto y relación con otros creativos, con expertos en el sector y personas de prestigio o éxito en el mercado, con potenciales productores o distribuidores de las ideas o proyectos, etc.

El desarrollo de una programación integral de actividades de aprendizaje y de encuentro/relación mediante jornadas, conferencias, cursos, talleres, laboratorios, tutorías, etc. orientadas a los artistas, creadores y profesionales del sector audiovisual, así como a los ciudadanos será clave:

- espacios y medios técnicos para la creación audiovisual orientados a la creación audiovisual (no a la producción), que contarán con medios técnicos que permitan la experimentación, y que se complementará con el acceso a medios y equipos técnicos de los que ya disponen empresas del sector audiovisual,
- tutoría de los proyectos creativos y contraste con expertos y profesionales de prestigio en la creación o la gestión empresarial en el campo audiovisual,
- mediación para facilitar el acceso a fondos con los que inspirarse y las relaciones con agentes que estén trabajando en temas similares o de interés para sus proyectos,
- marco relacional y contacto con otros creativos, con la industria, con expertos, con el público, etc., de manera que se facilite la producción y comercialización futura de los proyectos fuera del centro. Programa de residencia,
- acceso a redes y contactos internacionales,
- experimentación por parte de la industria cultural de posibles ideas de negocio innovadoras, como parte de su I+D, al participar en los programas destinados a los creadores,
- fuente de inspiración, captación y de desarrollo de talento para las empresas del sector cultural.

El centro deberá contar con un espacio relacional estable entre creadores y públicos potenciales, con una programación audiovisual y espacios dedicados a la difusión de sus fondos, de las creaciones que se realicen en el centro, y de las creaciones y fondos procedentes de otros agentes que se consideren de interés para los objetivos del centro. Un ágora actual de debate, relación y reflexión mutua, donde el público participa como agente activo de opinión en torno a las diferentes creaciones y posibles productos de consumo de futuro. Pero también aquella ciudadanía aficionada o interesada en la cultura visual, encontrará en el centro varias actividades de aprendizaje específicas en distintos campos convirtiéndose también en público objetivo del centro. Tabakalera realizará un papel en la alfabetización audiovisual de la ciudadanía, formándola y entreteniéndola, convocándola para que acuda a determinadas actividades programadas para ella, generando curiosidad y asombro con «lo último», en un proceso de descubrimiento continuo.

Y desde luego la transversalidad de la información y la documentación materializada en una innovadora mediateca especializada en cultura visual y audiovisual, deberá ser fundamental como fuente de inspiración, tanto para los procesos de la creación así como para el público en general: una única instancia que aúne y sintetice la solución de las necesidades de actualidad, contemporaneidad y centralidad en los accesos a la información de los públicos objetivos del centro, tanto nucleares como generales.

El centro deberá convertirse en un centro de referencia internacional en creación audiovisual, con capacidad de atraer a usuarios internacionales (tanto en las actividades de creación como en las de aprendizaje), cuidando especialmente el objetivo de desarrollo de las capacidades de los creadores y las industrias culturales vascas.

Para ello será necesario que Tabakalera esté vinculado al sector cultural, especialmente el más cercano, con el mercado y el circuito internacional y mantenga alianzas con centros referentes y así poder captar expertos y profesionales de reconocido prestigio y experiencia a nivel internacional en el campo audiovisual para participar en las actividades del centro de apoyo a la creación y al aprendizaje. Los valores «glokales=lokal+global» del centro marcarán una personalidad con una nítida vocación internacional desde una visión asentada en los valores propios de nuestro país.

Los criterios de eficiencia y eficacia que al comienzo de la legislatura 2007-2011 inspiraron un mejor servicio al usuario final, requieren también de un modelo de financiación sostenible, tratando de maximizar los retornos de los recursos que serán invertidos, y a su vez, tratando de lograr la implicación de empresas privadas como fuente de financiación diversificada, tanto en la inversión así como en la financiación del proyecto cultural o programas específicos de éste. Un proyecto público privado que apuesta por su evolución gradual y que prioriza sus esfuerzos hacia los procesos creativos como fuente de desarrollo.

El verdadero éxito de Tabakalera radicará en el éxito que logren las ideas fertilizadas en el centro como productos de mercado, y no tanto en los programas suge-

rentes y atractivos necesarios para ganar la batalla de la convicción ciudadana, aún cuando los intereses de ciertas políticas de difusión así lo requieran. Un éxito difícil de fijar en indicadores a corto y medio plazo pero que supondrá el retorno real de los recursos invertidos por y para los guipuzcoanos.

3. MUSIKENE

Musikene es el centro de educación musical superior del País Vasco. Fue creado en San Sebastián el año 2001 por iniciativa del Gobierno Vasco. Su sede se encuentra en un enclave privilegiado, el Palacio Miramar, a la espera de trasladarse a su sede definitiva en el barrio universitario de la ciudad. Entretanto, comparte el edificio de Miramar con otras tres sedes situadas en diversos lugares de la misma ciudad.

Musikene depende de una Fundación del sector público, con gestión privada, que se financia a través de una subvención del Gobierno Vasco, y de las matrículas de los alumnos. También recibe subvenciones de otras entidades privadas; durante los últimos años, por ejemplo, la Obra Social de Kutxa ha subvencionado sus publicaciones, y últimamente Eurobask y el Colegio Mayor Aiete han financiado también sendos conciertos de la Orquesta Sinfónica del centro.

Musikene es un centro que apuesta por la enseñanza musical como forma de desarrollo humano y cultural. Sus conciertos y actividades son una embajada artística que muestran los valores de convivencia, tolerancia y respeto propios de las sociedades desarrolladas. Gracias a sus actividades públicas, se produce un retorno a la sociedad de las cantidades invertidas.

En Musikene realizan sus estudios jóvenes procedentes de toda España y de diversos países europeos. En sus clases se emplean más de 6 idiomas, y se interpreta música de todo el mundo y todos los estilos, desde la música clásica y barroca hasta la música contemporánea, el jazz, o las músicas folklóricas.

