

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



Krippy Core: análisis de la creación y gestión de eventos artísticos autogestionados en espacios alternativos limeños

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Creación y Producción Escénica que presenta:

Daniella Aurora Cruzalegui Portilla

Asesor:

Freddy Antonio Venegas Flores


Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, **Freddy Antonio Venegas Flores**, docente de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis de investigación titulada *Krippy Core: análisis de la creación y gestión de eventos artísticos autogestionados en espacios alternativos limeños*, de la autora **Daniella Aurora Cruzalegui Portilla** dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **7%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 26-oct.-2023.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 17 de mayo de 2024

Nombres y apellidos del asesor: Freddy Antonio Venegas Flores	
DNI: 72944120	Firma: 
ORCID: https://orcid.org/0000-0002-6251-7684	

Resumen

Esta tesis parte desde mi experiencia personal que me ha permitido ver cómo muchos artistas emergentes no pueden dedicarle el tiempo que merecen a sus ambiciones artísticas ya que siempre existe la incertidumbre de cómo hacer del arte autogestionado un trabajo sostenible económicamente. Así mismo, esta investigación va de la mano de mi propia urgencia de encontrar rentabilidad dentro de los proyectos escénicos y crear más posibilidades para los artistas y el crecimiento artístico en mi entorno. Con esta motivación, en el 2022 junté a tres amigos para formar la Krippy Core, un colectivo que busca realizar eventos multidisciplinares innovadores que generen un público activo con el arte, en donde se fomenta una cultura de trabajo sostenible y empática para el rubro artístico de nuestro contexto.

Para llevar a cabo esta investigación, se emplea el análisis de las estructuras de gestión, de los procesos de producción y creación, la elaboración de cuadros comparativos que involucran los eventos realizados, y la realización de entrevistas a otros agentes involucrados en proyectos similares de gestión cultural independiente. Este proceso busca dar cuenta de las estrategias y los recursos que se pueden generar a nivel independiente e incidir en el empoderamiento del artista escénico, plástico, visual, gestor, etc. y que podamos aprovechar las experiencias y herramientas a nuestra disposición para promover la creación artística. Finalmente, la investigación respalda la autogestión como un modelo válido en el arte y cultura limeña. Destaca la necesidad de equilibrar creatividad y sostenibilidad, promover alianzas entre colectivos y fomentar habilidades multifacéticas en los gestores culturales. Este trabajo sugiere transformar la gestión cultural en Lima, impulsando la planeación, innovación y colaboración para un impacto duradero.

Agradecimientos

Quiero agradecer a mi familia que siempre me apoyó para lograr mis objetivos, sin dudar de que estuviera haciendo lo mejor que podía con esto que amo.

A mi Krippy *team*, todos son increíbles personas muy aparte de grandes artistas, y cada uno me enseñó muchísimo con los distintos valores que llevan consigo y aportan como persona y apasionados por la creación en general. Poder experimentar y aprender con ellos ha sido de las experiencias más gratificantes de mi vida.

También a mi asesor, Antonio, que desde el comienzo confío en mis ideas y decisiones; desde cambiar todo el tema de investigación que había desarrollado en Seminario de Investigación, hasta dejarme encontrar mis propios tiempos y estilo para plasmar los aprendizajes en papel. Gracias por siempre estar presente y ser un gran guía con todo el conocimiento que tienes dentro.

Finalmente, gracias a todas las personas que se sumaron a lo largo de un año de eventos, confiaron en el proyecto, quisieron trabajar con nosotros o aportar de alguna manera a esta investigación.

El que hayan creído en mí me ha ayudado infinitamente a creer en mí misma y llevar todo este proceso con hartos disfrutes, curiosidad y emoción por lo que viene más adelante. Espero retribuir todo ese amor en futuros proyectos que aporten positivamente al sector de la gestión artística.

Índice de contenido

Resumen	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenido	iv
Índice de figuras	vii
Índice de anexos	x
Introducción	1
Capítulo 1. planteamiento de la investigación	10
1.1 Marco teórico	10
1.1.1 Arte relacional e inmersivo	10
1.1.2 Arte multidisciplinario	12
1.1.3 Espacios artísticos alternativos	13
1.1.4 Arte independiente y autogestionado	14
1.1.5 Gestión cultural	15
1.1.6 Estructuras de gestión	17
1.1.7 Producción	18
1.1.8 Cultura de trabajo	20
1.1.9 Desarrollo de públicos	21
1.2 Estado del Arte y Contextualización	22
1.2.1 Arte relacional e inmersivo	22
1.2.2 Referentes de proyectos autogestionados en Lima	24
1.2.3 Estudios previos sobre el contexto de la autogestión y sostenibilidad	25
1.3 Objetivos de investigación	26
1.4 Metodología	28
1.4.1 Tipo de investigación	28

1.4.2 Mi rol como investigadora	29
1.4.3 Herramientas de análisis del modelo de gestión	29
1.4.4 El FODA como método de investigación	30
Capítulo 2. Krippy Core	31
2.1 Qué es la Krippy Core	31
2.2 Quiénes somos y equipo de trabajo	31
2.3 Motivación tras KC	32
2.4 Eventos producidos por la Krippy Core	34
2.4.1 Afterhouse	34
2.4.2 Hekatombe	38
2.4.3 Bichoteo	42
2.4.4 KC Sessions	44
Capítulo 3. Estructuras de gestión de la Krippy Core	46
3.1 Organizativas	46
3.2 Financieras	51
3.3 Recursos humanos	56
3.4 Legales	60
3.5 Sistemas de comunicación	63
3.5.1 Internos	64
3.5.2 Externos	67
3.6 Contrastación del FODA	76
Capítulo 4. Evaluación de los eventos	97

Capítulo 5. Cultura de trabajo en la autogestión artística limeña	113
Conclusiones	120
Referencias bibliográficas	129
Anexos	131



Índice de figuras

Figura 1: Equipo Krippy Core	32
Figura 2: Personaje Augusto Krippy	35
Figura 3: Personaje Pascal	35
Figura 4: Personaje Uno	36
Figura 5: Personaje Melina	36
Figura 6: Augusto y Pascal dando la bienvenida al público	37
Figura 7: Augusto y una chica del público	38
Figura 8: Melina y crew de baile Dancehall 420	38
Figura 9: Rapera llamada Core	39
Figura 10: Bailarines urbanos de crew DVMVD	39
Figura 11: Xcesos, rapero de Kárcel de Carne (KDK)	40
Figura 12: Rapera Core compartiendo escenario con KDK	41
Figura 13: Pared de tags habilitado en Hekatombe	41
Figura 14: Flyer de Bichoteo	42
Figura 15: White Sugar en traje de bicho	43
Figura 16: Feria de Bichoteo	43
Figura 17: Artista “La Trucíos”, con su banda	44
Figura 18: Votación con el público para juego de Bichoteo	44
Figura 19: Equipo de rodaje grabando en KC Sessions	45
Figura 20: Bboy Leo	45
Figura 21: Gráfico de esquema organizativo de la Krippy Core	50
Figura 22: Cuadro cuantitativo de participantes de cada evento de la organización	51

Figura 23: Presupuesto pluri-eventual de producciones de la Krippy Core	53
Figura 24: Logo de la Krippy Core	68
Figura 25: Exploración 1 realizada por Joao para variar el logo de la Krippy Core según evento	69
Figura 26: Exploración 2 realizada por Joao para variar el logo de la Krippy Core según evento	70
Figura 27: Exploración 3 realizada por Joao para variar el logo de la Krippy Core según evento	70
Figura 28: Ej. de variación del logo de Krippy Core realizado por el mismo equipo	71
Figura 29: Ej. 2 de variación del logo de Krippy Core realizado por el mismo equipo	71
Figura 30: Íconos realizados por el equipo Krippy Core	72
Figura 31: Gráfica hecha por equipo Krippy Core	72
Figura 33: Matriz de función de la contrastación del FODA	78
Figura 34: Foda del colectivo Krippy Core	79
Figura 35: Uno de los trabajos seleccionados de Integración de las Artes para performar en Bichoteo	82
Figura 36: Otro trabajo seleccionado de Integración de las Artes para performar en Bichoteo	82
Figura 37: Otro trabajo seleccionado de Integración de las Artes para performar en Bichoteo	83
Figura 38: Uno de los bichos preformado en el evento Bichoteo	84
Figura 39: Comunicado de reprogramación de Bichoteo	87
Figura 40: Post colaborativo del instagram del colectivo que alcanzó a la mayor cantidad de personas	91

Figura 41: Itinerario realizado para el día de Hekatombe	94
Figura 42: Beneficiarios del “Concurso de Proyectos de Programación de conciertos, espectáculos y exposiciones” realizado por el MINCUL.	96
Figura 43: Indicadores de impacto de los eventos de la Krippy Core	99
Figura 44: Indicadores cuantitativos de los eventos de la Krippy Core	100
Figura 45: Espacio de mural de tags participativo para el público de Hekatombe	102
Figura 46: Apoyo entre feriantes de Hekatombe vía Whatsapp	103
Figura 47: Temática Afterhouse	107
Figura 48: Temática Hekatombe	107
Figura 49: Temática Bichoteo	108
Figura 50: Temática KC Sessions	108
Figura 51: Participante del juego de dados gigantes realizado en Afterhouse	109
Figura 52: Prácticas ejemplares y desafíos de la cultura de trabajo en la autogestión artística limeña	118

Índice de anexos

Anexo 1: Diseño de Producción	113
Anexo 2: Brief de Krippy Core enviado para identidad gráfica	117



Introducción

La pertinencia de mi investigación, se sostiene, en cierta medida, en los acontecimientos que han golpeado al sector cultural como el contexto de inestabilidad social y económica por la que ha pasado nuestro país en los últimos años.

Durante la pandemia en Lima el trabajo artístico sufrió graves consecuencias, cerrando múltiples espacios culturales-artísticos y dejando a muchos artistas independientes sin trabajo y públicos dispuestos a participar en proyectos de este rubro. Por otro lado, la vacancia del ex presidente Martín Vizcarra en el 2020 y la de Pedro Castillo en el 2022 generaron un sinnúmero de problemas socio-políticos que movilizaron a las masas tanto en la capital como en provincias de nuestro país. Estas múltiples movilizaciones culturales también significaron intervenciones artísticas de distintos colectivos y artistas independientes en contra de lo que venía sucediendo en la capital. Así mismo, las grandes movilizaciones, los desastres naturales y de salubridad, requieren muchas veces poner en pausa las programaciones culturales presenciales por lo cual existe mucha incertidumbre en este aspecto laboral artístico independiente y en la posibilidad de creación y movimiento cultural que podríamos tener.

Dentro de las diversas crisis que hemos vivido en los últimos años, son los profesionales de la cultura, los artistas y creadores quienes han tenido un papel clave y fundamental en la promoción de resiliencia y bienestar. A partir de ellos se pudo garantizar un fomento de conciencia, acceso a la información, tolerancia, capacidades para imaginar un mejor futuro y el desarrollo de este de manera sostenible, ya que como lo propone Victor Vich:

La utopía es un objetivo ético para la vida humana (de las posibilidades latentes)...el arte y las políticas culturales sirven para intensificar nuestra relación con la realidad y para activar, no una contemplación pasiva frente a

ella, sino un firme llamamiento a la acción, vale decir, para generar una nueva voluntad común (2021, p.18).

Es decir que en el mundo de hoy no podemos quedarnos con los brazos cruzados y olvidar las obligaciones morales que tenemos como individuos, sociedad y Estado. Debemos abordar las temáticas que conecten con nuestra realidad e interesa a la población y desde el sector cultural se pueden hacer bastantes cambios ya que los espacios e instituciones culturales tienen un peso y poder simbólico por la comunidad y fiabilidad que han logrado en su entorno.

Esta investigación y el proyecto de la Krippy Core surgen desde un interés personal al identificar una problemática que la pandemia exacerbó: la precarización laboral en el sector cultural. Cuando inició la pandemia, muchos espacios para la ejecución de las artes escénicas fueron cerrados, dando como resultado una severa pérdida de ingresos a gestores y artistas. En las artes escénicas 2.310 agentes del rubro fueron afectados por el confinamiento debido a la cancelación de 3.142 funciones, la gran mayoría dependiente de los ingresos de la taquilla (Alfaro, 2020). La índole precaria de su quehacer artístico profesional les ha hecho especialmente vulnerables a los impactos económicos provocados por la crisis que, además, ha exacerbado la volatilidad y las desigualdades que ya existían en el sector creativo y cultural (UNESCO 2021). Por otro lado, en el Perú, el 72% de los artistas se mantienen dentro del rubro de trabajo independiente (MINCUL & UNESCO 2020, p. 7). En consecuencia, la mayoría de agentes en el rubro no cuentan con ingresos fijos que les permitan sostenerse a lo largo del tiempo. Asimismo, según el diagnóstico sobre el impacto del COVID-19 en las industrias culturales y las artes realizado por la UNESCO (2021), los principales problemas post estado de emergencia Covid 19 para el sector cultural son los siguientes:

1. La pérdida de empleo

2. Desprotección social - salud y sistema de pensiones
3. Débil manejo de herramientas en gestión cultural y nuevas tecnologías
4. Ausencia de sistemas de información cultural
5. Limitado uso de los espacios culturales
6. Debilidad de los gobiernos locales
7. Brechas de género en el sector cultura
8. Debilidad en la formación artística

Al encontrar esta información y realizar una investigación en el 2021 a los directores de espacios artísticos como El Galpón Espacio, C.C Cine Olaya, El Paradero Cultural y la AAA (Asociación de Artistas y Aficionados) , sobre el efecto que tuvo la pandemia en el sector artístico; de la mano de tener mis propias necesidades y cercanía a terminar mi carrera en la Facultad de Artes escénicas, y por ello la urgencia de encontrar rentabilidad dentro de los proyectos escénicos y crear más posibilidades para los artistas y el crecimiento artístico en mi entorno, me motivé a juntar a tres amigos artistas de distintas disciplinas que también han realizado gestión cultural en distintas maneras para formar la Krippy Core: un colectivo y productora que busca revitalizar la importancia de la expresión artística, los artistas y el acercamiento de ellos a su entorno a través de eventos sociales de arte inmersivo y relacional. El colectivo busca realizar eventos multidisciplinares innovadores que generen un público activo con el arte, en donde se fomente una cultura de trabajo sostenible y empática para el rubro artístico de nuestro contexto.

El colectivo de artistas y gestores culturales “Krippy Core”, tiene en cuenta el diagnóstico realizado por el MINCUL y por medio de las producciones, gestiones y creaciones busca atender al primer, tercer, cuarto y quinto punto con una programación que, así mismo, cubre algunos objetivos planteados por el mismo equipo de trabajo en la siguiente hoja de ruta:

1. Suscitar la importancia de acercar al arte/artistas a las personas
2. Generar una red de artistas para visibilizar el arte local y aportar al crecimiento del mercado laboral artístico
3. Innovar en la experiencia sensible artística
4. Generar trabajo justamente remunerado para artistas locales
5. Conocer mejor a nuestro público y sus necesidades

Como sector cultural nos encontramos en una constante búsqueda de reconocimiento de nuestro arte y los honorarios para la sostenibilidad de nuestro trabajo. Creemos que a través de estas propuestas podremos contribuir a que más artistas independientes puedan desarrollarse de manera sostenible.

Del mismo modo, considero esencial explorar enfoques novedosos para mantener activa nuestra participación en iniciativas artísticas. Sin embargo, a partir de lo que he vivido de manera personal, he observado que numerosos artistas no pueden otorgar el tiempo necesario que sus aspiraciones artísticas merecen debido a la constante incertidumbre en torno a cómo transformar el arte autogestionado en una labor económicamente sustentable. Por ello, espero que esta investigación pueda aportar a todas las personas interesadas en crear eventos culturales distintos, brindándoles algunos puntos importantes para tener en cuenta en un posible modelo de autogestión para eventos artísticos alternativos.

La pregunta que plantea la investigación es sobre ¿cómo se pueden desarrollar estrategias efectivas de gestión y creación de eventos multidisciplinarios de arte relacional e inmersivo en espacios alternativos limeños para promover la sostenibilidad de artistas autogestionados y fomentar la participación activa en nuestra escena artística? De esta manera, trataré de comprender cuáles son los factores críticos que influyen en la creación y gestión exitosa de eventos artísticos autogestionados en espacios alternativos limeños, y

cómo pueden estos factores contribuir al desarrollo de una cultura de trabajo sostenible para artistas autogestionados en el sector artístico de Lima.

Entonces, a través del trabajo de generar eventos artísticos desde el colectivo Krippy Core, se busca desarrollar una cultura de trabajo sostenible para artistas autogestionados del sector artístico limeño, enfocándonos en la gestión y creación de eventos multidisciplinarios de arte relacional e inmersivo que fomenten la participación activa del público.

Una característica distintiva de esta metodología es la incorporación del análisis FODA, que trasciende su función tradicional como herramienta de gestión. En este contexto, el análisis FODA se convierte en un método de investigación que arrojará luz sobre las fortalezas y debilidades internas de la Krippy Core, así como las oportunidades y amenazas que enfrenta en el entorno externo. Este enfoque proporciona una visión más holística de la autogestión de eventos artísticos en espacios alternativos en medio de un complicado escenario social y político en Lima.