Para ello, Musikene cuenta con una plantilla docente formada por músicos de reconocido prestigio nacional e internacional, que trabajan en un régimen adaptado a su vida itinerante como concertistas, y por otros profesores procedentes del medio circundante que garantizan la continuidad del centro. Los alumnos, seleccionados uno a uno, reciben clases individualizadas de su instrumento o especialidad, a la vez que participan en las diversas agrupaciones instrumentales de Musikene que luego actúan en público como parte de su programa formativo.

Efectivamente, la naturaleza de las enseñanzas que se imparten en Musikene implica una cierta labor de proyección socio-cultural, con cerca de 300 actuaciones anuales. Por ello, el centro cuenta con cerca de 50 grupos de cámara (cuartetos de cuerda, quintetos de viento-madera, quintetos de metales), y algunos grupos con denominación propia: *Ensemble de percusión*, *Ensemble de saxofones*, o *Musikene Sinfonietta*. También dispone de una orquesta sinfónica, encuadrada en un programa propio, denominado «Estudios orquestales».

Según este programa, todos los estudiantes orquestales de Musikene se concentran tres veces al año durante una semana intensiva para la preparación de un concierto público, en cuya dirección participan grandes maestros europeos. Mediante estas concentraciones, los alumnos adquieren una valiosa experiencia similar a la que realiza un profesional. Pueden optar también a interpretar la parte solista de los conciertos, superando concursos internos.

En el ámbito de la música de jazz, la formación orquestal de Musikene es la *Big Band*. Es un amplio conjunto con el formato tradicional de estas bandas (secciones de trompetas, trombones, saxos y sección rítmica). El alumnado trabaja en dos encuentros anuales de una semana de duración, también en régimen intensivo, bajo la dirección de diferentes directores. La *Big Band* de Musikene es solicitada por toda clase de entidades y organismos culturales por su versatilidad y su popular repertorio.

En sus diez años de andadura, Musikene se ha convertido en una institución académica muy atractiva para los estudiantes de música de todo el Estado, así como de otros países, y esto se refleja en la notable diversidad geográfica del alumnado. Así, en este curso académico 2010-2011, Musikene cuenta con un total de 341 alumnos/as, entre los que se contabilizan 32 extranjeros, 25 pertenecientes a diversos países de la Unión Europea y otros 7 de países extracomunitarios.

Además, Musikene dispone de otros servicios especializados que forman parte de sus activos junto con los puramente docentes. La Mediateka, por ejemplo, proporciona servicio también a visitantes externos al centro. Cuenta con 30.000 documentos catalogados: CD, partituras, bibliografía, publicaciones especializadas, servicio de archivo orquestal, material audiovisual analógico y digital. Además, proporciona asesoramiento documental a los interesados y atiende un servicio de préstamo que llega hasta los 16.500 movimientos anuales y 26.000 consultas electrónicas. El centro creó también un sello discográfico propio y una colección editorial de libros.

Musikene mantiene también un servicio de préstamo de instrumentos a orquestas y festivales que los solicitan para programas con alguna peculiaridad. En la misma línea, Musikene colabora estrechamente con los principales agentes musicales del país: Quincena Musical de Donostia, Orquesta de Euskadi, Joven Orquesta de Euskadi, Orquesta Sinfónica de Bilbao, Musikaste, Festival Musika-Musica de Bilbao, etc., adoptando diversas formas de cesión mutua de espacios, servicios o materiales.

La novedad de su forma de gestión y su implantación sin estudios previos en un momento en que aún no se había desarrollado completamente la legislación educativa sobre música, plantea también algunos interrogantes. Por ejemplo, la conexión con los estudios musicales de base, que contrasta con Musikene por sus limitadas condiciones materiales y humanas. La proyección externa de Musikene puede actuar también como freno a la creación de infraestructuras musicales propias, ya que los servicios que en sus actuaciones desarrollan las agrupaciones musicales del centro desplazan a los profesionales locales. La focalización del centro en la enseñanza instrumental le grava con un elevadísimo coste económico, ya que la enseñanza instru-

mental se desarrolla tradicionalmente en sesiones individuales entre profesor y alumno. A sus elevados costes contribuye también la carencia, en el entorno del centro, de instalaciones y recursos humanos de alto nivel para la música, lo que obliga a traerlos de lejos. El futuro de las orquestas y bandas musicales al que aspiran los estudiantes, siempre en dificultades por su dependencia de la subvención pública, lleva también a preguntarse por la conveniencia de diversificar más el perfil profesional de los estudiantes.

Sin embargo, la cuestión más importante que suscita Musikene es la continuidad entre la enseñanza y la vida profesional. En este sentido, Musikene funciona sin solución de continuidad como centro docente a la vez que como centro de producción. Y en ello radica también una gran parte de su éxito y su atractivo.

4. **EXPERIENCIA, CONTRIBUCIÓN Y REFLEXIONES DE ‘CREATIVITY ZENTRUM’ SOBRE LAS INDUSTRIAS DE LA CREATIVIDAD**

Creativity Zentrum (CZ) lleva más de cuatro años de actividad centrada en el campo de las industrias de la creatividad con distintos niveles de avance. En el aspecto de desarrollo personal —aprendizaje— el curso de emprendedores a cambio de actividad con nosotros, es una experiencia piloto en el Estado y única probablemente a escala internacional. Se prepara el programa de formación de empresarios en el 4º sector (sector que engloba actividades de índole social). Se negocia un acuerdo en ciernes con *Kaos Pilot*, la escuela danesa de diseño de negocios mejor del mundo según *Business Week*. Sin embargo, la oferta de vinculación al proyecto original de sectores profesionales cualificados y la existencia de un inacabable potencial de emprendedores, indican buenas expectativas.

En el área de internacionalización se está más que satisfecho, confirmando y ratificando el plan estratégico. En primer lugar está la contribución, junto a Teknika y la EHU/UPV a la formación de la Asociación Europea CREANOVA. Participan, además de los tres miembros vascos, instituciones de Finlandia, Gran Bretaña, Irlanda, Alemania, Italia, Francia, Letonia. La sede se ha establecido en la calle San Francisco de Bilbao.

Junto a esta asociación, es miembro de otras dos instituciones europeas: EICI —*European Interest Group on Creativity Industries*— y ECBN —*European Creative Business Network*— Ambas son experiencias gratificantes y poderosas. Permiten poner a prueba los supuestos de partida como asociación en el ámbito de la internacionalización y demanda un alto comportamiento profesional.

Estar presentes en tres importantes redes de dimensión europea, permiten acceder a un conjunto de prácticas internacionales avanzadas, contrastadas; que sirven de guía para su inmediata y segura adecuación aquí y ahora. El trabajo realizado con los socios y colaboradores en estas conexiones, también está configurando en CZ un perfil como referente de pensamiento y prácticas creativas.

El devenir internacional tiene otra rama. Los diferentes encuentros que se realizan tanto fuera como en nuestro propio territorio, nos han puesto en contacto con diferentes personalidades de reconocido prestigio en el ámbito de las industrias de la creatividad. Este depósito de incalculable valor se está poniendo a disposición de aquellos organismos, instituciones y empresas que se mueven y desarrollan su actividad en el campo industrial/creativo. Fruto de esa colaboración son las diferentes intervenciones de fomento o iniciación de actividades creativas que hacemos en: BBK, Lanekintza, Universidad de Deusto, Diputación Foral de Bizkaia, Gorbeialdea, Bida-soa Activa, INEM, etc.

Algunas veces esta permanente relación confirma nuestras intuiciones; otras, nos corrige en nuestras derivas profesionales establecidas y, en algunos casos, nos hace abandonar presentimientos previos. Pero siempre nos hace mejores y, confiamos que algo también les hayamos aportado a nuestros socios y, en algunos casos amigos.

La percepción es que se está creando y desarrollando en nuestro entorno redes de interrelación entre las diversas actividades, empresas e individualidades que configuran el universo de las industrias, de la creatividad.

Hemos coordinado más de 15 *workshops* sobre temas creativos. Lo hemos hecho en diferentes territorios y con distinto alcance. Hasta este momento, conocemos a más de 150 empresas, compartiendo sus preocupaciones y misiones. Hacemos cosas conjuntas: el impulso de Bilbao como capital mundial del Diseño en el año 2014, creación del primer día internacional del diseño, *Pecha Kucha Night*, *Jueves Co.lab*. Esto último, *Co.lab*, es un espacio de *coworking* —un sitio para trabajar, compartir experiencias y proyectos; en definitiva, un espacio de interacción social que es la base sobre la que se asienta cualquier propuesta creativa—. Los primeros jueves de mes celebramos encuentros en los que se comparten experiencias, se lanzan propuestas o, simplemente se discuten ideas. Compartimos con todo lo que hacemos y participamos con los que hacen.

Hay una presencia relevante en el campo del emprendimiento. En primer lugar se debe mencionar a la academia, abierta durante unos días al año para que proyectos empresariales que han pasado un filtro previo de selección, los afinen y perfeccionen con la asistencia de nuestro colaborador David Parish. Este colaborador, además, ha participado con otras instituciones en la diseminación de su práctica profesional y hemos traducido su libro *Camisetas y corbatas*.

Un paso adicional ha sido la presentación de un proyecto a un concurso público del INEM. La propuesta consiste en formar durante seis meses a promotores de nuevas iniciativas empresariales. Ganamos la convocatoria y fruto de ello son estos primeros alumnos/colaboradores. La mecánica es que reciben un salario por parte de ese organismo y, a cambio de la formación, nos prestan unas horas de trabajo a *Creativity Zen-trum*. De esa forma ellos adquieren una experiencia adicional que les facilita su desarrollo personal y profesional y al centro le proporciona colaboradores inquietos y personas comprometidas para llevar a cabo proyectos en curso de manera más rápida y mejor.

Es una experiencia piloto de la que se sacarán consecuencias para el futuro. Abre nuevas e inexploradas avenidas, pero también se requieren unas fuertes dosis de creatividad educativa, empresarial y cultural para que esta original práctica pueda alcanzar todo el potencial que alberga.

Es necesario crear empresarios que encaren los desafíos de las industrias creativas con las mismas armas, ilusiones, dudas y miedos que el resto de los empresarios. Es una apuesta decidida por la profesionalización empresarial. Es un elemento clave, aunque no único, para la consecución de una estructura sostenible de industrias creativas y, probablemente de todo el entramado económico.

Sin una adecuada porción de actividades basadas en la creatividad, difícilmente podremos hacer frente a los desafíos que la sociedad vasca va a enfrentarse en un futuro inmediato. Esto conlleva a la necesidad ineludible de contar con profesionales, empresarios, ideas, lugares. A ello tratamos de contribuir con nuestra especial preocupación con las vocaciones empresariales creativas y la creación de espacios para que florezcan adecuadamente.

La cruda realidad, soportada por bastantes estudios empíricos, es que la actividad emprendedora, sólo puede sobrevivir en cualquier sector de la economía, si existe una adecuada financiación. Este talón de Aquiles está presente en el marco financiero que nos rodea. Tras la experiencia de una treintena de proyectos empresariales con sus correspondientes promotores, el corolario obtenido es que se desconoce el universo creativo y sus posibilidades. Esto limita el necesario flujo financiero normal a los negocios creativos y genera una esclerosis empresarial creativa. Transforma a las empresas en ciernes en negocios fantasmas.

Para paliar esta brecha entre las necesidades financieras y el colectivo creativo, se ha constituido Bulka, creado en conjunto con empresarios, profesionales y otras personas similares. Es una asociación de *Business Angels*. Probablemente, casi todo el mundo conoce este instrumento; por lo que sólo exponemos aquí una síntesis de su funcionamiento.

Los *Business Angels* invierten en las fases iniciales de un negocio. Aportan, además del dinero, su conocimiento y contactos. Esto ayuda al emprendedor en los momentos que más lo necesita y facilita su aceptación por parte de los sectores financieros tradicionales.