Así mismo, la investigación busca dar luz sobre la realidad del sector artístico cultural independiente y herramientas para seguir luchando por la realización de más espacios de creación y acercamiento al arte de manera profesional y ética en nuestro contexto. Por ello, considero necesario aportar con experiencias de primera mano para comprender cuál es el estado de la gestión cultural independiente.

En el primer capítulo de esta investigación, se establece el marco teórico que aborda una serie de conceptos clave, entre los que se incluyen el Arte Relacional e Inmersivo, el Arte Multidisciplinario, los espacios artísticos alternativos, el arte independiente y autogestionado, la gestión cultural, las estructuras de gestión, la producción, la cultura de trabajo y el desarrollo de públicos. Estos elementos proporcionarán la base necesaria para comprender los procesos y temas abordados por la Krippy Core y esta investigación.

Además, este capítulo analiza el estado del arte y la contextualización de la investigación, destacando ejemplos relevantes de arte relacional e inmersivo, proyectos autogestionados en Lima y revisando estudios previos relacionados con la autogestión y sostenibilidad en el contexto estudiado.

Los objetivos de investigación se definen con precisión, estableciendo tanto el objetivo principal como los objetivos generales que guiarán el proceso de investigación. La metodología utilizada para esta investigación se explica en detalle, abordando el tipo de investigación, el papel de la investigadora, las herramientas de análisis del modelo de gestión y, significativamente, el análisis FODA como método de investigación.

Este primer capítulo sienta las bases esenciales para comprender y analizar la gestión y creación de eventos artísticos autogestionados en espacios alternativos, un aspecto fundamental de la Krippy Core, y constituye un paso importante en la exploración de cómo desarrollar una cultura de trabajo sostenible para los artistas autogestionados del sector artístico limeño.

En el segundo capítulo de este estudio, nos adentraremos en el mundo de la Krippy Core, explorando a fondo quiénes son y qué los impulsa en su compromiso con la gestión y creación de eventos artísticos autogestionados en espacios alternativos en Lima. A lo largo de este capítulo, desentrañaremos el concepto de la Krippy Core, su identidad y su equipo de trabajo, proporcionando una visión completa de las personas detrás de esta iniciativa.

Este capítulo brindará una comprensión sólida de la esencia misma de la Krippy Core y plasmará el camino para un análisis más profundo de sus procesos de gestión y producción, así como de su impacto en el contexto cultural y artístico limeño.

En el tercer capítulo de este estudio, nos adentraremos en el centro de la Krippy Core, explorando sus estructuras de gestión en detalle. Investigaremos sus componentes

organizativos, financieros, recursos humanos, aspectos legales y sistemas de comunicación, tanto internos como externos.

Este capítulo servirá como una ventana al interior de la Krippy Core, proporcionando una visión completa de cómo operan y se organizan para llevar a cabo sus eventos artísticos autogestionados. A medida que avanzamos en el análisis de estas estructuras de gestión, examinaremos cómo se correlacionan con los resultados y desafíos identificados en el análisis FODA, arrojando luz sobre la eficacia y la sostenibilidad de su modelo de autogestión.

A lo largo de este capítulo, entenderemos las claves que han permitido a la Krippy Core prosperar en su búsqueda de promover una cultura de trabajo sostenible para artistas autogestionados en el contexto artístico limeño.

En este cuarto capítulo, veremos la evaluación exhaustiva de la gestión de eventos culturales, un campo dinámico y desafiante que requiere un análisis cuidadoso de su efectividad y resultados. En el caso de la Krippy Core, esta evaluación se llevará a cabo tanto desde una perspectiva experimental como comparativa.

Comenzaremos con un enfoque en la experiencia personal y la observación de efectos causados a través de acciones controladas, como también en la identificación de similitudes y diferencias entre los resultados y procesos de los eventos, utilizando un cuadro comparativo como valiosa herramienta.

Este análisis se centrará en los resultados cuantitativos, el grado de cumplimiento de los objetivos, así como el impacto y los beneficios obtenidos. Para este propósito, se ha replanteado los objetivos de la Krippy Core de manera más amigable para el análisis cuantitativo, consolidando un objetivo principal y tres específicos.

El objetivo principal de esta evaluación es obtener una visión global de los eventos y su desempeño en relación con los objetivos establecidos. La evaluación de la eficacia en el cumplimiento de estos objetivos permitirá comprender si los eventos han logrado los

resultados esperados y si se han alcanzado las metas propuestas, identificando fortalezas y debilidades en el proceso.

Además, a través de indicadores de impacto, se evaluará la idoneidad y eficacia del equipo en cada evento, así como su capacidad para llevar a cabo tareas de manera exitosa, proporcionando una visión clara de las prácticas y permitiendo identificar áreas de mejora.

En cuanto a los indicadores cuantitativos, examinaremos cifras relacionadas con la asistencia a los eventos, la recaudación y la administración de recursos, abordando aspectos fundamentales como la gestión financiera y la búsqueda de patrocinadores. Esto ayudará a identificar estrategias exitosas y mejorar la gestión financiera en futuros eventos.

En resumen, este enfoque sistemático y objetivo de evaluación proporcionará una base sólida para la toma de decisiones informadas y la mejora continua en la gestión de los eventos culturales-artísticos de la Krippy Core.

Por último, en el quinto capítulo, exploraremos un aspecto fundamental en la gestión de eventos culturales y artísticos autogestionados: la construcción de una cultura de trabajo compartida.

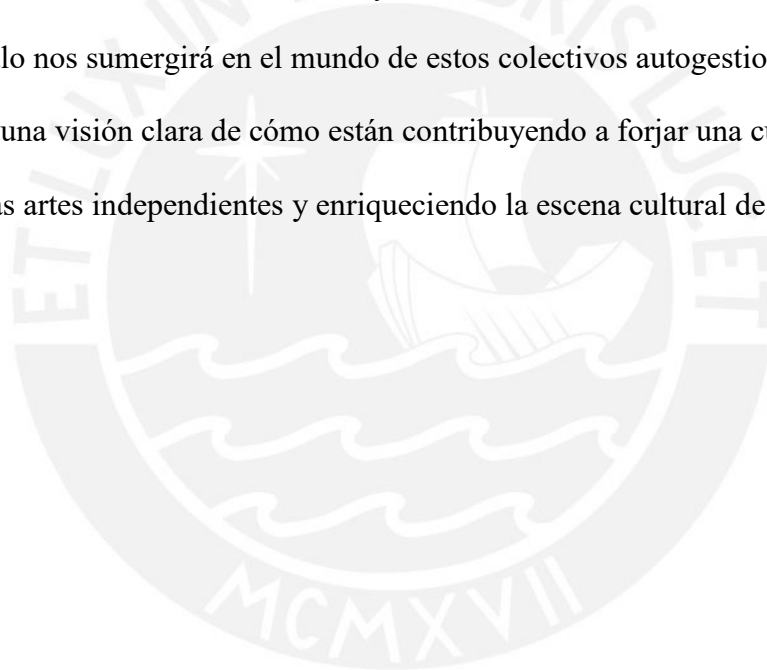
A lo largo de Lima, junto a la Krippy Core, existen diversos colectivos artísticos autogestionados que desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la escena cultural de la ciudad. Estos colectivos operan desde la autogestión, creando redes y alianzas, manteniendo un enfoque social y demostrando una notable capacidad para innovar y adaptarse a contextos diversos. Su compromiso con la comunidad y la sostenibilidad financiera les permite perdurar y tener un impacto significativo en el panorama artístico limeño. La construcción de esta cultura de trabajo se basa en la experiencia y el aprendizaje acumulados a lo largo de su existencia.

En este capítulo, se presentarán entrevistas con seis de estos colectivos autogestionados de la escena artística limeña: La Maldita Compañía, Anbessa Sound,

Dancehall420, Proyecto 8, la Feria Perú Independiente y Selvámonos (este último autogestionado entre Lima y Oxapampa). Exploraremos sus experiencias, fortalezas y aprendizajes, destacando cómo han influido en la construcción de esta cultura de trabajo compartida en las artes autogestionadas.

Su trabajo, en ausencia de una metodología predefinida para la autogestión artística, ha evolucionado a través de la práctica, la experimentación y el ensayo y error. Estas experiencias no sólo son valiosas para estos colectivos, sino que también pueden servir como ejemplos inspiradores y fuentes de aprendizaje para otros colectivos culturales y gestores interesados en fomentar el desarrollo del arte y la cultura en Lima.

El capítulo nos sumergirá en el mundo de estos colectivos autogestionados, proporcionando una visión clara de cómo están contribuyendo a forjar una cultura de trabajo compartida en las artes independientes y enriqueciendo la escena cultural de Lima.



Capítulo 1. Planteamiento de la Investigación

1.1 Marco conceptual

1.1.1 *Arte relacional e inmersivo*

El "teatro relacional" es un término propuesto por Juan Pedro Enrile (2016), que de cierta manera va en contra del teatro hegemónico que ha perdido conciencia de la copresencia de las personas. Este término rechaza la idea del intérprete con marcaciones ya creadas y que no toma en cuenta los elementos externos (contexto y personas), y la idea de un espectador pasivo sujeto a lo externo sin que se le puede atribuir alguna responsabilidad de sus decisiones. Entonces, el Teatro Relacional se basa en la construcción colaborativa de una pieza escénica (p.117).

Por otro lado, el "teatro inmersivo" se centra en crear un ambiente físico que difiere de un teatro tradicional, donde a menudo activa al espectador, enfatizan las interacciones sociales y cuenta una historia que tiende a estimular los cinco sentidos de la audiencia, haciendo que sientan que han tenido una experiencia personal única. Las producciones pueden verse como una fusión del teatro ambientalista o el arte de la instalación ya que las producciones se suelen inspirar en la ubicación o eligen el lugar según el tema del trabajo ya que este tipo de teatro valora mucho el espacio físico en el que se desarrolla la propuesta, que podría ser un almacén, hospital o club nocturno.

El fundador de Punchdrunk, compañía de teatro inmersivo en Inglaterra, Felix Barret, comenta desde su página web sobre su motivación en la creación de estas propuestas artísticas:

Cuando una audiencia entra en un teatro normal, sabe lo que está obteniendo (asientos, un programa, un escenario, dos mitades) y, como resultado, se desploma, apagando tres cuartas partes de su cerebro. Quería crear producciones en las que el público esté físicamente presente, de modo que se

guíen por una base, un instinto y tomen decisiones instintivas. Ese tipo de programa deja una huella mucho más grande en ti que simplemente mirar algo. (2018, <https://www.punchdrunk.com/>)

En la actualidad, ante una cultura moderna y tecnológica, es más probable que el público busque estímulos expansivos, viscerales y encuentre atractiva la perspectiva de una experiencia íntima e interpersonal. Lo que definimos como arte relacional-inmersivo, o también referido como *vivencial*, remite a este paso de la difuminación de las fronteras entre juego y *performance*, fiesta y concierto, o artista y espectador-consumidor, lo cual permite que el público experiencial activo esté apareciendo cada vez más en las corrientes contemporáneas artísticas. La experiencia, buena o mala, gira en torno a la propia vivencia del espectador. La audiencia ya no es pasiva en el arte relacional-inmersivo, sino que está en el centro de la acción, y esto puede ser algo que busca y necesita una nueva generación de espectadores-consumidores.

El consumo de experiencias ha sido el sector económico de mayor crecimiento durante mucho tiempo, con el empleo y el PIB aumentando más que en cualquier otra sección de la economía en los últimos cuarenta años...El libro de Joseph Pine y James Gilmore, *La economía de la experiencia* (1999), sugiere que esto refleja un cambio hacia bienes no materiales donde las experiencias y sensaciones se venden como parte de una “economía de la experiencia” (Adams, 2010, p.3).

Entonces, para esta definición de arte relacional-inmersivo tenemos todas estas características anteriormente vistas por las distintas corrientes, pero, pueden variar, ya que cada producción es muy diferente. Utilizamos el término "experiencia" a veces en lugar de "obra", pero si la experiencia transporta o conecta a los consumidores y atrae múltiples sentidos con elementos de múltiples disciplinas artísticas (música, teatro, *performance*,

instalación, pintura, escultura, etc.), encajaría en lo que consideramos arte relacional-inmersivo.

Los aspectos intangibles que promueven este tipo de propuestas y espacios son desde el reconocimiento del cuerpo en la creación de la propuesta y en la construcción social, no solo en su anatomía sino el por qué darle valor a éste para proyectarlo, y que a su vez se asuma como un cuerpo capaz de existir políticamente. Esto quiere decir que no solo son agentes incluidos en el suceso sino incluso son capaces de experimentar el arte como deseen (comprando, realizando, interviniendo, conectando, etc.).

En cuanto a desarrollos de audiencias para el colectivo Krippy Core, del cual se hablará y analizará más adelante en la tesis, son estas mismas propuestas innovadoras, imaginativas y enérgicas las que podrían ser capaces de atraer a una nueva audiencia que esté interesada en la participación social-artística, como también una audiencia que posiblemente en un futuro lo esté.

1.1.2 Arte multidisciplinar

Muchos artistas contemporáneos se adscriben en la categoría de artista multidisciplinar. Esta categoría engloba gran parte del trabajo que no se puede encasillar fácilmente en los parámetros convencionales de la creación artística. “Un artista multidisciplinario tiene un amplio conocimiento que está profundamente involucrado en una variedad de materiales, cómo se utilizan esos materiales en conjunto y los procesos inherentes a esos materiales” (Gill, 2013, parr. 9).

Así mismo, un proyecto multidisciplinario se origina a partir de la integración de diversas áreas de conocimiento en la realización de un producto final. Por lo tanto, se puede describir como un proyecto que emplea diferentes ramas o disciplinas artísticas (pintura, danza, teatro, escultura, diseño, música, etc.) para materializar su obra (Guzmán, 2021).

Un equipo de artistas multidisciplinarios se compone de individuos con formaciones académicas y experiencias profesionales en las diversas especialidades artísticas, que trabajan juntos durante un período determinado con el objetivo de alcanzar un objetivo común. La formación de un equipo multidisciplinario suele ser altamente beneficioso para resolver un problema específico, ya que se combinan diferentes disciplinas, permitiendo a los artistas enriquecerse mutuamente con conocimientos y experiencias, y así abordar el proyecto de la manera más creativa posible.

1.1.3 Espacios artísticos alternativos

Según la autora Jimena Ortiz (2022), la mayoría de los espacios alternativos de arte se consideran como tales porque como lugares físicos contribuyen a la oferta cultural de la ciudad sin recibir financiamiento estatal y no se dedican necesariamente a la reflexión, investigación y promoción artística. Estos espacios brindan refugio a proyectos artísticos independientes, ya que estos necesitan un lugar físico, un punto de encuentro público, debido a la dificultad de sostener un inmueble exclusivamente a través de la venta de productos o servicios relacionados con el mercado del arte (p.302). De esta manera, un espacio alternativo es definido en relación a las condiciones locales y se distingue por seguir lógicas, dinámicas y estrategias diferentes a las instituciones culturales estatales y privadas. Sin embargo, la posibilidad de obtener financiamiento como espacio alternativo aún puede depender de buscar apoyo externo, es decir, apoyo de instituciones, empresas o inversores.

A esto le sumamos un aspecto muy importante, las propuestas artísticas en espacios alternativos para las artes sirven para no proyectar reglas y parámetros que delimitan al espectador y al arte como en espacios de artes tradicionales como los museos, teatros nacionales, estadio de conciertos, etc. Los espacios alternativos tienen mayor posibilidad de dar agencia a la audiencia con la posibilidad de participar y ser reconocido, es decir que se presentan como lugares que permiten al sujeto re-pensarse en torno a su comunidad, a su

familia y sus dinámicas cotidianas, apropiándose de estas esferas y transformando su interacción social y relación con el mundo.

1.1.4 Arte independiente y autogestionado

Cuando hablamos de la autogestión en las artes nos podemos referir a la capacidad de los artistas al hacerse responsables de sus propias carreras y desarrollo artístico, incluyendo la gestión de su tiempo, sus finanzas y su producción creativa. Sin embargo, muchas veces al hablar de la autogestión cultural-artística en nuestro contexto limeño es hacer referencia a la falta de estabilidad laboral en el trabajo. Especialmente en el quehacer artístico, que es de naturaleza variable, es más difícil generar los vínculos que provean derechos como en labores tradicionales (MINCUL, 2021, p.7).

Se puede entender mejor el término “independiente” o “autogestión” en los espacios artístico-culturales, remitiéndose al sostenimiento del espacio por sí mismo, que implica un desarrollo de gestión que está ligado solo a las capacidades que tiene cada uno, individualmente o en asociación, de conseguir fondos y audiencia, es decir, ningún ingreso fijo, mientras que, mayormente, la institución cultural tiene un ingreso de dinero estable o definitivo para el sostenimiento del mismo y cuentan con estructuras de gestión que facilitan el ingreso financiero, aunque esto puede generar limitaciones dentro del contenido artístico. Es decir, en la autogestión existe la posibilidad de libertad de acción que no necesariamente se puede gozar cuando un proyecto depende de una organización o un grupo de organizaciones. Así mismo, habrá un enfoque en potenciar los activos del proyecto de manera que estos generen los ingresos necesarios, pero, esto se puede ver como una propuesta artística que se va diversificar en el tiempo, posiblemente incluyendo eventos, talleres, ventas adicionales, etc; sin dejar de lado la estética del proyecto.