Es el momento de cerrar los dos primeros pasos comprometidos en el enunciado: experiencias y contribución. Creemos que el nivel de experiencias es suficientemente satisfactorio; aunque probablemente pudiéramos haberlo hecho más y mejor. A esta mejora vamos a dedicar el futuro que tenemos delante de nosotros. Lo mismo sucede con nuestra contribución al acervo común de las industrias creativas. Algo hemos hecho; pero queda muchísimo por realizar. Apenas estamos dando los primeros y vacilantes pasos. Estamos simultáneamente ilusionados y abrumados.

Queda ahora realizar las oportunas reflexiones. La primera reflexión es: ¿son necesarias las industrias de la creatividad? La respuesta es que sí son necesarios y que

deben tener su lugar en el sistema económico; si bien dada su insuficiencia a todos los niveles, requieren un tratamiento especial. Sus mejores aportaciones son: internacionalización, redes físicas y virtuales, espacio de trabajo y un esfuerzo en promover y promocionar vocaciones realmente empresariales.

¿Cuál es la actual situación de estas industrias? Según los diversos estudios se da una situación paradójica. Por un lado aquellos que quieren estar en el campo realmente de los negocios; aceptan sus reglas y quieren contribuir desde ese marco a realizar sus sueños. Junto a estos, de forma también legítima, existe otro colectivo que cree que por diversas circunstancias estas actividades deben ser excluidas del funcionamiento de mercado; aunque fuera mitigado, encuentran un acomodo más práctico en sentirse próximas a los sectores culturales tradicionales, y tienen ideas concretas y piden ayuda para materializarlas. No quieren continuidad; están orientadas a un producto o servicio concreto. Ambos colectivos comparten un rasgo común en la mayoría de los casos: sus sistemas de gestión son bastante endeble; cuando no inexistentes.

¿Cómo perciben y analizan el ambiente que les rodea? Tienen una percepción, compartida mayoritariamente, de que viven en un entorno —Euskadi— que no facilita el ejercicio de actividades creativas. Esa es una losa pesada que frena al posible desarrollo de las industrias en Euskadi y, desde luego, impide que sea un puerto de destino de talento foráneo.

Este marco formado por la percepción del ambiente económico y su necesidad para el progreso económico, acota una serie de reflexiones y alguna recomendación:

- Hay que impulsar el desarrollo de empresas creativas; con su correspondiente corolario de: empresarios, financiación y búsqueda de mercados.
- Es preciso separar aquellas actuaciones que si bien tienen rasgos creativos están mejor encuadradas en actividades culturales, que deben tener un tratamiento específico y singular.
- Deben fomentarse las actividades de las industrias creativas, buscando la colaboración con el resto de los sectores económicos, impulsando los acuerdos entre compañías que permitan desbordar los mercados de Euskadi. De esta forma se puede paliar la salida de talentos con mayor dinamismo y empuje.
- Crear nuevos sistemas de aprendizaje orientados hacia las nuevas profesiones y tendencias.
- Ofrecer espacios para el encuentro, cooperación y exhibición de las realidades que se van alcanzando.
- Realizar actividades conjuntas que permitan una mayor visualización del sector en su totalidad. Recurriendo al *marketing* como elemento esencial de dinamismo.
- Potenciar el empleo del Diseño —una de las actividades creativas clave— en todas sus manifestaciones.
- Digitalizar contenidos y continentes.

Estas son piezas necesarias. No son las únicas ni exclusivas. De esta forma conseguiremos una economía y sociedad más abierta, diversa. Con más probabilidades de encarar los difíciles y largos tiempos que tenemos por delante. Pero nada está definitivamente escrito al respecto.

5. DIGIPEN, UN PROYECTO ESTRATÉGICO

Hacer realidad la cadena formación-investigación-innovación-desarrollo empresarial es el reto al que se enfrenta el proyecto DigiPen en el País Vasco, marcándose como meta lograr que las industrias y otras actividades relacionadas con el sector de los videojuegos y la realidad virtual adquieran una presencia significativa y sean un referente en el contexto no sólo vasco sino también español y europeo.

Más allá de las actividades formativas, tanto de grado como de posgrado y de formación continua u ocupacional, DigiPen nace decidida a contribuir a la conformación de un sector de actividad potente, en el que la base sea la disponibilidad de profesionales de primer nivel mundial, como factor de atracción de empresas.

Apoyados en las experiencias anteriores en Redmond, próxima a Seattle (Estado de Washington, USA) y de Singapur, la presencia de DigiPen en Bilbao tratará de emular los logros alcanzados en estos dos lugares, que le han precedido con resultados plenamente satisfactorios.

Aunque es innegable la existencia de una fuerte crisis económica —con unos efectos destructivos en el empleo y la creación de empresas, que exigen actuaciones a corto plazo que los contrarresten— es evidente que la economía vasca necesita evolucionar hacia actividades que incorporen un mayor valor añadido, que sean más innovadoras y competitivas si quiere tener un futuro más próspero.

Guiados por esta óptica más a medio y largo plazo, la Cámara de Comercio de Bilbao —junto con la iniciativa *Creativity Zentrum*— inició y contrató estudios orientados a detectar sectores de actividad que, teniendo una escasa presencia en la Comunidad Autónoma Vasca, podrían ser susceptibles de alcanzar una mayor implantación, sobre las bases innovadoras y competitivas anteriormente citadas.

La investigación se centró en las industrias creativas, al recibir la Cámara, en abril de 2008, el informe encargado al respecto a KEA, consultora belga especializada en la materia.

En el estudio quedaba claro, entre otros aspectos, que existe una carencia significativa de formación y desarrollo profesional competente para las industrias creativas.

Avanzando y concretando los análisis, se dieron los primeros pasos hacia la industria de los videojuegos, en claro crecimiento a nivel mundial y con un enorme desfase entre producción y consumo —mucho más elevado éste— en el mercado vasco, español y europeo. ¿Cuál era la razón fundamental de ello?

La respuesta nos la proporciona el Vicepresidente de *Sony Computer Entertainment World Wide Studios Europe*, que dice lo siguiente:

«La industria podría haber crecido más si hubiéramos tenido más gente formada. Es imprescindible hacer frente, cuanto antes, a la carencia de personas debidamente formadas si queremos mantener nuestra capacidad de hacer videojuegos de impacto mundial».

Directores de recursos humanos de empresas líderes en desarrollo de juegos interactivos mencionan *DigiPen Institute of Technology* como proveedor clave de personal altamente cualificado y preparado para el mundo laboral.

Centrado el tema y dadas la oportunidad y el interés de las empresas y las Administraciones Públicas, acuciados por una coyuntura económica desfavorable y con la necesidad de buscar nuevos sectores de futuro, la Cámara de Comercio de Bilbao (en colaboración con *Creativity Zentrum*) entra en contacto con *DigiPen Institute of Technology*, radicada en Redmond (Washington-USA).

DigiPen USA se caracteriza por tres factores sobresalientes:

- es la decana y quien oferta la formación universitaria y de posgrado más reconocida internacionalmente en su materia;
- desarrolla proyectos de investigación para empresas líderes en el mundo, y
- es el elemento impulsor de nuevas empresas en su entorno.

La calidad de sus programas formativos es fácilmente contrastable mediante consultas con empresas contratantes de sus alumnos, la opinión de estos y los numerosos reconocimientos logrados en dura competencia con las principales universidades e institutos tecnológicos de los Estados Unidos.

Sin ninguna duda, se puede afirmar que DigiPen es en cuanto a formación en videojuegos lo que el MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) es en ciencia, ingeniería y economía, o Harvard en *Management*.

De los contactos habidos se llega a alcanzar, primero, un compromiso verbal, al que siguen, posteriormente, un Acuerdo de intenciones y, finalmente, un Contrato de Socios que da lugar a la creación de la empresa *DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbao SL*, integrada, en un 51% del capital, por *DigiPen Institute of Technology USA* y el 49% restante por la Cámara de Comercio de Bilbao.

La implantación del *Institute of Technology DigiPen Europe-Bilbao* persigue, entre otras finalidades, las siguientes:

1. Ofrecer la mejor formación a nivel internacional en el ámbito de los videojuegos.
2. Favorecer el desarrollo de un nuevo sector de actividad en Euskadi: «el de los videojuegos y la realidad virtual».
3. Contribuir al impulso de la I+D en Euskadi a través del desarrollo de proyectos en el ámbito de los videojuegos y la realidad virtual.

4. Estimular las inversiones extranjeras en el entorno de Bilbao y su área de influencia.

Tras la constitución de la sociedad, en abril de 2009, se inició el largo proceso dirigido a la obtención de la autorización administrativa para el ejercicio de la actividad universitaria, siguiendo lo establecido en el Decreto 330/1999 del Gobierno Vasco, proceso que finalizó en abril de 2010 al obtenerse dicha autorización.

Desde el punto de vista económico, los videojuegos conforman un sector de actividad de enorme importancia y con unos ritmos de crecimiento espectaculares. Desde la perspectiva tecnológica, por su parte, constituyen la punta de lanza de muchas aplicaciones que son aprovechadas por muchos y variados sectores, desde la aviación hasta la Fórmula 1.

La actividad de los videojuegos ha dejado de ser un espacio exclusivamente lúdico y enfocado a los jóvenes, para transformarse en un sector profesional de alto valor económico, muy tecnificado, y en creciente diversificación.

En ningún caso hablamos de una actividad meramente recreativa. Estamos hablando de muchas actividades creativas de gran profesionalidad, en las que, en su rama de Ciencias, se requiere una gran aptitud en materias tales como las matemáticas, la informática o la física, en tanto que en la rama de Arte es imprescindible una gran sensibilidad y capacidad para el dibujo y la pintura. A ambos, habría que añadir la necesidad de habilidades en la narrativa, conocimientos históricos o literarios, así como de anatomía y otras especialidades del conocimiento que intervienen en la creación de videojuegos.

Pero, además de los conocimientos técnicos, el creador de videojuegos tiene una enorme responsabilidad ante su público potencial al trasladar a éste, a través del videojuego, una serie de principios y valores de gran repercusión personal y social.

Todo ello hace que esta profesión sea muy exigente y que estén llamados a ejercerla quienes reúnan las aptitudes y cualidades más adecuadas en las ciencias y en las artes, unidas a principios éticos y valores sociales de gran significación.

Por tanto, los videojuegos no son un juego, son algo muy serio, reservado para los mejores, los más creativos, para quienes sepan trabajar en equipo y transmitir valores socialmente positivos. Y, además, son una salida profesional muy apetecible y de gran futuro.

Según la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (ADESE), las oportunidades de crecimiento del sector de desarrollo de videojuegos son inimaginables: nuevas tecnologías y dispositivos disponibles, hábitos de uso y consumo de juegos en aumento, nuevos modelos de negocio y conexión con las redes sociales. El sector de los videojuegos en el mundo movió en 2009 una cifra estimada de facturación cercana a los 45.000 millones de euros. Para poder visualizar la magnitud de este sector con el resto de industrias del entretenimiento, se puede indicar que, por ejemplo el sector de la música o el cine en EE.UU., representan aproximadamente un 45,4% de los ingresos del sector de videojuegos.

La escasez de técnicos generada por la falta de formación de profesionales está dificultando el crecimiento de las empresas del sector, siendo esta circunstancia particularmente relevante en Europa, donde el mercado de consumo supera en cuatro veces al de producción.

El éxito en el sector de los videojuegos está relacionado con la innovación, la creatividad, en dar un nuevo uso creativo a la tecnología existente y en el testeo constante de los juegos.

La consideración del sector de los videojuegos como un ámbito de interés cultural, fundamental en el desarrollo industrial de España y el reconocimiento a los creadores y emprendedores el carácter de protagonistas de nuestra cultura quedó patente en una declaración del parlamento español, que instó además al Gobierno a facilitar su acceso a todas las ayudas factibles para la promoción de su actividad, la financiación como industria cultural y la internacionalización de sus iniciativas.