Entonces, como lo sostiene nuestro propio Ministerio de Cultura del Perú, esto significa que, en este sector, normalmente, no encontraremos una estabilidad laboral y varía

el quehacer artístico dentro de las pocas oportunidades de generación de dependencia laboral tradicional que les provea de derechos y a todo ello tendríamos que agregar el hecho de que el Perú registra los más altos niveles de empleo informal en la región, es decir, más del 73,0% (MINCUL & UNESCO, 2021).

1.1.5 Gestión cultural

Desde la década de los 80 en el mundo anglosajón se empezó a utilizar el concepto del *arts management*, es decir, la aplicación de criterios empresariales y administrativos a la gestión de la cultura, ya sea desde el ámbito público o privado. Estos criterios nacieron de la relación que se estableció, ya desde la década de los 40, entre economía y cultura y, posteriormente, desde la noción de que el Estado debe intervenir y asegurar el acceso y derecho de las poblaciones a la cultura. Así, hablar de eficacia y eficiencia también empezó a valer para la cultura y las artes. Las preocupaciones se centraron en la rentabilidad, la sostenibilidad de los proyectos y la generación de empleo desde la cultura. (Instituto Nacional de Cultura, 2006)

En cualquier proyecto cultural, la gestión es el punto medular, pues ésta condiciona definitivamente el proceso de producción y comercialización que tendrá el producto escénico...La gestión de proyectos culturales tiene que ver con el origen, con la idea inicial, para poder proveerlo con los requerimientos que precisa y pueda crecer y desarrollarse para alcanzar las metas deseadas y cumplir con las expectativas (León, 2011, p.6).

Todo esto refiere a la profesionalización e institucionalización del arte y la cultura. Significa brindar al sector cultural herramientas que anteriormente estaban disponibles principalmente para el sector empresarial, sin perder su naturaleza intangible que alimenta al espíritu y a la sociedad. Entonces, el trabajo de gestión cultural también debe optar por quebrar las formas en que hoy se sutura lo posible y activar nuevos imaginarios sociales.

Un gestor cultural habrá de formular los modelos de operación a partir del análisis que haga del contexto, incluyendo cuestiones del orden social, político y económico...el gestor independiente debe tener conocimiento del contexto, así como su experiencia se revierte en proyectos que buscan distintas vías de financiamiento y realización para alcanzar a sus destinatarios y cumplir con sus metas (León, 2011, p.7).

Por todo lo mencionado el quehacer del gestor cultural puede resultar complejo, ya que va a requerir tanto de saberes de lo técnico, lo posible, la realidad contextual y una nueva imaginación política. Es desde esta perspectiva que el maestro Victor Vich (2021) propone que el gestor cultural debe formarse, en simultáneo, con cuatro identidades:

La del etnógrafo formado en temas básicos de ciencias sociales (así conocer bien las poblaciones locales, cómo se ejercen los poderes existentes, sus aproximaciones al género, a la raza, al problema de clases sociales y sus ideologías), la del curador (creador de narrativas al articular y organizar la producción cultural de acuerdo con temas y problemáticas concretas), la del militante (activador de cambios culturales a largo plazo, estratégico-lento y comprometido) y la del administrador (poder administrar recursos, planificar acciones y resolver problemas burocráticos- alguien eficiente, organizado que construya y coordine las redes) (p.27).

La cita menciona la multiplicidad de roles que un individuo debe asumir en el campo de la cultura y la gestión cultural. Hoy en día, se requiere que los profesionales de la cultura no solo tengan un profundo conocimiento de las dinámicas locales y las cuestiones sociales, como género, raza y clases, sino que también sean capaces de articular y organizar la producción cultural en torno a temas y problemáticas específicas. Este enfoque se asemeja a

la labor de un curador, que crea narrativas culturales significativas al reunir obras y eventos en exposiciones o festivales.

Sin embargo, la gestión cultural va más allá. También implica ser un militante cultural, alguien comprometido a largo plazo en la promoción de cambios culturales. Esto requiere estrategias a largo plazo y un compromiso inquebrantable. Además, un administrador eficiente es esencial. La gestión cultural implica la administración de recursos, la planificación de acciones y la resolución de problemas burocráticos. En resumen, los profesionales de la cultura deben desempeñar múltiples roles y ser versátiles en sus habilidades.

En la actualidad, estos saberes técnicos y la capacidad para desempeñar diversos roles son fundamentales para la formulación de políticas públicas efectivas en el ámbito cultural. La comprensión de las poblaciones locales y su diversidad, la habilidad para articular discursos culturales significativos y el compromiso a largo plazo son elementos clave para promover cambios y avances en la esfera cultural. Por lo tanto, los profesionales de la cultura desempeñan un papel crucial en la construcción de políticas que fomenten la diversidad cultural y el enriquecimiento de la sociedad en su conjunto.

1.1.6 Estructuras de gestión

“La estructura de gestión es un conjunto integrado de áreas, sistemas y procedimientos adaptados a las necesidades de la organización cultural” (De Gregorio, 2003, p.11). Para entender qué es y cómo se configura y esquematiza la gestión vamos a recurrir a la sistematización que nos ofrece Alberto De Gregorio, en su “Análisis de proyectos y organizaciones culturales”. Este sistema dejará entender cómo se organizan adecuadamente los recursos que tiene cualquier entidad que ofrece un servicio cultural.

El autor propone analizar ocho estructuras y sistemas para comprender las aristas de la gestión, de las cuales solo mencionaremos cinco en esta tesis ya que servirán

específicamente para el proyecto autogestionado de la Krippy Core, entendiendo que las otras tres estructuras se ajustan a planes de gestión de instituciones con equipamientos, beneficios y distintos departamentos. La primera estructura es la organizativa, que requiere un análisis que permita identificar el sistema fundamental de la organización que se basa en los operarios o miembros que desempeñan las tareas esenciales de la organización, es decir, las personas que son responsables de mantener la conexión primordial de la organización con el entorno, ya que son los encargados de llevar a cabo la producción y la prestación de servicios. La segunda es la financiera, ofrece información detallada acerca de la procedencia y el uso de los recursos económicos de la organización, junto con datos esenciales sobre el estado financiero de la organización, incluyendo su posición, resultados y cambios -información que puede ser muy útil para terceros interesados en comprender la situación de la organización. La tercera es la de recursos humanos, brinda la oportunidad de comprender cómo se han estructurado, involucrado y desarrollado en las funciones de la organización, donde el enfoque de gestión adoptado por la organización impregna cada una de las estructuras. La cuarta es la legal, donde se entenderá la forma legal en la que la organización cultural opera, ya sea como una empresa privada, una entidad pública, una asociación civil, una fundación, u otras formas jurídicas. La última estructura de análisis es la de los sistemas de comunicación (internos y externos), consistirá en comprender los canales de comunicación que están presentes en la organización, así como determinar sus características (verticales u horizontales, formales o informales). Además, se examina el funcionamiento de estos canales, ya que su mera existencia no garantiza su efectividad (De Gregorio, 2003).

1.1.7 Producción

“La gestión se refiere a generar proyectos que emanen de la sociedad como contexto complejo y que se revierten en ella. La *producción* consiste en la materialización de esa gestión a través de una metodología de trabajo” (León, 2011, p.8). Esto quiere decir que la

producción es el conjunto de elementos (tanto humanos, financieros, técnicos, contextuales, etc.) que brindarán finalmente el producto cultural a la audiencia.

En el escrito que tiene Marisa León sobre planeación de proyectos de “Espectáculos escénicos producción y difusión”, ejemplifica algunos modelos de producción aplicables a las artes escénicas de los cuales dos me parecen pertinentes para el tipo de proyecto desarrollado por la Krippy Core: el modelo de producción experimental y el independiente.

Modelo de producción experimental: “lo practican grupos pequeños en busca de nuevas formas de expresión y organización tendientes a la innovación, que utilizan técnicas y espacios alternativos, no convencionales”.

Modelo de producción independiente: “personas comprometidas con una causa o forma de trabajo en común. Se integran en grupos con un discurso propio de denuncia, crítica o protesta; o bien con un estilo particular en la ejecución de sus obras. Sus trabajos escénicos contienen una fuerte carga ideológica y realzan el nivel artístico... Su funcionamiento y mantenimiento es autogestivo...con pocos miembros quienes asumen las funciones artísticas, administrativas, técnicas y de difusión” (León, 2011, p.11).

Es importante saber que tanto los distintos modelos de producción como los de gestión se pueden combinar, según las características particulares de cada proyecto, incluso pueden ser complementarias.

En la Krippy Core, estos modelos pueden integrar tanto la mirada de gestión, producción y propuesta artística “alternativa” o “innovadora” con la que se concibe este colectivo de artistas multidisciplinares y gestores culturales que buscan revitalizar la importancia de la expresión artística, los artistas y el acercamiento de estos a su entorno a través de eventos sociales de arte relacional e inmersivo.

Así mismo, la autora Marisa de León (2004) delimita los procesos de producción para realizar todo proyecto en distintas etapas, estas también se podrán reconocer en cada evento realizado por el colectivo: la pre-producción, producción y post-producción (p.113). En la primera se trabaja toda la conceptualización y planificación previa al montaje del evento/obra/puesta/etc., es decir, incluye los ensayos y las reuniones, creación y producción de arte, armado de presupuesto y otros documentos para facilitar la gestión, investigaciones y generación de alianzas. La etapa de producción va a darse desde los ensayos generales, armado de escenografía/ensamblaje de elementos en el espacio real e incluye el mismo día o temporada del evento. Por último, la post-producción será la última etapa que requiere del desmontaje, resultados de evaluación post-evento, revelación del registro realizado y cierre contable de presupuesto. Si bien estos distintos momentos tienen características específicas, esto no significa que no se puedan cruzar o sobreponer una con otra, difuminando las líneas que las separan temporalmente.

1.1.8 Cultura de trabajo

Entendemos el término de “cultura de trabajo” por cómo, y bajo qué lineamientos, se desarrollan las labores en una comunidad organizada alrededor de un proyecto conjunto. Sin embargo, existe también una relación entre la cultura de trabajo que se genera gracias a los valores organizacionales que se van desprendiendo del equipo, y los valores que han estado presentes orgánicamente en la organización o en los miembros de este mismo (Espinoza, 2021, p.20).

Desde esta perspectiva, podemos considerar necesario darle importancia a las estructuras internas y valores de las organizaciones, ya que van a estar acompañando el desarrollo y la práctica profesional de cada persona involucrada. Cuando los valores organizacionales son compartidos, los miembros van a poder trabajar de una mejor manera y

con mayor eficiencia. Así mismo, una buena cultura de trabajo genera un ambiente seguro y apto para el crecimiento sostenible de la organización y sus miembros.

1.1.9 Desarrollo de públicos

El Ministerio de Culturas, las Artes y Patrimonio de Chile, define el desarrollo de públicos como un sistema que debe promover el desarrollo de audiencias artísticas-culturales, facilitar el acceso a estas expresiones y promover y facilitar el desarrollo de capacidades de gestión y mediación cultural. Paralelamente, esto requiere de la creación, formación, ampliación y fidelización de públicos, teniendo en cuenta los cuatro tipos de públicos: regulares, ocasionales, potenciales y no públicos, es decir, las personas que no se consideran ni posibles públicos (2018).

Así mismo, The Audience Agency explica que el desarrollo de públicos requiere de varias etapas de planificación para reunir todo y crear un plan accionable que te ayudará a atraer a la audiencia más amplia posible de formas imaginativas y enérgicas. Esto ayuda a identificar audiencias potenciales para cualquier proyecto y establecer la investigación y los datos que se necesitan para responder a las necesidades de las audiencias regulares y potenciales (2020).

Estos estudios indican que, primero que nada, se debería establecer un objetivo de audiencia que debe estar ligado a la misión de la organización. Luego de esto, analizar y comprender la realidad de la situación y potencial en torno a los consumidores (análisis FODA), elegir estrategias, establecer objetivos claros, ponerlos en acción. Para finalizar el proceso, no puede faltar la revisión, evaluación y adaptación del plan con los resultados (2020).

Por otro lado, el desarrollo de públicos también requiere de una reflexión sobre el conjunto de recursos, aptitudes, conocimientos, intereses, preferencias y comportamientos que poseen las personas a las cuales nos queremos dirigir. A este conjunto de cualidades se le

denomina “capital cultural” (Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, 2018, pg. 9) y va a influir en la manera en la que el público va a acercarse, evaluar, comprender y apropiarse simbólicamente de un bien, una expresión o un servicio cultural-artístico.

1.2 Estado del arte y contextualización

1.2.1 Arte relacional e inmersivo

En Lima han existido obras de teatro relacional como Kapital 2.5, una producción del Club de Teatro de Lima que se plantea como un recorrido que busca hacer analogía con las calles y los eventos con los cuales nos podemos encontrar al transitar en Lima. Los espectadores transitan por cinco espacios escénico-ficcionales diferentes y aparecen personajes extraños que buscan relacionarse con los espectadores. Por ejemplo, en uno de los espacios, la escenificación es la de tres mujeres en una cárcel que cuentan sus testimonios sobre haber asesinado a sus respectivas parejas por autodefensa. En otro espacio del recorrido hay una secta en la que se adoctrina a un grupo de adeptos en las artes políticas mientras un joven intenta rebelarse contra ese sistema. Mientras que en el otro espacio, a bordo del transporte público, un adulto mayor junto a un estudiante y un cómico callejero se unirán en un viaje y debate singular en el que el espectador será jurado, testigo, cómplice o víctima. Entonces, estos espacios promueven la interacción entre espectador-artista por lo cual debaten en vivo sobre conflictos sociales.

Otra propuesta limeña de teatro relacional en un espacio alternativo es “A la Mierda Crecer” (2019), dirigida por Tirso Causillas en el marco del curso de Taller de Producción Escénica 2 de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú. La propuesta surge en una casona del Centro de Lima donde encontramos una fiesta escénica y experiencia teatral inmersiva, “una fiesta interminable en la que Peter Pan crece, Pinocho es

Pinocha y Alicia no sabe quién diablos es”. El aspecto relacional sucede cuando los personajes interactúan por momentos con el público que se encuentra inmerso en la “fiesta”.

La caminata escénica de “(Un) ser en la ciudad” dirigida por Marissa Béjar desde la especialidad de Creación y Producción Escénica de la PUCP, fue una intervención escénica en espacios alternativos donde el “personaje principal” es el participante de la caminata, es decir, el público mismo. El sujeto realiza una caminata por distintas calles del centro de Lima, pasando por espacios particulares e históricos de la ciudad y gracias a un mapa específico, este se topará con distintas intervenciones artísticas que servirán para movilizar sensaciones, generar reflexiones, suscitar estados de ánimo y propiciar momentos de contemplación. Por ello, como experiencia artística en un espacio alternativo, esta propuesta da agencia a las personas de la calle con la posibilidad de participar y ser reconocida dentro de su propia ciudad y programación cultural.

Yéndonos a proyectos internacionales, podemos observar producciones de teatro inmersivo como Kabeiroi de Punchdrunk (una de muchas de sus producciones), en donde dos personas (público activo) están en el centro de la historia. Es en parte un recorrido por la ciudad, por otra un juego en el que las calles se convierten en tu patio de recreo y la aventura se asemeja a una búsqueda del tesoro. Entonces, se experimentan momentos en los que te quedas atrapado física y emocionalmente en la historia. Incluso, en un momento, los dos se separan en sus propios caminos individuales para 'rescatar' a su compañero, hay momentos que implican esconderse de guardias, realizar un ritual en un altar y correr por un laberinto. Hasta al final de la aventura, son conducidos de regreso a la estación de metro y, antes de salir, el conductor les entrega una tarjeta que se le da a un miembro iniciado de esta aventura. Así es cómo en esta propuesta inmersiva podemos observar a una audiencia que ya no es pasiva, sino que está en el centro de la acción, tomando decisiones a lo largo de una experiencia íntima y única.

1.2.2 Referentes de proyectos autogestionados en Lima

En Lima también existen colectivos autogestionados como La maldita compañía, una compañía profesional de teatro, investigación y creación escénica, que apuesta por la creación colectiva y gestión independiente entre actores jóvenes con propuestas frescas e innovadoras.

Por otro lado, y al igual que nosotros, Proyecto 8 es un colectivo de artistas multidisciplinares- autogestionados de Lima. Nacieron desde la coyuntura pandémica a mediados del 2021 por la necesidad de seguir alcanzando metas y generar creaciones. Todos los artistas vienen desde realidades distintas de la ciudad y decidieron ocupar una terraza ubicada en el piso 8 de un edificio en el Centro de Lima para tener sus talleres personales como artistas y realizar -grupalmente sin jerarquías- los eventos en este espacio alternativo-emergente. Este colectivo, siendo de índole multidisciplinar y por ello empleando diferentes ramas o disciplinas artísticas, realiza eventos como ferias, sesiones de música en vivo (*live sessions*), exposiciones de arte, presentaciones de videoclips y fiestas. También han realizado eventos en otros espacios alternativos como la Casa Leguía, casona en el Centro de Lima y espacio cultural de eventos de arte multidisciplinario que pueden incluir música, *djs*, feria, expo-arte, expresiones y danzas multi-culturales, gastronomía, tatuajes y más.