Siguiendo estas bases y principios, Digipen Bilbao comienza su actividad a lo largo de 2010, pone en marcha sus dos programas de grado (Simulación interactiva en tiempo real y Bellas Artes en arte digital y animación), participa en *Euskal Encounter* y *Gamerland*, establece contactos con las empresas del sector radicadas en el País Vasco y con las asociaciones existentes en el conjunto del Estado (ADESE, DEV y DOID, principalmente), organiza —junto con «Vadejuegos.com» del Grupo Voco— un concurso internacional de ideas de videojuego, inicia lazos de colaboración con «Oh Play», pone en marcha los primeros *workshops* y, poco a poco, va dando a conocer su triple propósito: formativo, investigador y de creación de empresas.

Creo que no es exagerado afirmar que Digipen ha significado un revulsivo para el incipiente sector vasco de los videojuegos, que se ha visto, por primera vez, considerado como tal y tenido en cuenta por las administraciones públicas. De hecho, la creación de *Basque Game*, como asociación sectorial, ha contado con el máximo apoyo de Digipen.

Del mismo modo, la propuesta SIP (*Social Innovation Park*) impulsada por DENOKINN tiene en Digipen el motor de dicho proyecto. La implantación de empresas en este espacio de I+D, que abrirán paso a otras empresas locales y multinacionales del sector, va a contar con la presencia del campus de Digipen.

Para finalizar, es innegable que la presencia de Digipen está reforzando la imagen exterior de Bilbao puesto que le sitúa en el triángulo Seattle-Singapur-Bilbao, propicio para el intercambio de alumnos entre los distintos campus de Digipen y el estrechamiento de relaciones de todo tipo entre estas áreas (económicas, tecnológicas, culturales, turísticas, etc.), así como la atracción de talento.

En suma, a pesar de lo novedoso del proyecto, de tratarse de un sector en el que se visualiza más su faceta lúdica que la creativa y de alto nivel técnico, con un brillante presente y un mejor futuro, en el que la sociedad y los gestores públicos no confían, la

realidad va abriéndose camino y, poco a poco, va despuntando su potencial creativo, su interés cultural, su alta tecnología, su profesionalidad. En definitiva, su carácter estratégico para una economía, como la vasca, que ha apostado por sectores económicos en los que la innovación y la creatividad sean sus características más relevantes.

Nunca ha sido fácil realizar apuestas a largo plazo, máxime cuando aprieta el zapato tan a corto plazo. Digipen es una apuesta a largo plazo, estratégica y de país y, como tal, debe ser considerada, convencidos de que olvidarnos del largo plazo o sacrificarlo por lo inmediato es cerrarnos el camino a las grandes oportunidades para encontrarnos con un futuro buscado, y no con un futuro al que nos veamos abocados.

6. **EIKEN, CLUSTER DEL AUDIOVISUAL: HACIA EL ‘NUEVO AUDIOVISUAL’**

El Cluster Audiovisual de Euskadi es una organización relativamente joven, en comparación con otras entidades interempresariales similares, que siempre ha tenido muy claro su objetivo principal: potenciar el funcionamiento del sector desde un punto de vista estrictamente industrial y desarrollar su carácter estratégico dentro del entramado económico vasco.

En otras palabras, desde que comenzó la andadura de Eiken a finales de 2004 ha tratado de difundir entre las empresas audiovisuales del país la importancia de entender nuestro negocio como una realidad industrial, más allá de que los productos tengan un componente menos tangible que otros sectores económicos. Debemos ser conscientes de que el mercado nos exige una actuación integral en todos los conceptos y que cuanto más eficiente sea el proceso de creación, más oportunidades de éxito tendrá.

También ha hecho hincapié desde un primer momento en la necesidad de desarrollar la cultura del trabajo en cooperación. Este concepto, que puede ser fácilmente asumible dentro de una organización más o menos estanca, siempre es más difícil de asimilar en una organización como ésta, en la que sus miembros son potenciales competidores en un mercado en el que las ideas, el ingenio y la creatividad tienen un peso crucial.

Afortunadamente, si algo ha demostrado la experiencia en estos 6 años largos de existencia es que nuestras empresas están preparadas para interiorizar y desarrollar este tipo de estrategias. En cierto modo, Eiken ha sido capaz de trasladar las virtudes del modelo colaborativo al terreno real y, lo que es más importante, ha dado lugar al desarrollo concreto de diversos proyectos, que se reseñarán brevemente más adelante.

En este sentido, en Eiken se tiene muy presente que cualquier estrategia de desarrollo pasa, no sólo por contar con una línea de actuación bien definida, sino por ofrecer hechos, acciones y proyectos tangibles. Tal como figura en el Plan Estratégico

co, Eiken aspira a liderar el sector, fomentar la competitividad y la cooperación, impulsar la internacionalización, transferir conocimiento y, por supuesto, también a generar proyectos empresariales específicos. De nada sirve componer un escenario teórico perfecto si luego no somos capaces de llevarlo a la práctica.

Con esto no se quiere decir que el proceso de análisis y observación sea secundario, ni mucho menos. De hecho, si se han desarrollado con éxito diversos proyectos de alcance ha sido precisamente porque se ha llevado a cabo un exhaustivo proceso de estudio y de alerta ante las tendencias, adelantándonos a las necesidades del mercado. Pero, en cualquier caso, el valor de esa información reside en la utilización que se haga de ella después.

6.1. Acciones ‘cluster’

Las «acciones cluster» representan el ejemplo más evidente de la materialización de ese compromiso. Mediante diferentes iniciativas promovidas directamente por Eiken hemos tratado de dar respuesta a las carencias que hemos detectado en el conjunto del sector. Entre las más destacadas mencionaríamos la creación de la marca *Basque Audiovisual*, para la promoción de la internacionalización de las empresas vascas; *AnimaBasque-Business*, un mercado internacional de animación que busca la interrelación entre productores de animación y distribuidores; *EikenBANK*, un programa destinado a la captación de talento no profesional para ponerlo en contacto posteriormente con la industria; y *Gidoi faktoria*, la academia especializada para formar futuros guionistas de televisión.