Otro espacio alternativo para arte multidisciplinar y fiestas ubicado en el Centro de Lima es la Casa Bagre. Este también es autogestionado, alberga propuestas disruptivas y apoyo a la comunidad LGTBIQ. Aquí podemos encontrar propuestas de experiencias de realidad virtual, *performance*, proyección de cortometrajes, pro-fondos para proyectos artísticos, expo-arte, propuestas de música alternativa, espacios formativos en arte, poesía y más. En este espacio hubo una propuesta específica que incluía aspectos relacionales e inmersivos llamada “El Burdel de Poesía”, propuesta gestada en el extranjero y realizada en Lima el 2018, 2019 y 2021. La propuesta artística se da en espacios no convencionales donde se activan distintas habitaciones intervenidas por poesía, un *performer* y un artista plástico. El

cliente (espectador) entra a alguna de las salas e inicia un viaje sensorial-erótico por los cuartos de un burdel, le recibe la matrona y luego debe interactuar con los trabajadores sexuales a través del arte poético y visual. Una vez más, vemos una propuesta de teatro relacional-inmersivo que genera una experiencia íntima con una audiencia participativa.

1.2.3 Estudios previos sobre el contexto de la autogestión y sostenibilidad

Por el contexto de inestabilidad en el rubro artístico autogestionado, en el 2021 realicé entrevistas a distintos agentes y directores de espacios artístico-culturales autogestionados en Lima para entender cómo a estos les había afectado la pandemia y también para entender las debilidades que encontramos en la autogestión de este sector. Las personas entrevistadas fueron Lorena Peña de El Galpón Espacio, Ana Chung del C.C Cine Olaya, Henri Quispe de El Paradero Cultural, Carlos La Rosa el Director de Artes (2019-2023) del Ministerio de Cultura y a Ximena Arroyo del Nuevo Teatro Julieta y la AAA.

Dentro de estas experiencias directas podemos destacar y registrar algunos problemas importantes en el desarrollo de los espacios artístico-culturales autogestionados y en general del sector cultural en Lima:

- Falta de organización para una gestión de espacios culturales independientes adecuadamente planificada.
- En la pandemia estos espacios no logran sostenerse sin fondos u otro tipo de financiamiento externo.
- Incluso con fondos, mantener los espacios físicos artístico-culturales de manera autogestionada no parece ser viable o una forma segura de generar ingresos.
- Si bien el MINCUL ha podido responder con fondos y capacitaciones ante la crisis sanitaria, se crea una brecha entre este y las necesidades del sector ya que este ministerio tiende a seguir un modelo de gestión desarticulado de la

sociedad civil. El director señaló firmemente que el problema venía a ser el vínculo con el público, asegurando que cada contexto tiene necesidades y fines distintos y aunque la herramienta actual para llegar a más espacios es la tecnología, el problema para llevar el arte y cultura a todos lados es mucho más complejo, por eso se debe entender mejor quién es el público. Así mismo, sin una descentralización de los recursos humanos y económicos de cultura se agrava el vacío para el sector en nuestro territorio multicultural.

- El artista independiente común no tiene conocimiento de las oportunidades generadas por el MINCUL y otras instituciones, lo cual denota una falta de difusión informativa correcta por parte del estado y una falta de búsqueda de oportunidades externas por parte del artista autogestionado.

En mi perspectiva, parece claro que hay un atraso grande en el MINCUL debido a los cambios de gestión constante. Esta realidad y forma de trabajo no ha permitido avanzar lo necesario para que gocemos de los resultados de los planes de gobierno que prometen los ministros de cultura, ni permite crear cambios a partir de los datos estadísticos de los diagnósticos realizados.

Con esta información reafirmo lo importante que es seguir impulsando la creación artística, pero, de la mano de una búsqueda para encontrar maneras de ser más eficientes en la autogestión de nuestros proyectos culturales y así no depender tanto de factores externos.

1.3 Objetivos

El objetivo general de esta investigación consiste en analizar el modelo de gestión utilizado por la Krippy Core en la creación y producción de sus eventos. Para ello, se plantean los objetivos específicos:

1. Creación de 4 eventos de arte inmersivo en espacios alternativos desde la Krippy Core

2. Analizar, desde las 5 estructuras de gestión, las herramientas que se utilizan para la gestión y producción de un colectivo artístico autogestionado como la Krippy Core.
3. Sistematizar el modelo de gestión utilizado por la Krippy Core y evaluar el cumplimiento de sus objetivos.

Para realizar esta investigación será importante comenzar entendiendo qué es la Krippy Core y hacer una reconstrucción de cómo fue el proceso de creación, qué herramientas de gestión y producción se utilizaron y cómo se estructura el plan de gestión del colectivo desde su primer evento “*Afterhouse*” (Julio, 2022), hasta el último evento realizado “*Krippy Core Sessions*” (abril, 2023). Esta reconstrucción debe empezar comprendiendo las decisiones que se tomaron desde la creación y producción de los eventos, momento a momento, que así mismo incluirá dar cuenta de los diálogos con el equipo de la creación, organización y gestión de los eventos, encuestas a participantes, revisión de documentos de gestión (presupuesto, base de datos, calendarios, contratos, etc.), registros fotográficos y audiovisuales y bocetos del diseño.

Luego, será necesaria la revisión de fuentes para realizar un análisis, evaluación y reflexión posterior tomando en cuenta las cinco estructuras de gestión propuestas por De Gregorio, para así entender las herramientas utilizadas en las distintas etapas de producción de los acontecimientos. Por ejemplo, con los registros anteriormente mencionados y tomando algunas herramientas del libro de Marisa de León, “*Espectáculos Escénicos: producción y difusión*” (2004) se plantean preguntas críticas y auto-reflexivas sobre los procesos y resultados obtenidos durante el proceso de creación y gestión de los eventos. Con estos aprendizajes acumulados se plantea el diseño, ejecución y evaluación de un nuevo evento, ajustando, transformando o continuando con el proceso de producción y gestión establecido por el colectivo para llegar a cumplir con los objetivos planteados.

De la misma manera, será imprescindible la realización de entrevistas a otros colectivos de artistas independientes para entender el panorama del trabajo de la autogestión artística limeña, cómo estos han experimentado el proceso de autogestión y los resultados que han obtenido a lo largo de su experiencia particular.

Finalmente, se espera, con la evaluación constante de experiencias y resultados, sistematizar un modelo de gestión y producción sostenible de la creación de eventos de este colectivo autogestionado específico; uno que pueda ser reproducido, pero también maleable según el tipo de proyecto y contexto en el que se desarrolle.

Este es un proceso autorreflexivo y crítico que incluye los descubrimientos personales y grupales para generar un aporte a la comunidad artística y académica. Es importante naturalizar las prácticas artísticas ligadas a las herramientas de observación objetiva, dar lugar y espacios a los conflictos y su debida resolución empática, así mismo dar cuenta de toda la experiencia personal para visibilizar las posibles problemáticas colectivas o malestares compartidos dentro del sector artístico independiente.

1.4 Metodología

1.4.1 Tipo de investigación

La naturaleza de esta investigación en las artes es de forma práctica y teórica, distinguiéndose por el tipo de objeto y metodología aplicada de investigación. Henk Borgdorff lo define como una investigación desde las artes, entendiendo que:

No hay prácticas artísticas que no estén saturadas de experiencias, historias y creencias; y a la inversa, no hay un acceso teórico o interpretación de, la práctica artística que no determine parcialmente esa práctica, tanto en su proceso como en su resultado final... de ahí que la investigación en las artes trate de articular parte de este conocimiento expresado a través del proceso creativo y en el objeto artístico mismo (2010, p.10).

La investigación parte y se guía desde la práctica y sus resultados. La razón por la cual se toma esta metodología es porque se piensa observar la práctica de creación, gestión y producción artística en todas sus etapas para posteriormente analizar los resultados de este y la congruencia con los objetivos específicos planteados por el colectivo mismo. Es importante comprender las transformaciones que ocurren en los procesos, como también entender el porqué de la práctica misma y sus formas.

1.4.2 Mi rol como investigadora

Considero que mi rol como investigadora y gestora del proyecto es tener proyecciones e intenciones específicas para guiar los procesos. Busco responder mis propias preguntas y las inquietudes colectivas de manera crítica y reflexiva sin ser una artista meramente intuitiva y sin aislar mis conocimientos personales, es decir, mirar al arte desde ser artista e investigadora (no solo una o la otra). Esto significa relatar mi propio testimonio que dejará apertura a las experiencias de otros y las posibilidades futuras aún no concebidas. Tanto como investigadora como gestora debo plantear las distintas aristas que componen el quehacer artístico y plasmar cómo se conectan. Gestionar también es confrontarse con el confiar en una misma, en los demás, en el proceso y en que el resultado es propio del proyecto; este resultado, sea el que sea, es un descubrimiento conjunto y no solo mío. Espero ser una investigadora y gestora dialogante que reconoce sus límites y entiende en qué momento del proceso nos encontramos para seguir o dejar respirar. Por ello es importante ser quien toma decisiones y crea estrategias adecuadas a partir de lo analizado y vivido momento a momento.

1.4.3 Herramientas de análisis de modelo de gestión

Como ya mencioné anteriormente, se realizará una observación de todas las etapas de creación, gestión y producción artística, con el objetivo de analizar los resultados obtenidos y evaluar su coherencia con los objetivos específicos establecidos por el colectivo. De manera

que será fundamental dar cuenta de las transformaciones que se producen en estos procesos, así como comprender la razón de ser de la práctica misma y sus formas inherentes de ser.

Para este proceso se requiere de analizar las estructuras de gestión, procesos de producción y creación, realizar cuadros comparativos de los eventos realizados y realizar entrevistas a otros agentes de proyectos que son similares desde el tipo de gestión cultural independiente. Esta información deberá pasar por los puntos de vista como la de la experiencia personal como también de comparaciones estrictamente numéricas para poder generar los indicadores de impacto, resultado y proceso.

1.4.4 El FODA como método de investigación

En esta investigación el análisis de foda sirve no solo como herramienta de gestión, sino principalmente como método de investigación que permitirá entender la realidad de las fortalezas y debilidades internas de la Krippy Core, como sus oportunidades y amenazas externas e igualmente de los proyectos de las entrevistas realizadas, brindando así, una perspectiva un poco más abierta de la naturaleza de la autogestión de eventos artísticos en espacios alternativos dentro del actual y complicado contexto social-político limeño.

Capítulo 2. Krippy Core

2.1 Qué es la Krippy Core

La Krippy Core es un colectivo de artistas multidisciplinares y gestores culturales formados en la PUCP que buscan revitalizar la importancia de la expresión artística, los artistas y el acercamiento de ellos a su entorno a través de la producción de eventos sociales de arte inmersivo y relacional.

2.2 Quiénes somos y equipo de trabajo

- Daniella Aurora Cruzalegui (*aka*¹Aurora): artista multidisciplinar de Facultad de Artes Escénicas de la PUCP, con estudios y experiencia en artes plásticas y escénicas como también producción y gestión cultural. Creó este colectivo en abril del 2022 convocando específicamente al siguiente grupo de personas por su profesionalidad y conocimiento multidisciplinar.
- Abril Rodríguez (*aka* AB.Z): artista transdisciplinar, gestora cultural y producción audiovisual y dirección de arte en METAFILMS. Egresada de la Facultad de Arte y Diseño PUCP.
- Diego Ojeda (*aka* Tu2pa): músico y *beatmaker* especializado en la batería y percusiones de la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP; además de gestor cultural.
- Mauricio Linares Salinas (*aka* Chillpapo): productor de teatro y artes escénicas de la Facultad de Artes Escénicas de la PUCP, diseñador de contenido y pianista.

¹ El término "AKA" es una abreviatura en inglés que se usa para indicar que algo o alguien tiene otro nombre o se conoce por otro nombre o alias. Proviene de las palabras en inglés "Also Known As", que significan "También Conocido Como" en español. Aquí se utiliza haciendo referencia a los nombres artísticos de las personas mencionadas.

Figura 1

Equipo Krippy Core



Nota. Fotografía realizada previa al evento “Bichoteo” de Tu2pa, AB.Z, Aurora y Chillpapo

2.3 Motivación

Desde mi perspectiva, considero que este proyecto es altamente relevante, ya que creo que es importante buscar nuevas formas de mantenernos conectados socialmente y participar en propuestas artísticas y culturales. Además, basándome en mi experiencia personal, he observado que muchos artistas emergentes no pueden dedicar el tiempo necesario a sus ambiciones artísticas debido a la constante incertidumbre sobre cómo convertir el arte autogestionado en una actividad económicamente sostenible.

El colectivo también tiene como objetivo fortalecer y empoderar a los creadores de las artes escénicas, plásticas, visuales, gestores, entre otros, y aprovechar las experiencias y herramientas disponibles para promover la continuidad de la creación artística.

Así mismo, esta iniciativa está estrechamente relacionada con mis propias necesidades y mi cercanía a la finalización de mi carrera en la Facultad de Artes Escénicas, lo

cual genera la urgencia personal de encontrar viabilidad económica en los proyectos escénicos y crear más oportunidades para los artistas y el desarrollo artístico en mi entorno.

Así fue cómo la Krippy Core se formó a comienzos de abril 2022 con el fin de crear espacios sociales donde las artes (escénicas, plásticas y visuales) puedan ser visibilizadas y disfrutadas de manera profesional, generando vínculos culturales entre el arte, los artistas y el público en nuestro contexto específico.

Escogí a estas personas para conformar la base del colectivo porque previamente había podido trabajar en espacios artísticos y de gestión cultural con ellos. Viendo su compromiso con el arte y el movimiento cultural, sé que todos consideramos que proponer una gestión cultural innovadora, estructurada y sostenible es tarea de nosotros como artistas que ven la necesidad de aportar en la profesionalización de este sector y la agilización de la generación de espacios artísticos alternativos para un arte justamente remunerado en nuestro contexto limeño.

Como colectivo tenemos la visión de ser referentes de producciones artísticas relacionales e inmersivas, tanto en escala (nacional e internacional) como en calidad de trabajo (interno y externo). Esto dándose en la realización de eventos multidisciplinares innovadores en espacios alternativos, que generen un público activo con el arte y su contexto social, en donde también se fomente una cultura de trabajo sostenible y empática para el rubro artístico del contexto en el que nos encontramos.

Tomando todo esto en cuenta, como organización artística de gestión cultural independiente nos planteamos esta hoja de ruta u objetivos:

- 1) Suscitar la importancia de acercar al arte/artistas a las personas de nuestro contexto
- 2) Generar una red de artistas para visibilizar el arte local y aportar al crecimiento del mercado laboral artístico
- 3) Innovar en la experiencia sensible artística

- 4) Invitar a que más personas se relacionan al arte y generen su propio contenido artístico
- 5) Generar trabajo justamente remunerado para artistas locales
- 6) Fomentar el sentido de comunidad a través de nuestras actividades y el equipo
- 7) Conocer mejor a nuestro público y sus necesidades

Coincidimos en que es importante tener presente esta lista de objetivos previamente y durante el proceso de creación, producción y gestión de cada evento que realizamos. De esta manera todos los eventos están alineados y tienen actividades en concordancia a nuestros ideales como colectivo, los artísticos, sociales y financieros.

2.4 Eventos producidos por la Krippy Core

2.4.1 Afterhouse

Fue el primer evento del colectivo y se realizó el 15 de julio del 2022 en Bar Efímero, un local alternativo ubicado en Barranco. Esta fue una fiesta que contaba con actores, djs, instalaciones de arte, *crews* de bailarines urbanos y actividades participativas con el público. El público que llegaría a esta fiesta se encontraría dentro de un espacio y una historia inmersiva que los haría pasar por una experiencia artística única.

Esta historia inmersiva comienza con Augusto Krippy, un viejo de clase alta y amante del arte, requiere de la energía y vitalidad de los jóvenes para seguir viviendo en plenitud. Por ello ofrece su casa encantada (Bar Efímero) para realizar la primera fiesta de arte inmersivo en Lima, la “Afterhouse”. Para esta fiesta encantada lo asiste su mayordomo, Pascal, un joven dedicado a la vida de lujo que le provee su amo, y Uno, un ser espiritual que conoce a Augusto de hace siglos, y lo ayuda a concentrar las energías para sacarle la vitalidad a los jóvenes y transformarla en juventud para Augusto. ¿Quién sería la víctima principal de la noche? En esta ocasión sería Melina, una joven bailarina extrovertida que asiste a la fiesta como una más del público, pero que rápidamente se lleva la atención de Augusto.

Figura 2

Personaje Augusto Krippy.



Nota. Augusto viste saco rojo con un polo de sangre con los ojos de los jóvenes que ha matado previamente para que él pueda dejar de envejecer.

Figura 3

Personaje Pascal.



Nota. Pascal viste con pasamontaña y “correa” de metal, dejando que su amo lo trate como animal.

Figura 4

Personaje Uno



Nota. Uno tiene una corona con los ojos de los jóvenes que ha ayudado a matar para crear los rituales que hacen que su amigo Augusto siga vivo.

Figura 5

Personaje Melina.



Nota. Melina viste en vestido rojo que la mantiene estéticamente armónica a Augusto.

El público que asistía a la fiesta sería bienvenido por el dueño de la casa Augusto y su sirviente fiel, Pascal, empezando aquí la narración de la historia. Los distintos personajes de la historia aparecerían en distintos momentos de la noche entre las presentaciones de djs o de las *crews* de baile para conversar con el público y hacerlos parte de las actividades de la fiesta con juegos, preguntas o retos para ganarse algún premio, creando más interacción entre todas las personas asistentes y los artistas mismos.

Figura 6

Augusto y Pascal dando la bienvenida al público.



Nota. Augusto utiliza a Pascal como asiento y le da palmadas de “buen chico” en la cabeza mientras hace su discurso de bienvenida.

Figura 7

Augusto y una chica del público.



Nota. Augusto realizando un juego de verdad o reto para que alguien se pueda ganar un premio.

Figura 8

Melina y crew de baile Dancehall 420.



Nota. Melina, siendo su personaje una bailarina extrovertida, se une a las chicas de Dancehall 420, llamando la atención de Augusto.

2.4.2 Hekatombe

Fue nuestra segunda propuesta que combinaba feria de emprendimientos independientes, arte, bailarines, bandas y raperos en vivo, todo en el marco de la cultura hiphop limeña. Este evento se dio el 17 de septiembre del 2022 en la Asociación

Guadalupana (A.G), ubicada en el Centro de Lima. Esta locación fue perfecta porque queríamos retratar la toma de una casona antigua limeña por la cultura urbana local.

Figura 9

Rapera llamada Core.



Nota. Foto tomada en el fotoshoot en la A.G para la publicidad de Hekatombe.

Figura 10

Bailarines urbanos de crew DVMVD.



Nota. Foto de fotoshoot en la A.G para publicidad de Hekatombe.

Figura 11

Xcesos, rapero de Cárcel de Karne (KDK)



Nota. Foto de fotoshoot en la A.G para publicidad de Hekatombe.

Para Hekatombe queríamos realizar un evento que sea distinto a otros eventos de hiphop en los que hay un *line up* de raperos que toman el escenario uno tras el otro. En este caso hicimos que los distintos artistas compartan escenario en dúos, no en formato de batalla, sino de compartir, haciendo que se conozcan mejor y generando la posibilidad para que puedan colaborar en proyectos futuros. Así mismo, fue importante dar visibilidad no solo a los raperos, pero también a las mujeres raperas de la escena local del hiphop, implicando que el 50% de las presentaciones eran de artistas mujeres y el otro 50% eran hombres.

Figura 12

Rapera Core compartiendo escenario con KDK.



Nota. Foto en evento Hekatombe.

Por otro lado, siendo el graffiti un notable elemento de la cultura urbana, implementamos una pared de mural de *tags* con materiales para que el público pueda intervenir de manera artística.

Figura 13

Pared de tags habilitado en Hekatombe.



Nota. El público de Hekatombe interviniendo la pared de tags.

2.4.3 Bichoteo

Fue nuestro tercer evento, realizado el 14 de enero del 2023, en Bar Efímero. La temática fue el marco del verano, donde salen todos los bichos de verano, en este caso todos los artistas o quienes se consideraban minorías serían consideradas los “bichos raros” a quienes invitábamos a este evento con feria, talleres, música en vivo, djs, bailarinas, *performance*, instalaciones de arte y juegos.

Figura 14

Flyer de Bichoteo



Nota. Flyer realizado por equipo core, evidenciando la temática de bichos.

Musicalmente, se escogieron DJs que tocaban reggaeton y dancehall para ambientar la noche de fiesta de verano mientras que en distintos momentos intervenía la crew de baile Dancehall 420 con sus coreografías. Uno de los momentos más importantes fue la

performance de trajes de bichos antropomorfos, realizados y desfilados por artistas locales emergentes. También se realizó un cuarto de instalación interactiva con ambientación de telarañas y una proyección en la pared para que las personas se tomen fotos, se hicieron juegos donde todo el público votaba por quien tenía la mejor vestimenta y por último durante el día tuvimos un espacio de feria con emprendimientos donde incluso tocaban en vivo distintos músicos independientes locales y se realizaban talleres.

Figura 15

White Sugar en traje de bicho.



Nota. Artistas llamada White Sugar, quien realizó su traje y desfiló en performance de bichos.

Figura 16

Feria de Bichoteo.



Nota. Espacio de feria donde también hubo presentaciones musicales.

Figura 17

Artista “La Trucíos”, con su banda.



Nota. Presentación de música en vivo durante feria de Bichoteo.

Figura 18

Votación con el público para juego de Bichoteo.



Nota. Tu2pa dirigiendo uno de los juegos con el público para ver quién tenía la vestimenta que iba mejor con la temática de la fiesta.

2.4.4 KC Sessions

El primer evento de KC Sessions se dio el 8 de abril del 2023 en la terraza de un departamento en San Isidro y consistió principalmente de una producción audiovisual que buscaba generar material de difusión para proyectos musicales de la escena local. Nuestro

objetivo fue crear un rodaje colaborativo para artistas locales autogestionados y este piloto sería parte de una serie de rodajes con temática de *live sessions* similares a producciones como Casa Parlante o Tiny Desk Concerts. El rodaje es un evento de música en vivo con público reducido y un espacio de *jammin* posterior al rodaje lo cual permite generar un espacio de convivencia artístico más allá del paradigma separador de artista-espectador. Para esta ocasión tuvimos 1 banda, 5 raperos, 1 DJ y 1 Bboy.

Figura 19

Equipo de rodaje grabando en KC Sessions.



Nota. Foto del momento de la grabación a la banda Monkey Flip Mafia.

Figura 20

Bboy Leo.



Nota. Presentación de Bboy Leo, mientras rapeaba Blu MC.

Capítulo 3. Estructura de gestión de la Krippy Core

Este análisis se propone explorar en profundidad los procesos, aprendizajes y desafíos de gestión de esta organización singular que ha desafiado los modelos tradicionales. A través de estas páginas, el lector entenderá la complejidad de la Krippy Core, descubriendo no sólo cómo funciona su estructura organizativa única, sino también cómo han enfrentado dilemas financieros, seleccionado a su personal y manejado cuestiones legales y comunicativas.

Los procesos y aprendizajes de gestión no siempre han sido lineales, y por ese motivo, has decidido organizar parte del análisis a través de estas estructuras de gestión. A medida que exploramos los procesos y aprendizajes de gestión de la Krippy Core, es fundamental tener en mente que la autenticidad artística y la pasión a menudo superan a los obstáculos financieros y legales. Sin embargo, también es un llamado a la reflexión sobre cómo equilibrar la creatividad con la necesidad de estabilidad y sostenibilidad a largo plazo en un mundo artístico independiente en constante evolución. Este análisis muestra las lecciones de la Krippy Core y ofrece ideas para cualquier emprendimiento artístico que busque navegar el desafiante mundo de la gestión independiente.

3.1 Organizativas

En el entramado de una organización, la gestión de recursos y roles desempeña un papel fundamental. En particular, para la Krippy Core, un colectivo autogestionado y en constante movimiento, este proceso es clave para llevar a cabo sus singulares producciones y servicios. Entenderemos cómo han sido los mecanismos de gestión organizativa de la Krippy Core, examinando en detalle cómo se estructuran y asignan roles.

El análisis se adentrará en la naturaleza de su equipo directivo, el "equipo core", y su personal de apoyo, la "krippy crew". Mientras el equipo core dirige la toma de decisiones y se involucra directamente en la ejecución, la krippy crew asume tareas críticas en eventos. A

medida que avanzamos, explicaré cómo estas estructuras son cruciales para la ejecución exitosa de proyectos y cómo la flexibilidad y coordinación son elementos esenciales en un entorno autogestionado.

Además, este análisis arrojará luz sobre la evolución de estas estructuras a lo largo del tiempo y cómo han respondido a las necesidades cambiantes de la organización. La Figura 22 proporciona una representación cuantitativa de esta evolución. A través de esta investigación, los lectores obtendrán una comprensión más profunda de la complejidad y la dinámica de la gestión organizativa en un contexto único como el de la Krippy Core, ofreciendo ideas y lecciones valiosas sobre cómo equilibrar la flexibilidad y la eficiencia en la gestión de recursos y roles.

Como mencioné anteriormente, para llevar a cabo las producciones o prestación de servicios de la Krippy Core, existe una estructura organizativa compuesta principalmente por el componente directivo, que también llamaremos “equipo *core*” y luego por el *staff* de apoyo, que también llamaremos la “krippy crew”. El equipo *core* está conformado por los cuatro co-directores -Aurora, Chillpapo, AB.Z y Tu2pa- quienes dirigen las decisiones que se toman en la creación, producción y gestión de cada evento. Es importante tomar en cuenta que en un proyecto autogestionado como este, y como muchos otros, es el mismo equipo *core* que, aparte de tomar las decisiones conjuntamente, ejecuta estas mismas tareas.

Encontraremos que el equipo *core* realiza responsabilidades como la conceptualización artística del evento, creación de presupuesto, base de datos, cronogramas, generación de alianzas y auspicios, realización de contratos, planeación de contenido digital, estrategias de marketing, diseño gráfico, *community manager*, comunicaciones internas, compra de materiales e insumos, organización de recursos humanos y materiales, producción e instalación de arte escenográfico, dirección de producción de sonido, producción general en el evento, montaje y desmontaje, contabilidad y realización de pagos.

Cada integrante del equipo *core* trabaja en algunas áreas específicas, por más que en ocasiones unos deban cubrir las tareas de otros. Aurora plantea la dirección de arte, gestión y producción, AB.Z también aporta en la dirección de arte, gestión y producción, Chillpapo la producción, producción musical y diseño gráfico; y por último, Tu2pa la producción musical y gestión.

En grupos pequeños de autogestión siempre habrá momentos en los que uno no podrá realizar alguna tarea por lo cual otro debe cubrir ese rol, por momentos como estos es que consideramos que tener un equipo multidisciplinario es bastante beneficioso e importante. Por ejemplo, cuando estamos en el momento de subir gráficas casi diariamente para los anuncios importantes de los eventos, tenemos a Chillpapo realizando las gráficas, sin embargo, por razones personales o de la vida, que pueden ser desde generar una lesión, enfermedad, mucha carga laboral, problemas familiares, etc., puede significar que él se encuentre indisponible por algunos días. En estos casos, si no tuviéramos en el equipo a Aurora o AB.Z, quienes pueden continuar el trabajo de gráficas porque también dominan Photoshop, se tendría que retrasar todo el calendario de comunicaciones gráficas.

Por otro lado, la *krippy crew* es dirigida por este equipo *core*, es decir que sus tareas son asignadas y supervisadas por el directivo. Este staff de apoyo ocupa funciones como las de asistente de producción de arte escenográfico, asistente de montaje y desmontaje, asistente de contabilidad, seguridad del espacio, cobradores de entrada, bartenders, audiovisuales, fotógrafo o sonidista.

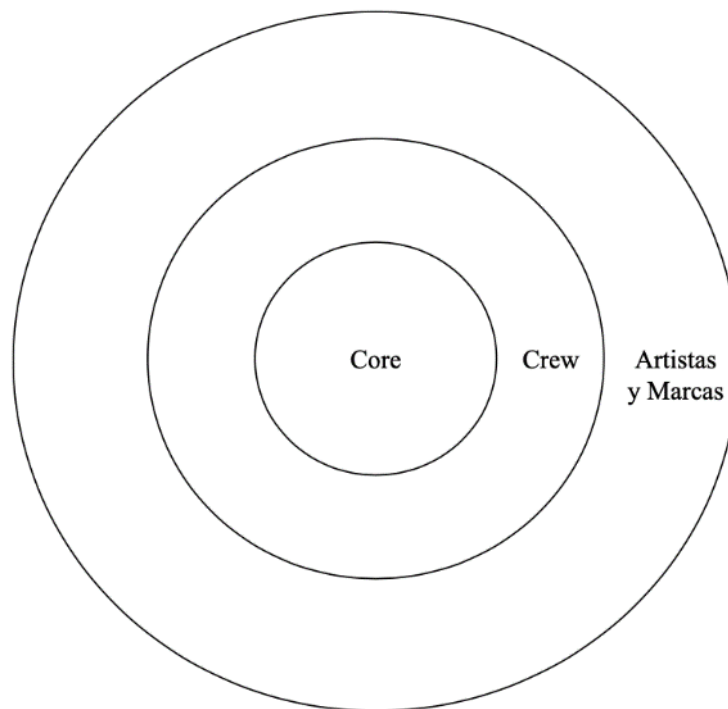
De la misma manera, los artistas (actores, bailarines, artistas plásticos, músicos, djs, etc.) y emprendedores (auspiciadores y marcas que participan en la feria o “feriantes”) involucrados en cada evento, al igual que la *krippy crew*, son agentes que van rotando según proyecto. Sin embargo, no quita que sean piezas centrales cada evento ya que ellos son una de las atracciones principales para los consumidores, así como representantes de la imagen

temática del evento que buscamos proyectar. Esta rotación del personal pertenece a una *estructura de relación por proyecto* que forma parte del modelo gestión donde “cada proyecto incluye el conjunto de recursos de la organización necesarios para su desarrollo” (De Gregorio, 2003, p.14), mientras que el directivo se mantiene de manera constante.

Para tener una idea visual de cómo está organizada la Krippy Core, me voy a basar en este esquema propuesto por Nello McDaniel en su artículo “Creación del Perfil Organizacional”. Veremos en la Figura 21 que en el primer círculo ubicado en el centro del gráfico se encuentra el equipo *core* posicionado como el liderazgo artístico y profesional de las actividades de la Krippy Core. En el segundo círculo está la *krippy crew* o staff de apoyo, quienes están presentes en el mismo día de producción de los eventos y hasta en la post producción. Por último, tenemos a los artistas y las marcas, tanto emprendedoras y auspiciadoras, en el último círculo exterior que pertenecen al grupo rotativo según evento y que están presentes desde la preproducción hasta el día del evento.

Figura 21

Gráfico de esquema organizativo de la Krippy Core



Nota. El gráfico indica cómo se estructura la toma de decisiones en la organización

Por otro lado, en la Figura 22 podemos observar el número de participantes de la organización en los eventos realizados. Después del primer evento nos dimos cuenta que necesitábamos más ayuda en la crew para realizar todas las tareas y funciones el mismo día del evento, por lo cual en los siguientes eventos involucramos a más personas. También hubo crecimiento en la cantidad de marcas involucradas, estas son marcas independientes que auspiciaron o ferieron.

Figura 22

Cuadro cuantitativo de participantes de cada evento de la organización

	Afterhouse	Hekatombe	Bichoteo	KC Sessions
Fecha	15/7	17/9	14/1	8/4
Krippy Core	4	4	4	4
Krippy Crew	4	7	7	12
Artistas	20	28	8	13
Marcas	8	31	16	4
Auspiciadores	8	9	4	2

Nota: esta tabla indica la cantidad de personas involucradas en cada parte de la organización por evento

Por otro lado, en la gestión directiva se utiliza una estructura de relación funcional, enfoque organizativo utilizado en empresas pequeñas, donde cada miembro posee experiencia y conocimiento en su área específica, además de tener conocimiento de las actividades de los demás miembros. Con ello se logra una coordinación efectiva sin depender de una estructura jerárquica (De Gregorio, 2003, p.14). El equipo *core* distribuye cualquier área a la persona con mayor conocimiento y habilidades para ella, pero siempre hay más de una persona involucrada en su realización. Por ejemplo, Chillpapo es el director del área de diseño gráfico pero siempre tiene el apoyo de AB.Z ya que, siendo egresada de la especialidad de escultura, tiene conocimiento en composición visual. O también, Aurora y AB.Z dirigen conjuntamente el área de arte escenográfico, ya que ambas tienen experiencia en la composición espacial y conceptualización para experiencias inmersivas.

3.2 Financieras

En el complejo mundo de la gestión de eventos artísticos y culturales, el presupuesto es el cemento sobre el cual se edifica cualquier producción. En el caso de la Krippy Core, este aspecto se torna aún más desafiante y crucial. Aquí examinaremos en detalle cómo el proceso de gestión de los recursos financieros, en particular la confección y gestión de

presupuestos, ha sido un aspecto crucial de sus procesos y, a la vez, un campo de lecciones aprendidas. A lo largo de este análisis, veremos cómo el colectivo, en su búsqueda por equilibrar el arte y la economía, ha enfrentado desafíos y encontrado soluciones innovadoras. Al explorar sus experiencias con financiamiento externo, estrategias de precios, venta de puestos de feriantes y más, arrojaremos luz sobre el equilibrio entre la integridad artística y la viabilidad financiera. A través de los datos y experiencias recopilados en la Figura 23 y el relato de su trayectoria, encontraremos una exploración de la intersección entre arte y finanzas en el mundo de la Krippy Core.