En el caso de *Basque Audiovisual*, Eiken daba forma a una necesidad imperiosa del sector: la de acceder a los mercados exteriores. Bajo esta marca común, las principales empresas audiovisuales del país han estado presentes en los mercados más importantes del mundo, tales como MIPTV o MIPCOM, que se celebran en Cannes, con un creciente nivel de negocio. En este sentido, podemos afirmar que la creación de *Basque Audiovisual* ha supuesto un paso decisivo para la conformación de una estrategia común por parte de todo el sector audiovisual vasco.

En la misma línea podemos mencionar al mercado internacional de animación *AnimaBasque-Business*, surgido como una extensión empresarial del festival de animación *Animabasauri*. En este caso, Eiken detectó la oportunidad que podía surgir al amparo de este certamen, desde el punto de vista del mercado, y apostó por crear un punto de encuentro entre productores y distribuidores con un objetivo eminentemente comercial.

En lo que respecta a *EikenBANK*, podríamos decir que el cluster ha ido un paso más allá. A través de esta iniciativa que pone en contacto al talento no profesional con la industria, Eiken se hace eco de la necesidad del sector en lo que se refiere a creatividad y, por otro lado, dinamiza e impulsa la participación del colectivo más sensible. El objetivo, por tanto, no pasa tanto por obtener productos

concretos —que también han surgido— sino por construir un espacio de relación y colaboración que puede dar frutos de cara al futuro.

Algo parecido sucede con *Gidoi Faktoria*, el primer centro formativo del Estado especializado en guión de televisión. En colaboración con EiTB, en cuyas instalaciones se imparten las clases, destacados profesionales del sector están formando a una nueva generación de guionistas, con el objetivo de satisfacer una de las demandas más habituales de las empresas del sector: la falta de profesionales cualificados, claves, por otro lado, en el éxito de cualquier producto audiovisual.

En definitiva, las «acciones cluster» no son más que las expresiones concretas de un análisis permanente de la realidad del sector. Todas ellas comparten un objetivo común —el desarrollo y consolidación de la industria audiovisual vasca— y, por encima de sus resultados a corto plazo, han merecido el reconocimiento y el apoyo de la industria audiovisual vasca, reflejado en el elevado índice de participación de las empresas.

6.2. Transformación inminente

Lógicamente, el análisis de la realidad que he mencionado antes no se termina en las «acciones cluster» o en otras iniciativas que, por su menor relevancia, no se han mencionado aquí. Hay que mirar un poco más allá del futuro inmediato y seguir trabajando en la senda marcada en estos seis años de vida.

El sector se encuentra inmerso en una transformación radical donde la incertidumbre es la nota característica. En este nuevo escenario audiovisual el modelo de negocio tradicional está cambiando pero no se conoce cuáles son los modelos que van a funcionar en esta industria de los contenidos digitales de la que el sector audiovisual forma parte. Algunas de las cosas que se hacen actualmente perderán su sentido en breve y tendremos que replantearnos muchas otras. Nuestro objetivo es, por tanto, ofrecer un camino a seguir, una alternativa válida basada en el conocimiento.

Esa es la razón de ser de *Eiken Advance*, una iniciativa que ha merecido el apoyo del Departamento de Industria del Gobierno Vasco por su carácter competitivo, y que, como primer resultado, ya ha permitido identificar algunas de las oportunidades de negocio de ese «nuevo audiovisual». Se trata, por lo tanto, de una respuesta inicial directa al planteamiento realizado en el Plan Estratégico —el necesario salto del modelo tradicional al nuevo audiovisual—, que no se queda en la «teoría», sino que busca y plantea posibles alternativas.

De hecho, ya se ha conseguido poner en marcha dos proyectos surgidos de *Eiken Advance*, que se centran en el ámbito de los videojuegos y de los *new media content*. A partir de aquí, la labor de *Eiken* queda en parte limitada al acompañamiento y asesoramiento a las empresas que se han implicado en el proyecto, de manera que encuentren en el apoyo necesario.

Desde el punto de vista del *cluster*, Eiken se encuentra en el camino correcto para posicionar al sector en el «nuevo audiovisual». La experiencia personal con las empresas indica que, por encima de cualquier opinión preconcebida, el sector vasco está dispuesto a trabajar en colaboración y que es consciente de que está en juego mucho más que los resultados económicos a corto plazo. Ahora más que nunca se necesita una asociación fuerte, que dé respuestas a los retos del presente y sienta las bases del desarrollo futuro. Eso es algo que ha sido asimilado perfectamente en este sector, en el que un bien intangible como la creatividad marca muchas veces la frontera entre el éxito y el fracaso.

7. DONOSTIA-SAN SEBASTIAN, CAPITAL CULTURAL EUROPEA 2016³

El proyecto se pensó desde el principio como un proceso, más como una suma coherente de acontecimientos a lo largo de los diez próximos años, que un evento que se realizará en 2016. En cierto modo se asemeja a un plan estratégico de la cultura. Se plantea como una oportunidad para pensar el sistema sociocultural de la ciudad e incluso, porqué no, del territorio donde se inscribe. Más allá de las celebraciones del 2016, también pensamos en una *década de esperanza* —así lo definimos en el proyecto— porque puede coincidir con el abandono definitivo de las armas por parte de ETA, crearse un nuevo espacio de conciliación social y regeneración política y, por lo tanto, un momento oportuno para que la cultura y la educación también puedan acompañar ese proceso.

En este sentido, hemos apostado, sobre todo, por un proyecto de valores intangibles —cultura de paz y educación en valores— y no por otros modelos que se basan únicamente en la cultura para los espectáculos de masas o la especulación financiera y que aprovechan las inercias de competitividad entre ciudades para camuflar sus inversiones monumentales. No en vano, la primera ponencia que escribí hace tres años y dio origen al primer anteproyecto se titulaba: *La burbuja cultural. Educación, Ecología y Cultura: Un nuevo trinomio social*. Afortunadamente, Donostia/San Sebastián, desde el punto de vista de las infraestructuras y de los equipamientos, ha cubierto ya un ciclo que ha coincidido con el ciclo de expansión económica. Ha disfrutado de un crecimiento moderado y ajustado a su vocación de ciudad de caminos cortos y de escala humana. Por eso apostamos por lo pequeño, lo micro, por la idea del proceso, de trabajar con más capilaridad y de manera más participativa...