Una de las primeras tareas al empezar la preproducción de cualquier evento es armar un presupuesto. Este comienza con proyecciones de egresos e ingresos que durante el resto de la etapa se va modificando según las decisiones o acciones que se van tomando a lo largo del proceso, pero, inicialmente sirve para tener una idea base de nuestras posibilidades económicas. Lo usual en este primer presupuesto es que se vean los pagos por servicios aproximados a la crew, artistas, alquileres (del local, sonido, luces, etc.), logística (seguridad, limpieza, movilidades, pautas publicitarias) y materiales (escenografía, vestuario, *merch*, agua o comida para equipo). Otro apartado que se ve reflejado en el presupuesto son los ingresos que pueden provenir de las entradas, puestos de feriantes, rifas y consumos. El pago mismo al equipo core y la solvencia financiera de la organización para un siguiente evento corresponderá al margen de ganancia bruta al final de la post-producción. Esto se debe a que el equipo, desde el primer presupuesto, va a generar proyecciones de ingresos, pero, en caso no se cumplan estas proyecciones, se debe de priorizar el pago a las personas y servicios contratados por el equipo *core*.

En la Figura 23 se observa el presupuesto clásico pluri-eventual, mostrando a qué áreas se les da prioridad económica, y cómo en el tiempo se ha buscado modificar las prioridades de gastos para poder retribuir un poco más los esfuerzos del *core*.

Si bien cada evento se ha plasmado como una realidad financiera muy distinta, estos han servido como prueba y error, todo lo registrado es nuestra experiencia para entender qué métodos y estrategias aportan a este tipo de gestión independiente

Figura 23

Presupuesto pluri-eventual de producciones de la Krippy Core

	AFTERHOUSE	HEKATOMBE	BICHOTEO	KC SESSIONS #1
EGRESOS				
honorarios core	S/.1.000,00	S/.240,00	S/.1.640,00	S/.600,00
honorarios crew	S/.387,00	S/.525,00	S/.525,00	S/.550,00
honorarios artistas	S/.2.310,00	S/.965,00	S/.645,00	S/.60,00
alquileres	S/.416,00	S/.2.400,00	S/.470,00	S/.410,00
logística	S/.236,00	S/.92,00	S/.262,00	S/.53,00
materiales	S/.774,00	S/.555,00	S/.306,00	S/.429,00
<i>total:</i>	S/.5.123,00	S/.4.777,00	S/.3.848,00	S/.2.102,00
INGRESOS				
inversión kc		S/.7,00	S/.331,00	S/.542,00
financiamiento externo	S/.1.000,00			
feriantes		S/.1.260,00	S/.1.100,00	S/.60,00
entradas	S/.3.920,00	S/.1.905,00	S/.2.595,00	S/.1.080,00
consumo	S/.210,00	S/.1.629,00	S/.364,00	S/.616,00
<i>total:</i>	S/.5.130,00	S/.4.801,00	S/.4.390,00	S/.2.298,00
<i>FINAL:</i>	S/.7,00	S/.24,00	S/.542,00	S/.196,00

Nota. Esta tabla indica en qué se destinaron los egresos e ingresos en cada evento.

Para realizar los pagos iniciales, normalmente provenientes de alquileres, se ha hecho necesario tener inicialmente un balance positivo en la economía del colectivo, es decir una caja chica generada de un evento anterior. Sin embargo, para nuestro primer evento, no teníamos una caja chica, pero pudimos conseguir auspicios financieros que nos permitió avanzar con los pagos necesarios en la pre-producción. Como vemos en la Figura 23, los ingresos para *Afterhouse* fueron de 1000 soles, el primer auspicio fue de s/500 desde la misma universidad, ya que el evento contenía una obra de teatro relacional e inmersivo que era parte de mi proyecto final del curso Dirección Escénica 2 en mi especialidad. El siguiente ingreso de dinero fue de un conocido mío llamado Gary, quien yo sabía tenía muchos

intereses artísticos, a quien se le presentó el *dossier* de *Afterhouse* y con un gran interés por el proyecto, prestó \$500 con la posibilidad de pagarlo en los siguientes 6 meses sin intereses.

Sin embargo, esta ha sido la única vez que obtuvimos financiamiento externo, por lo cual en cada evento se suele buscar recortar gastos consiguiendo auspicios en productos para la generación de sorteos (en redes sociales y dentro de los eventos) pero también se buscan descuentos en servicios de alquileres. Por ejemplo, se han podido conseguir recortes de precio con las marcas que nos han brindado servicio de sonido y audiovisuales a cambio de publicidad a través de posts e historias en redes sociales, poner los logos en el contenido audiovisual y mención de la marca en los eventos mismos. Sin embargo, se reconoce en el equipo una falta de tiempo y recursos humanos para buscar financiamiento externo. Recién en la pre-producción del último evento “Krippy Core Sessions”, se pudo realizar un *dossier* de financiamiento que se mandó por correo electrónico a quince marcas relacionadas a la temática del evento (música y movida urbana local). A la vez, se tenía planeado ir directamente a distintas tiendas de música a generar un encuentro directo y presencial con el *dossier* para solicitar el financiamiento. Esto último no se logró realizar y los correos electrónicos no recibieron ninguna respuesta. Después de esta experiencia, creemos más útil contactar por redes sociales y números de contacto directos a los posibles auspiciadores ya que muchas marcas no parecen utilizar el correo de manera constante. Así mismo creemos que el contacto directo y presencial sería incluso más fructífero, pero se debe organizar con más tiempo o personal.

En el segundo evento, Hekatombe, entendimos que es de gran ayuda la venta de puestos de feriantes para conseguir solvencia financiera para la caja chica, ya que esto se hace con bastante anticipación al día del evento y genera los ingresos para ir realizando los pagos. Finalmente, la venta de entradas son los últimos ingresos y se realiza con mediana anticipación al evento hasta el mismo día. Sin embargo, todo esto no quita la posibilidad de

que, por tener una solvencia inicial reducida o no tener evento con feriantes, el equipo no tenga el financiamiento suficiente, por lo cual los mismos integrantes del equipo *core* realicen una inversión de su economía personal para cubrir los primeros egresos generados en la etapa de pre-producción. Igualmente, ese dinero se les repone completamente al empezar el ingreso de la venta de entradas.

En consecuencia, el colectivo debe buscar que el pago por el servicio que brinda pueda cubrir los gastos necesarios y a su vez se mantenga dentro de una política de precios razonable. Esto quiere decir, una política de precios que tiene en cuenta: el valor económico aproximado de otros eventos artísticos independientes de Lima, las posibilidades económicas del público al que se dirigen, el valor que se reconoce en los eventos de este colectivo y lo que se requiere cobrar para cubrir los egresos situados en el presupuesto.

Por esta razón, después de realizar dos eventos y observaciones financieras, se hizo el evento de Bichoteo pensando en recuperar dinero para el equipo *core* y la caja del colectivo. Para lo cual se decidió recortar la cantidad de artistas (y por ende, la cantidad de pagos), manufacturar la ambientación con recursos personales (telas de nuestras casas, donaciones, pinturas que nos sobraban, etc.) y vender puestos para feriantes. También se quiso encontrar un local donde se pudiera vender bebidas, ya que en Hekatombe vimos que fue uno de los ingresos más fructíferos; sin embargo, esto no se lograba porque muchos locales culturales no permitían realizar eventos hasta después de las once de la noche y otros eran muy caros. Por esta razón, el evento se realizó en Bar Efímero, donde no podíamos vender bebidas, pero tampoco nos cobraban por el local. Sin embargo, decidimos realizar previamente un pro fondo para Bichoteo en la casa de una de las integrantes del colectivo donde sí pudiéramos vender bebidas y crear una caja chica para ayudarnos en los primeros pagos al igual que la venta de puestos de feria. Por ello en la Figura 23 podemos observar que Bichoteo fue el

evento donde se pudo pagar más en honorarios del equipo *core* y consolidar un saldo final de s/542 que luego se volvió la inversión inicial o caja chica del siguiente evento “KC Sessions”.

Aun así, en muchos sentidos la Krippy Core pone por encima las orientaciones artísticas sobre las financieras, ofreciendo aquellas actividades acordes con las ideologías del proyecto, generando participación cultural² e incluyendo la concepción de la cultura del equipo directivo para un posicionamiento en el mercado que sea auténtico, muchas a veces a coste de un salario mínimo por el trabajo realizado. Con el tiempo, se espera generar cada vez más valor en este posicionamiento en el mercado, mejorar las estrategias de marketing y conseguir financiamiento externo para hacer de este un trabajo sostenible y seguir subiendo la calidad de experiencias Krippy Core.

3.3 Recursos humanos

Este apartado se adentra en los procesos de gestión de los recursos humanos que mantienen en movimiento a la Krippy Core, donde cada miembro del núcleo se destaca en función de sus fortalezas. Este análisis revelará no solo cómo funcionan, sino también sus desafíos, incluyendo la incorporación de nuevos talentos y la contratación de personal técnico y voluntarios. Desde éxitos notables hasta desafíos inesperados, veremos lo que sucede en los procesos del colectivo, ofreciendo una visión única de su funcionamiento interno y las lecciones aprendidas en el camino, ofreciendo valiosas perspectivas sobre la gestión de colectivos artísticos autogestionados.

Como ya mencionamos, el *core* divide sus funciones según las fortalezas de cada integrante. Aurora maneja principalmente la planificación de los procesos de gestión y comunicación interna entre las distintas áreas, la co-dirección de arte (curaduría y escenografía), la dirección escénica (de teatro o *performance*) y maneja la planificación y

² Término de participación que puede manifestarse a través de la creación artística, la asistencia a eventos culturales, la colaboración en proyectos culturales o la contribución a la toma de decisiones en políticas culturales.

ejecución del contenido del instagram. AB.Z está en la co-dirección de arte escenográfico, dirección de audiovisuales, apoyo en producción musical y la ejecución de ingresos y egresos. Chillpapo es el diseñador gráfico, también maneja la planificación y ejecución del contenido de instagram y asiste en la dirección escénica. Tu2pa dirige la producción musical, alianzas estratégicas en este rubro como también para auspicios y apoya en la actividad de las redes sociales. De manera conjunta se elige el concepto o temática general y a los artistas del evento, se concretan los tratos directos con espacios y artistas y realizan las compras de insumos y materiales. Así mismo, siempre existe una comunicación clara entre el core ante las tomas de decisiones que se realizan en cada área autónoma, como también una noción de que es un grupo humano y proyecto que se mueve dentro de contextos de inestabilidad, por lo cual la capacidad de adaptabilidad y solución de problemas debe estar presente en todos.

La crew ejerce una autonomía mucho más limitada ya que es orientada completamente por el directivo y normalmente aparece recién en la etapa de producción para realizar tareas precisas ya mapeadas por el *core* para la ejecución del montaje del evento. La crew puede verse como un grupo de asistentes de producción de arte escenográfico, asistentes de montaje y desmontaje de producción, de arte escenográfico o equipos de sonido, maquilladores, seguridad, bartenders, fotógrafos y/o equipo audiovisual. La razón principal por la cual se busca un staff de apoyo recién en esta etapa es por falta de recursos económicos para los honorarios de este como se puede observar en la distribución financiera en la Figura 23.

La incorporación de nuevos miembros al equipo sucede principalmente por contacto directo con algún miembro del *core*. El proceso de selección de artistas, crew, auspiciadores y alianzas empieza por una búsqueda entre personas que ya conocemos, es decir que son amigos o personas de confianza con las habilidades específicas para lo que buscamos, luego con personas que aún no conocen personalmente, pero porque valoramos su trabajo y se

encuentra algún medio para hacer el contacto; por último, a través de convocatorias abiertas lanzadas desde las redes sociales de la Krippy Core. Esto último se ha utilizado en especial para convocar a marcas y artistas independientes que desean participar en nuestras ferias y nos ha servido bastante a nosotros y a nuestro público para conocer nuevos emprendimientos y artistas emergentes.

En cuanto a la selección y contratación, se observa que se utilizaron diferentes enfoques. Por un lado, se contrataron personas conocidas y talentosas en el ámbito artístico, como Jah Chata³, bailarines y actores, lo que demuestra la confianza en su capacidad y experiencia. Además, se consideraron personas recomendadas conocidas y por redes sociales, lo que permitió ampliar la red de contactos y tener acceso a talentos desconocidos por el equipo, pero prometedores, como algunos actores y Shushupe⁴.

Para el evento “Bichoteo” se estableció una alianza con una profesora del curso "Integración de las Artes" para seleccionar a los mejores trabajos finales de los alumnos y artistas emergentes, lo que permitió la incorporación de nuevos talentos.

También se contrató a artistas que se vieron en vivo y se apreció su trabajo, como a Freaky Princess⁵ para el primer evento. Esta forma de selección demuestra una apreciación directa de su talento y una conexión personal con su propuesta artística. Sin embargo, como no la conocíamos a profundidad, sucedió que después del evento *Afterhouse* nos enteramos que algunos años atrás, en otro evento, la artista había violentado a una persona que había asistido a nuestro evento. Por lo cual entendimos lo importante que era tener distintas referencias sobre los artistas que contratamos, no solo por su talento, sino también por su ética personal. Así podemos mantener nuestros eventos como el espacio seguro que queremos que sean.

³ Primera selectora de vinilos del Perú.

⁴ Pionera en la mezcla de las raíces folklóricas con la música electrónica lleva década y media animando la escena nocturna peruana.

⁵ DJ y artista trans multidisciplinar.

En términos de contratación de personal técnico y voluntarios, se optó por personas conocidas y amigos que tenían afinidad con la temática de los eventos. Sin embargo, se identificaron algunas deficiencias en la contratación de amigos, ya que para Hekatombe, dos de las tres crews de baile no llegaron al evento sin previo aviso. Además, el MC⁶, quien también era amigo, no cumplió con las expectativas y los voluntarios llegaron tarde, lo que afectó el desarrollo fluido de los eventos. Sin embargo, en este evento tampoco se logró generar contratos escritos, cosa que puede crear menos compromiso con las personas contratadas.

En cuanto al equipo de audiovisuales y sonido, se contrató a personas conocidas, pero no todos cumplieron con las expectativas en términos de calidad y profesionalismo. En Bichoteo y KC Sessions hubo problemas técnicos sin resolver por parte del contratado de sonido, lo que afectó la experiencia general. Si no estuviera Tu2pa en el equipo, quien es un gran productor musical, no se hubiera podido resolver esos problemas.

Esta evaluación revela una combinación de aciertos y desafíos. Si bien la elección de artistas talentosos y conocidos fue en su mayoría exitosa, hubo dificultades en la comunicación y el trato con algunos de ellos. Después de realizar los primeros eventos se reconoció la importancia de tener referencias sobre los artistas contratados, no solo por su talento, sino también por su ética personal para mantener los eventos como espacios seguros y mayor cumplimiento del trabajo en general. Además, se identificaron problemas en la contratación de amigos sin contrato desde bailarines, el desempeño del MC y la puntualidad de los voluntarios. En el caso del equipo de audiovisuales y sonido, no todos cumplieron con las responsabilidades para las que fueron convocados.

3.4 Legales

⁶ Término que proviene de *Master of Ceremony* (maestro de ceremonia). En un principio se conocía así a las personas que animaban al público en sesiones de *disc jockeys* (DJs). Actualmente a todos los que rapean se les llama MCs.

La Krippy Core, como muchos otros grupos de artistas organizados, ha optado por trazar su propio camino al margen de las estructuras legales tradicionales. ¿Por qué algunos artistas independientes en Lima eligen operar al margen de la formalidad legal? ¿Cómo influye esta decisión en su creatividad y sus oportunidades? Aquí, veremos las razones que yacen detrás de esta elección, explorando los aspectos tanto positivos como negativos de este enfoque. Desde la flexibilidad de la autogestión hasta las posibles limitaciones y desafíos legales, este análisis proporcionará una visión integral de la Krippy Core.

Este es un proyecto que no ha seguido ningún paso legal correspondiente para su constitución, por lo cual generalmente se le podría denominar como un "grupo o colectivo de artistas independientes". Esta es una forma común de referirse a un conjunto de artistas que trabajan juntos de manera informal, sin haber formalizado su organización bajo una estructura legal específica.

En nuestra realidad limeña existen varias razones por las cuales en general muchos colectivos de artistas independientes pueden optar por no seguir los pasos legales correspondientes para su constitución. El proceso legal para constituir una organización puede ser percibido como complicado y costoso, especialmente si los artistas tienen recursos limitados o carecen de conocimiento sobre los trámites y requisitos legales. Al no formalizarse legalmente, pueden preferir mantener una estructura informal que les brinde flexibilidad para trabajar y colaborar entre sí sin tener que cumplir con formalidades y regulaciones. Podría suceder que los artistas no estén al tanto de los beneficios y oportunidades que pueden surgir al establecer una organización legalmente reconocida. Por otro lado, pueden desconocer las ventajas de obtener financiamiento, acceder a espacios de exhibición, participar en proyectos más grandes o beneficiarse de programas gubernamentales.

Desde la experiencia del colectivo autogestionado, existen beneficios de emprender sin pertenecer a una institución, como la libertad creativa que les permite ser más innovadores y autónomos en sus proyectos. Así mismo, ser independiente y prescindir de una estructura legal muchas veces significa una menor carga financiera, ya que el proceso de establecer y mantener esta estructura legal puede ser costoso. Al evitar este proceso, los artistas pueden centrarse en su trabajo sin la carga financiera que conlleva la formalización.

Sin embargo, entre los factores negativos de no contar con una estructura legal dentro de un colectivo artístico autogestionado podemos observar la falta de protección legal, ya que los artistas pueden estar expuestos a riesgos legales en caso de disputas, incumplimiento de contratos o responsabilidades financieras. Nuevamente, existe limitación de oportunidades en la que la informalidad puede limitar las oportunidades disponibles para el colectivo.

Inestabilidad a largo plazo donde los artistas pueden enfrentar dificultades para mantener alianzas y retener talento, lo que podría afectar la continuidad y el crecimiento del colectivo. La falta de formalización legal puede llevar a la desconfianza por parte de patrocinadores, colaboradores y otros artistas. Algunos pueden dudar en involucrarse con el colectivo debido a la falta de una estructura legal clara.

Es importante tener en cuenta que, aunque no se haya seguido ningún paso legal para constituir este colectivo, los artistas aún tienen derechos y responsabilidades individuales en relación a su trabajo y a las leyes y regulaciones aplicables a su actividad de gestión cultural.

Tanto el mismo colectivo como los artistas y colaboradores que trabajan en sus eventos deben tener derechos y regulaciones a partir de contratos generados en cada evento. La creación de contratos es esencial para cualquier colectivo artístico, ya sea formal o no. Los contratos claros y detallados son importantes por varias razones como la definición de roles y responsabilidades, ya que con los contratos establecen claramente quién es responsable de qué tareas y cuáles son las expectativas para cada miembro del colectivo. Los contratos

protegen los derechos y responsabilidades de todas las partes involucradas. En caso de disputas o incumplimiento, un contrato puede ser utilizado como evidencia legal. Así mismo, estos promueven la transparencia en las relaciones dentro del colectivo, lo que puede ayudar a prevenir malentendidos y conflictos. También pueden incluir detalles sobre la distribución de ingresos, gastos compartidos y otros aspectos financieros, lo que facilita la gestión de recursos. Por último, la creación de contratos demuestra un enfoque profesional y serio hacia el trabajo artístico, lo que puede inspirar confianza en patrocinadores, colaboradores y artistas externos.

En la gestión de la Krippy Core se ha utilizado como contrato para los artistas, casi siempre, los acuerdos escritos en documentos que se mandan por correo. En este documento se agradece la participación y se dan las especificaciones del evento y también de sus servicios como la fecha, hora, pago, junto a los requerimientos para su participación como los datos personales, fotos para *flyers*, la participación para el día del *photoshoot* y una confirmación de estar de acuerdo con el contrato respondiendo el correo electrónico. En el único evento donde no se realizaron estos acuerdos por correo electrónico fue Hekatombe, por la gran cantidad de artistas que no utilizaban su correo y porque la gran mayoría eran conocidos nuestros en quienes confiábamos. Sin embargo, esto no resultó muy bien ya que, como ya hemos mencionado anteriormente, en el caso de las crew de bailarines, 2 de 3 crews no aparecieron el día del evento, una de ellas porque algunos se habían enfermado con Covid y la otra porque no habían ensayado lo suficiente. Esto nos hace entender que los contratos y una estructura legal sólida son necesarios para tener seguridad financiera y organizativa.

Como colectivo hay consciencia de que, en caso de querer formalizar la organización y obtener beneficios legales, como acceso a financiamiento, contratos, o beneficios tributarios, se debe consultar con un abogado o experto legal para evaluar las opciones

disponibles y seguir los pasos adecuados para establecer una estructura legal apropiada para este tipo de colectivo autogestionado de artistas limeños.

Si el colectivo decide legalizarse en el futuro, el proceso generalmente implica distintos pasos. Para comenzar, elegir una forma legal para determinar la estructura legal adecuada para el colectivo, como una asociación, fundación o empresa. Esto dependerá de sus objetivos y actividades. Registrar la organización presentando la documentación necesaria ante las autoridades competentes para registrar la organización como una entidad legalmente reconocida. Cumplir con requisitos fiscales como obtener un número de identificación fiscal y cumplir con los requisitos fiscales aplicables para organizaciones sin fines de lucro o culturales. Establecer documentos legales como crear estatutos, reglamentos internos y otros documentos legales que rijan el funcionamiento del colectivo. Establecer procesos de gestión financiera, incluyendo cuentas bancarias y registros contables adecuados. Por último, consultar con abogados o expertos legales que estén familiarizados con la legislación y los procedimientos aplicables en Lima y Perú.

3.5 Sistemas de comunicación

En un mundo donde la comunicación es la columna vertebral de cualquier empresa o proyecto, el análisis de sistemas de comunicación es como un faro que guía el éxito. La coordinación con artistas, colaboradores, proveedores y el público en general es esencial para llevar a cabo con éxito los proyectos artísticos y culturales. Aquí, exploramos a fondo esta faceta esencial. Este análisis muestra las vías de comunicación que el colectivo utiliza para llevar a cabo sus proyectos artísticos de manera interna como externa. Pero el camino de la gestión no siempre es recto; es un zigzag de aprendizajes, innovación y adaptación. Por eso, aprender de la experiencia y evolucionar es vital en la constante evolución de Krippy Core. Aquí, analizaré los procesos descubiertos y estrategias establecidas en la gestión de los eventos de la Krippy Core con el fin de mejorar las distintas vías de comunicación posibles,

las herramientas digitales y encuentros cara a cara que sostienen la visión de Krippy Core, fomentando su crecimiento y comunidad artística.

3.5.1 Internos

Considero que los sistemas de comunicaciones internas son la base para comenzar a materializar los procesos de preproducción en proyectos que requieren de organización de grupos humanos.

Por ejemplo, para convocar al equipo *core* y a los artistas del primer evento, lo primero fueron comunicaciones internas digitales por Whatsapp o Instagram (redes sociales más usadas por estos grupos humanos) para dar una primera introducción hacia lo que sería este proyecto y el evento “*Afterhouse*”. Una vez interesados en la propuesta, se les proponía una reunión por Zoom para desarrollar más a fondo qué cosas implicaría su participación y el desarrollo de la producción en su totalidad. Es importante tener en cuenta que, viviendo en un contexto post-pandémico, las herramientas digitales como zoom nos han abierto la posibilidad de tener reuniones íntimas sin pedir que se gaste tiempo o dinero en movilizarse, teniendo la posibilidad de compartir material digital (Power Points, Excels, documentaciones, etc.) e incluso el poder estar comunicados al trabajar estos materiales de manera grupal y en tiempo real junto con herramientas como Google Drive.

El proceso de integración, de las personas seleccionadas generalmente requiere que, después de una primera interacción y comunicación de bases contractuales con algún miembro del *core*, se establezcan canales de comunicación fluidos que permita que todos los artistas, feriantes o crew estén constantemente informados. En nuestro caso, el método más eficiente que encontramos fue crear un grupo de whatsapp ya que este es un espacio digital importante para que entre estos pequeños grupos estén informados de los cronogramas y anuncios importantes hasta el día del evento. Este es un espacio digital importante para que entre estos pequeños grupos se puedan conocer, interactuar, realizar cualquier tipo de

pregunta y se genere una motivación grupal que permita asegurar una cultura de trabajo placentera en la organización.

La creación de diferentes grupos de whatsapp para cada grupo de personas que trabajan juntas en algún área ha sido muy beneficioso, no solamente para que puedan comunicar cualquier tipo de coordinación, actualización o pregunta, sino también para que exista un medio digital para coexistir y conocerse entre ellos más a fondo. Durante la preproducción de “*Afterhouse*” se hizo un grupo de whatsapp con todos los artistas involucrados (actores, bailarines y *DJs*) para coordinaciones y rotación de información importante (*flyers*, correos, cronogramas, etc.) pero también para crear un primer contacto entre ellos, para que puedan ir presentándose antes de compartir su arte en el evento y tengan el número de contacto de todos por si luego quisieran trabajar juntos. Esto se pensó también tomando en cuenta nuestros objetivos de generar una red entre artistas y fomentar el sentido de comunidad. Con la misma intención repetimos esto en “Hekatombe”, donde incluso se creó un grupo de whatsapp para las marcas y los artistas independientes que iban a estar trabajando en la feria juntos.

El envío de correos también ha sido una importante herramienta de comunicación interna digital para mandar y registrar cosas como los contratos, recibir fotos en alta calidad de artistas o feriantes y envío de *dossier* a posibles auspiciadores, financiamiento y difusores de eventos culturales.

Luego del evento "Hekatombe", procuramos recabar las opiniones de nuestros artistas y feriantes, con el objetivo de identificar tanto los aspectos positivos como los negativos. Para lograrlo, distribuimos encuestas a cada miembro de estos grupos a través de Google Forms, incorporando preguntas clave. Este enfoque no se nos había ocurrido previamente, a pesar de haber implementado encuestas post-evento en Instagram dirigidas a nuestros seguidores, las cuales revelaron un interés creciente por una variedad de disciplinas artísticas (pintura en

vivo, malabares, drag, circo, maquillaje) y un deseo continuo de experimentar tanto fiestas como ferias.

Gracias a estas encuestas internas, pudimos constatar que los artistas estuvieron satisfechos con la organización y manifestaron un interés particular en la realización de murales en vivo durante las fiestas. En cuanto a los feriantes, aunque expresaron su satisfacción con la organización y la calidad del elenco de artistas, la mayoría indicó su insatisfacción con la elección de la ubicación. A pesar de la Asociación Guadalupana ser un lugar conocido, la ubicación en el segundo piso, con acceso solo desde una calle poco transitada, resultó poco accesible para el público sin entrada previa al evento. Este aspecto adquirió un papel relevante en la planificación del próximo evento, "Bichoteo", en el que priorizamos las necesidades de estos aliados. Optamos por un local más accesible y diseñamos actividades como talleres y música en vivo durante la feria para asegurar un flujo constante de público.

Aunque los medios digitales han facilitado muchas formas de comunicación, no podemos dejar de lado los encuentros presenciales que siempre han dado un mayor valor a la cercanía entre personas. Desde el primer evento, en la búsqueda de auspiciadores de productos para los sorteos y premios, siempre se trató que se realicen encuentros presenciales con las marcas que recién iban a conocer la propuesta de Krippy Core ya que era una propuesta muy nueva y queríamos que las personas involucradas puedan confiar en esta y tener cercanía con el equipo. Luego de que se embarcaran como nuestros auspiciadores, les hacíamos visitas en otras ocasiones para entregarles flyers o stickers que pudieran repartir a sus clientes, pero también para saludarles y fortalecer ese lazo de trabajo conjunto. Por otro lado, en la preproducción se realiza un día de encuentro entre el equipo *core* y todos los artistas del evento. Este ha sido siempre un espacio social bastante bonito donde se logran

contactar y conocer entre los artistas de las distintas disciplinas embarcadas en el evento de turno para la realización de las fotos individuales y grupales del contenido gráfico del evento.

Así mismo, el equipo *core* ha tenido muchísimas reuniones presenciales para la creación, gestión, búsqueda de locales o insumos y materiales, siempre y cuando hubiera la disponibilidad de todos para llegar a un punto de encuentro. Por otro lado, se le ha dado prioridad a realizar el día del *fotoshoot*, espacio donde todos los artistas del evento se pueden conocer presencialmente, cumpliendo con nuestro objetivo de crear redes de trabajo positivas para los artistas.

También se ha dado importancia los encuentros presenciales para reuniones de celebración post evento por el gran trabajo realizado, ya que inherentemente encontrábamos necesario tener una manera en que nos auto felicitamos, motivamos, agradecemos y fortalecemos nuestro lazo de comunidad por un trabajo bien hecho. En un principio esto se hacía solo dentro del equipo *core*, pero conforme íbamos conformando el *staff* de apoyo con personas que se empezaban a repetir en cada evento, se comenzó a hacer celebraciones post eventos incluyendo también a la crew.

En general, la mayoría de los artistas contratados llegaron tanto a las sesiones de fotos como al evento principal, lo cual es un aspecto positivo. Sin embargo, se observó que hubo dificultades en el trato con Shushupe y algunos actores hacia el final, lo que sugiere la necesidad de mejorar la comunicación y la relación laboral con ciertos artistas.

3.5.2 Externos

Cuando iniciamos la gestión para el primer evento, como equipo *core* tuvimos claro que instagram iba a ser el medio de comunicación más importante para mostrar nuestra propuesta ya que permite que artistas lleguen a una audiencia global y mostrar su trabajo más allá de las barreras geográficas, así poder obtener visibilidad y llegar a un público más amplio. También en este medio se puede interactuar directamente con la audiencia a través de

comentarios, mensajes directos y etiquetas, fomentando la conexión y el diálogo con los seguidores, lo que puede generar un mayor compromiso y una relación más cercana entre el proyecto y su público. Por otro lado, nos dio facilidad de administrar nuestro propio contenido, compartir actualizaciones sobre proyectos, promocionar exposiciones y ventas, y tener un mayor control sobre la imagen y narrativa artística. Este último punto ha sido muy importante para empezar a relacionarnos con nuestra audiencia ya que instagram es una plataforma altamente visual, donde una gráfica representativa del proyecto hace de una comunicación ideal para introducir el proyecto de manera efectiva.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, inicialmente quisimos que un diseñador gráfico profesional también conforme el equipo *core*, y así fue cómo desde el principio pudimos proponerle a un conocido muy talentoso llamado Joao ese trabajo, el cual aceptó, pero luego de un mes tuvo que dejarlo por temas personales. Sin embargo, en ese mes que trabajó con nosotros logramos desarrollar la imagen principal del proyecto que fue el logo.

Figura 24

Logo de la Krippy Core



Nota. Resultado final de logo creado por Joao para el colectivo.

Esto se realizó entregando un brief a Joao, un documento que proporciona información esencial de nuestra marca para el proceso de diseño (ver Anexo 2). Es una

herramienta de comunicación entre el proyecto y el diseñador, y su objetivo es establecer una comprensión clara y compartida sobre los objetivos, la visión y los requisitos del proyecto para que él pueda generar un logo a partir de esta información. Antes de retirarse del proyecto, hizo un gran trabajo en plasmar la esencia del proyecto en el logo e incluso encontrar una tipografía representativa que hasta hoy se usa en la mayoría de los *flyers* de nuestras publicaciones.

Si bien, el logo ha sido de gran ayuda, no podemos negar que tener una persona especializada en esta área hubiera sido un gran aporte creativo e innovador. Joao nos había comentado que podíamos cambiar el personaje o forma del logo según el evento por nuestra característica dinámica y de juegos.

Figura 25

Exploración 1 realizada por Joao para variar el logo de la Krippy Core según evento



Nota. Esta variación del logo se realizó también por Joao pero nunca se llegó a usar.

Figura 26

Exploración 2 realizada por Joao para variar el logo de la Krippy Core según evento



Nota. Esta variación del logo se realizó también por Joao pero nunca se llegó a usar.

Figura 27

Exploración 3 realizada por Joao para variar el logo de la Krippy Core según evento



Nota. Esta variación del logo se realizó también por Joao pero nunca se llegó a usar.

Nosotros por nuestra cuenta no teníamos suficiente tiempo o especialización en el rubro como para seguir esta idea o innovar más en el logo. Sin embargo, como nos parecía importante ser creadores originales y dinámicos con nuestro contenido gráfico en general, en algunas ocasiones le cambiamos el fondo al logo para hacer stickers y también creamos dibujos que se volverían íconos para tener elementos originales para la construcción de gráficas.

Figuras 28

Ej. de variación del logo de Krippy Core realizado por el mismo equipo



Nota. Esta variación del logo sirvió para la temática del evento Bichoteo y sirvió también para la realización de stickers.

Figuras 29

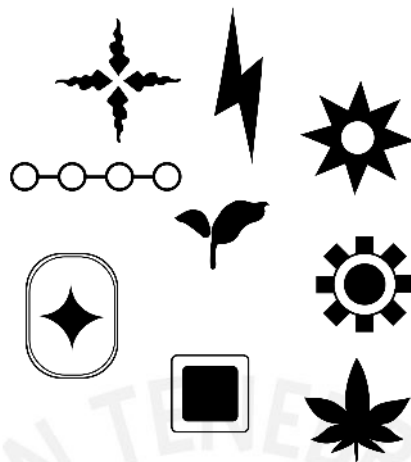
Ej. 2 de variación del logo de Krippy Core realizado por el mismo equipo



Nota. Esta variación del logo sirvió para la temática del evento Hekatombe y sirvió también para la realización de stickers.

Figura 30

Íconos realizados por el equipo Krippy Core



Nota. Las figuras son ilustraciones completamente originales.

Figura 31

Gráfica hecha por equipo Krippy Core



Nota. Se muestra la aplicación de los iconos realizados por el equipo core en gráficas originales.