Para llevar a buen término el proceso, el proyecto *dss2016eu* plantea un conjunto de metodologías de trabajo, denominados *laboratorios*, en torno a cuestiones relevantes como las tecnologías digitales —*hirikia, transmedia*—; en torno al euskera,

³ Este texto es el resumen revisado de una entrevista realizada al Director cultural de la candidatura de Donostia/San Sebastián a Capital Europa de la Cultura en 2016 después de saber que la ciudad fue la ganadora.

las lenguas y la educación —*h(e)izkuntza*—; en torno al arte y la creatividad —*paga-di*—; en torno a la ciudad, la naturaleza y la ecología —*red de parques culturales*—; y en torno a la participación y energía ciudadana —*auzolab*—. En la medida que estos laboratorios, organizados con los agentes implicados en cada una de esas áreas, son los motores estructurales del proyecto, deberían ponerse en marcha lo antes posible. Más allá del dibujo del programa cultural, que ya viene predeterminado en el proyecto, las dinámicas internas de estos laboratorios deben alimentar y enriquecer el programa definitivo. Dicho de otra manera, concebimos la Capital Europea de la Cultura como una oportunidad para pensarnos, y además hacerlo al lado de agentes internacionales que puedan colaborar en la redefinición o en transformación de nuestro sistema sociocultural.

Al lado y en paralelo de la propia deriva cultural, en la ciudad se producirán, obviamente, una serie de efectos económicos que beneficiarán a un amplio espectro social y empresarial del territorio. Los cálculos que barajamos son los mismos que se han hecho en otras ocasiones e indican que, por cada euro que se invierta, se recuperarán otros diez. La Capital Europea de la Cultura es, ante todo, una marca de prestigio que otorga la Comisión Europea. Aunque la Unión Europea no invierta demasiado en el proyecto —aportan 1.200.000 euros—, y la mayor parte de los recursos necesarios los aportan las instituciones públicas locales, también se genera una marca que puede activar confianza para sumar más medios económicos europeos procedentes de otros fondos y ayudas internacionales. Produce también, por supuesto, confianza en las empresas privadas que quieren invertir sus recursos publicitarios en acontecimientos de reconocido prestigio. Y, finalmente, produce flujos de personas, de influencias, de profesionales, turísticos..., y eso, evidentemente, genera una economía paralela y complementaria en torno a la cultura.

Muchas personas se preguntan qué va a quedar a partir de 2020, cuando finalicen los impactos del proceso de la capitalidad. En primer lugar, el fruto del trabajo realizado a lo largo de esos años en los laboratorios. Los acuerdos que se fueran tomando, tendrían que provocar una nueva relación institucional y una serie de reflejos en el trabajo interdepartamental, una transversalidad que vaya rompiendo ciertas rutinas endogámicas. Se crearán otro tipo de mediaciones diferentes con la sociedad y se habrán propuesto nuevas iniciativas de todo tipo que se sumarán a nuestro mapa cultural.

En segundo lugar, el proyecto apuesta por al arte y creatividad en su conjunto, como herramientas de transformación de nuestros universos simbólicos y lenguajes artísticos, quiere impulsar la construcción de nuevas subjetividades identitarias o de género y por supuesto, propone procesos de distribución de contenidos que aprovechen la potencia digital y todas sus cualidades democratizadoras. Es un proyecto que se identifica con la cultura abierta, entendiendo la difusión en el marco también de dispositivos tecnológicos que permitan una accesibilidad libre multiformato. Lo local, anclado en un mapa de conexiones globales.

En tercer lugar, es un proyecto que traspasa el ámbito municipal de Donostia. Se inscribe, más bien, en un territorio geopoético, configurado en torno a algunos faros que señalan nuestra costa, intentando superar una concepción política territorial convencional. Es decir, es un proyecto que va a más allá de las categorías familiares, municipales, forales, nacionales o estatales. El anteproyecto que dio origen al primer proyecto y pasó el corte de la primera clasificación se denominaba *La potencia de lo real. Más allá de los límites*. Se proponía un programa cultural que se instalara siempre más allá de los límites, que actuara sobre la vida cultural ordinaria de la ciudad para activar, aprovechando la oportunidad irrepetible, un relato extraordinario y expandido. De hecho, casi todas las actividades están pensadas con agentes que viven en nuestra ciudad y en Gipuzkoa, pero se conectan, de manera natural, más allá de los límites: con Bilbao, con Gasteiz, con Baiona y Euskadi por extensión, con Burdeos o París y Francia por extensión, con Sevilla, Madrid, Oporto y España o Portugal, por extensión, con Estrasburgo, Wrocław o Berlín y Europa por extensión o Bojador y África por extensión... De hecho, muchas de las actividades se van a anclar también en esas ciudades. El programa cultural y sus actividades se van a configurar a la manera de círculos concéntricos. San Sebastián y sus alrededores acogerán un porcentaje más alto de actividades, pero éstas conectarán con muchos otros lugares del mundo. Además esta marca viajera contará con plataformas móviles, a modo de embajadas culturales que tomarán cuerpo en un barco, un tren y un circo.

Finalmente, merece la pena recordar que el proyecto ha contado desde el principio con el apoyo de todas las fuerzas políticas presentes en las instituciones. Este ha sido siempre un valor que corresponde a la propia esencia dialógica del proyecto, que además se inspira en la mejor tradición humanista del europeísmo más conciliador. La concesión del título ha coincidido con la llegada de otro grupo político al Ayuntamiento de Donostia y a la Diputación de Gipuzkoa, dos de los socios principales de *dss2016eu*. En la medida que esa fuerza política se incorporó al proyecto de manera natural y democrática, también se confía plenamente en que su liderazgo no supondrá una merma del carácter integrador de *dss2016eu*.