Gracias a los conocimientos que tiene Chillpapo de photoshop y el conocimiento de dibujo, composición y color que AB.Z y yo manejamos, hemos podido manejar la creación de las gráficas sin mucho problema, siempre creando conjuntamente el lenguaje estético de

cada evento. Así mismo, se optó por un lenguaje coloquial e inclusivo, ya que nos identifica como colectivo y creemos que esto impulsó a la creación de comunidad para dirigirnos a nuestra audiencia en la información de los *flyers*, historias y mensajes directos.

Para llegar a más público también recurrimos a pautas publicitarias segmentando un tipo de público joven de entre 21 y 35 años, allegados al arte y eventos de entretenimiento cultural. De la misma manera, se manda la información de nuestros eventos a difusores culturales en redes sociales y también los centros federados de las facultades de artes de la PUCP para pedirles que compartan la información y así poder llegar a nuevos posibles públicos, pero ahora con un lenguaje formal, ya que algunos canales de comunicación pueden requerir mayor formalidad y puntualidad en la información enviada. Esto último no se ha podido trabajar mucho más por falta de recursos humanos, pero sabemos que se podría buscar y mandar la información a más cantidad de difusores culturales, prensa cultural digital, centros culturales u otros espacios que tengan llegada a un público similar al que nos deseamos dirigir.

Esta falta de recursos humanos también ha afectado las comunicaciones externas ya que no se ha podido consolidar un plan de comunicación o estrategias de públicos para generar una estructura de manejo de nuestras redes sociales adecuada para este proyecto en específico. Lo que sí se ha podido generar desde la preproducción es un calendario de publicaciones que ha mantenido una coherencia y actividad constante en nuestro instagram. Este calendario se ha ido estructurando conforme encontrábamos los patrones temporales de publicaciones necesarios en cada evento, es decir que, analizando evento tras evento los calendarios de publicaciones, encontrábamos qué cosas eran importantes para postear y cuándo era el momento adecuado para ello. Por ejemplo, nos dimos cuenta que era conveniente generar un sorteo de entradas después de la preventa, pero dos semanas antes del evento. Esto generaba bastante movimiento en nuestro instagram y aprovechábamos en cerrar

el sorteo una semana antes del evento para que la audiencia que no ganara nada tuviera tiempo de comprar la entrada. Si el sorteo se hacía muy cercano al evento, no nos dejaba tiempo para seguir impulsando la compra de entradas en la recta final de ventas.

Sin embargo, tener un plan de comunicaciones en redes sociales para un proyecto artístico independiente es crucial para aumentar la visibilidad, fomentar la participación de la audiencia, aprovechar oportunidades de colaboración, mantener una imagen coherente y lograr un mayor impacto en la audiencia. Un enfoque estratégico en las redes sociales puede contribuir significativamente al éxito y crecimiento del proyecto artístico. Así mismo, una estrategia de públicos en redes sociales es esencial ya que permite una difusión efectiva del mensaje, establece una conexión emocional con la audiencia, identifica oportunidades de crecimiento, fortalece la comunidad artística y permite una mejora continua basada en la retroalimentación.

3.6 Contratación de FODA

La herramienta del análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) en un proyecto como la Krippy Core, es decir, un colectivo artístico autogestionado, puede ofrecer una serie de beneficios significativos. En primer lugar, este tipo de análisis nos permite evaluar y comprender a fondo la situación actual del colectivo, identificando sus fortalezas internas y recursos que pueden aprovecharse para alcanzar sus metas. Esto incluye aspectos como el talento artístico, la experiencia del equipo, las redes de contactos, entre otros.

Además, el análisis FODA permite identificar las debilidades y áreas de mejora del colectivo. Estos aspectos pueden ser abordados de manera estratégica para desarrollar planes de acción que fortalezcan y mejoren el funcionamiento del colectivo, ya sea en términos de gestión, producción, promoción u otros aspectos relevantes.

Otro beneficio importante del análisis FODA es la identificación de oportunidades externas. Esto incluye tendencias culturales, oportunidades de colaboración, posibles fuentes de financiamiento, espacios de exhibición, entre otros factores que pueden contribuir al crecimiento y desarrollo del colectivo artístico. Al reconocer estas oportunidades, el colectivo puede adaptar sus estrategias y aprovechar al máximo el entorno para promover su trabajo y alcanzar sus metas.

Por último, también nos ayuda a identificar amenazas y desafíos que pueden afectar el desempeño del colectivo. Estos pueden incluir factores económicos, sociales, políticos o incluso cambios en las preferencias del público. Al ser conscientes de estas amenazas, el colectivo puede anticiparse y desarrollar estrategias de contingencia para minimizar su impacto o incluso convertirlas en oportunidades.

En resumen, realizar un análisis FODA en un colectivo artístico independiente proporciona una visión holística y sistemática de su situación actual, permitiendo una toma de decisiones informada y estratégica. Esto facilita el desarrollo de planes de acción efectivos para aprovechar las fortalezas internas, abordar las debilidades, capitalizar las oportunidades externas y mitigar las amenazas, en última instancia, impulsando el crecimiento y éxito del colectivo artístico.

A partir de este análisis se puede realizar una contrastación del FODA para el colectivo lo cual conlleva una serie de beneficios sustanciales para su desarrollo y éxito. Este proceso de contrastación implica comparar y contrastar los hallazgos del análisis FODA con la realidad y la evolución del colectivo en el tiempo.

Uno de los principales beneficios de realizar esta contrastación es obtener una perspectiva más objetiva y precisa de la situación del colectivo. A medida que el colectivo avanza en su trayectoria, es fundamental revisar y actualizar regularmente el análisis FODA original. Esto permite evaluar si las fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas

identificadas siguen siendo relevantes y aplicables. La contrastación ayuda a validar o refutar las hipótesis establecidas previamente y a ajustar las estrategias en consecuencia.

Además, la contrastación del análisis FODA permite evaluar el progreso y los logros del colectivo. Al comparar los resultados iniciales con los resultados actuales, se puede medir el impacto de las acciones implementadas y determinar si se han alcanzado las metas y objetivos establecidos. Esta evaluación proporciona una retroalimentación valiosa y ayuda a identificar áreas en las que el colectivo ha tenido éxito y áreas que requieren mayor atención o mejora.

Entonces, en el caso de esta contrastación, se plantean algunas preguntas específicas que permiten generar el análisis adecuado para reflexionar sobre las cualidades de este colectivo artístico independiente y ofrecer una visión actualizada y realista de su situación. Un aspecto importante de la contrastación del análisis FODA en este análisis es la identificación de nuevas oportunidades y desafíos que puedan haber surgido a lo largo del tiempo. El entorno artístico y cultural es dinámico y está en constante cambio, por lo que es crucial estar atento a las tendencias emergentes, las nuevas colaboraciones potenciales, los cambios en el mercado, entre otros factores relevantes. La contrastación permite adaptar el análisis FODA original a la realidad actual y descubrir oportunidades que antes no se habían considerado. Es decir, el FODA permite ver una foto de cómo está la Krippy Core actualmente a través de una investigación observadora y recopiladora de datos, mientras que la contrastación de la matriz FODA va a revelar las potencialidades, desafíos, riesgos y hacernos conscientes de las limitaciones para no invertir recursos humanos y financieros en vano. Esto permite tomar acción para salir adelante y superar los obstáculos del proyecto al estar evaluando el progreso y los logros, y revelando nuevas oportunidades y desafíos. Este proceso continuo de evaluación y ajuste contribuye a la toma de decisiones informadas, a la mejora continua y al crecimiento sostenible del colectivo en el ámbito cultural y artístico.

La contrastación del FODA de Krippy Core revela una serie de aspectos clave que influyen en la gestión y el desarrollo de este colectivo artístico en Lima. La Krippy Core se destaca por su sólido capital cultural y la capacidad de sus miembros para participar activamente en la escena artística de la ciudad. Además, su conexión con otras comunidades artísticas y artistas locales les brinda oportunidades de colaboración y crecimiento. Este análisis busca responder preguntas cruciales sobre cómo aprovechar estas fortalezas para enfrentar las amenazas y debilidades existentes en el proyecto.

En este proceso de contrastación, exploramos las experiencias del colectivo, como su alianza con Mila Huby⁷ para el evento "Bichoteo", que no solo les permitió exponer trabajos seleccionados, sino también conectar con artistas emergentes y ampliar su red de contactos académicos y artísticos. Además, se destaca la adaptabilidad del colectivo ante contextos inciertos, como las protestas en Lima que llevaron a la postergación de un evento, demostrando su capacidad para abordar temas relevantes en su arte y su entorno.

Sin embargo, también se identifican desafíos, como la inestabilidad política y social en Perú, que puede afectar la planificación a largo plazo de los proyectos de Krippy Core. La falta de personal interno para el montaje de eventos y la necesidad de buscar constantemente auspicios y alianzas para obtener recursos adicionales se presentan como limitaciones.

En última instancia, esta contrastación del FODA proporcionará una visión más clara de cómo Krippy Core puede aprovechar sus fortalezas para enfrentar sus desafíos y mejorar su gestión, contribuyendo así a su crecimiento y desarrollo en la escena artística de Lima.

⁷ Profesora del curso "Integración de las Artes" que permitió al equipo core seleccionar a alumnos interesados en performar para el evento "Bichoteo".

Figura 33

Matriz de función de la contrastación del FODA

	oportunidades	amenazas
fortalezas	potencialidades	desafíos
debilidades	riesgos	limitaciones

Nota. Esta tabla indica cómo funcionará la contrastación del FODA para el siguiente análisis.



Figura 34

Foda del colectivo Krippy Core

Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas
Les integrantes del colectivo destacan por su poder creativo, mostrando habilidades innovadoras en la producción de música, arte digital y plástico.	Krippy Core tiene acceso al público de la PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú), lo que les brinda la oportunidad de llegar a compradores potenciales interesados en su propuesta artística.	El colectivo Krippy Core enfrenta la falta de personal para el montaje de eventos, lo que puede limitar su capacidad para realizar producciones de mayor envergadura y dificultar la organización y logística de sus eventos.	El colectivo Krippy Core se enfrenta a un público joven, de entre 18 y 35 años, que tiene una capacidad limitada de inversión en propuestas culturales. Esto puede dificultar la generación de ingresos y la sostenibilidad financiera del colectivo.
El colectivo cuenta con un sólido capital cultural (representaciones, conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes) lo que les permite comprender y participar activamente en la escena artística de Lima.	Existen alianzas potenciales con profesores, centros federados y artistas de la PUCP, lo que les permite colaborar en proyectos conjuntos, compartir recursos y ampliar su red de contactos en el ámbito académico y artístico.	Carecen de un equipo secundario que incluya roles como community manager, diseñador gráfico y especialista en finanzas, lo que impide una gestión más eficiente de las redes sociales, la creación de contenido visual atractivo y el manejo adecuado de los aspectos financieros del colectivo.	El contexto político y social es incierto, lo que puede generar inestabilidad y dificultades para la planificación a largo plazo. Cambios en las políticas gubernamentales y fluctuaciones en el ambiente socioeconómico pueden afectar la viabilidad de los proyectos de Krippy Core.
El equipo de Krippy Core trabaja de manera conjunta y amigable, lo que contribuye a un ambiente colaborativo, productivo y con escucha al otro.	Han establecido una alianza con un local de bar efímero, un espacio alternativo que les brinda la posibilidad de realizar eventos y presentaciones en un entorno adecuado para su propuesta artística.	Su alcance en las redes sociales es limitado, contando con menos de 1000 seguidores. Esto puede afectar la visibilidad de su trabajo y la capacidad para llegar a un público más amplio.	Existe inestabilidad en el trabajo con artistas, ya que pueden recibir oportunidades de empleo con una remuneración más alta. Esto puede dificultar la retención de talento y la formación de alianzas a largo plazo.
Se destaca su compromiso con el registro de procesos a través de análisis, documentación, videos, fotos y encuestas, lo cual les permite evaluar y mejorar constantemente su trabajo.	El colectivo Krippy Core cuenta con una cercanía y conexión con varios artistas de la escena local, lo que les permite establecer colaboraciones, compartir públicos y apoyarse mutuamente en la promoción y difusión de sus trabajos.	No se ha logrado establecer una remuneración justa para el equipo core (directivo) del colectivo, lo que puede generar desmotivación y dificultades para retener talento en el proyecto a largo plazo.	Hay una alta demanda de organizaciones en busca de financiamiento a través de postulaciones, lo que genera una competencia intensa y reduce las oportunidades de obtener recursos adicionales para el colectivo.
Han logrado establecer un branding sólido, transmitiendo una imagen coherente y reconocible a través de su contenido y estética.	Existen postulaciones de financiamiento público para obtener recursos adicionales para la realización de sus proyectos y eventos. Esto les permite acceder a oportunidades de financiamiento público (MINCUL, Iberescena, PNC) o privado (fundaciones y empresas) y fortalecer su capacidad económica.	La rentabilidad de los eventos realizados es baja o tiene un saldo a favor inferior a s/400, lo que limita la capacidad de reinversión en el crecimiento y desarrollo del colectivo.	Otros eventos dirigidos al mismo público objetivo pueden coincidir con las fechas de los eventos de la Krippy Core, lo que puede afectar la asistencia y la participación de su audiencia objetivo.
Para enfrentar emergencias financieras, cuentan con fuentes de ingresos personales adicionales.	El público potencial al que se dirige Krippy Core cuenta con un capital cultural abierto a propuestas nuevas, lo que les brinda una base sólida de seguidores dispuestos a explorar y apoyar propuestas artísticas innovadoras.	El equipo core no puede dedicarse a tiempo completo al proyecto ya que no genera los ingresos económicos necesarios para cubrir sus necesidades personales.	La falta de continuidad en las políticas públicas, especialmente en cada cambio de ministro de cultura, perjudica al sector artístico y cultural en general. Esto puede limitar el apoyo y los recursos disponibles para proyectos como los de la Krippy Core.
El equipo está compuesto tanto por profesionales formados en las artes como en gestión y producción.	Cuentan con una red de contactos directos que les brindan apoyo en el montaje de sus eventos, incluyendo familiares, amigos y colegas que colaboran en la logística, producción y difusión de sus proyectos.	La falta de tiempo es un obstáculo para generar el contenido necesario para postular a estímulos financieros públicos y privados, lo que limita las oportunidades de obtener financiamiento adicional para sus proyectos.	Existe una falta de apoyo y oportunidades de postulación para proyectos emergentes, lo que dificulta el crecimiento y desarrollo del colectivo y otros proyectos similares.
El colectivo muestra una notable capacidad de adaptabilidad ante contextos inciertos (crisis sociales, ambientales o políticas), lo que les permite enfrentar desafíos y cambios en el entorno de manera efectiva.	Tienen la capacidad de realizar convocatorias a artistas y marcas emergentes para participar en sus eventos, lo que les permite ampliar su oferta artística y promover el talento emergente dentro de la escena local.	El equipo core, al ser reducido, puede llegar a agotarse mentalmente debido a la cantidad de trabajo y responsabilidades que deben asumir.	En ocasiones, el factor financiero puede afectar la curaduría artística y los estándares de producción. La falta de recursos puede limitar las opciones disponibles y la calidad de las propuestas artísticas presentadas por Krippy Core.
Valoran el trabajo de los otros, promoviendo la colaboración y el apoyo mutuo.	Existe una creciente tendencia de eventos multidisciplinarios e inmersivos en Lima.	Siempre deben estar en búsqueda de auspicios y alianzas que les permitan obtener recursos adicionales y fortalecer su capacidad económica para la realización de eventos y proyectos.	
Su propuesta artística es innovadora y multidisciplinaria, combinando diferentes géneros y disciplinas para crear un estilo único.		Sin una estructura legal establecida, puede ser difícil para la productora formalizar contratos con artistas, proveedores y otros colaboradores. Así mismo, puede limitar las oportunidades de obtener apoyo financiero y colaboraciones con marcas, lo que puede afectar negativamente el presupuesto y la viabilidad del evento.	
Al ser multidisciplinarios, se ayudan y cubren entre ellos en las diversas tareas necesarias para llevar a cabo sus proyectos.			
Cada integrante del colectivo forma parte de otras comunidades artísticas, lo que les permite establecer conexiones y colaboraciones más amplias.			
Tienen altos estándares de calidad en sus producciones, buscando siempre ofrecer un trabajo de excelencia.			
Promueven una remuneración justa para los artistas con quienes colaboran.			
Se mantienen pendientes y coherentes con lo que sucede en su contexto social, buscando reflejar y abordar temas relevantes en su arte.			
Son dueños de algunos equipos de sonido, luces y escenografía, lo que les brinda mayor control y autonomía en sus producciones.			
En cuanto a las finanzas, han logrado mantener un saldo positivo en cada evento realizado, mostrando una gestión económica exitosa.			

Nota. Esta tabla indica detalladamente el análisis de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas de la Krippy Core.

¿Cómo se pueden capitalizar las fortalezas con las oportunidades para encontrar las potencialidades?

Fortalezas: Tenemos un sólido capital cultural (representaciones, conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes) lo que nos permite comprender y participar activamente en la escena artística de Lima. El equipo está compuesto tanto por profesionales formados en las artes como en gestión y producción. Destacamos en el compromiso con el registro de procesos a través de análisis, documentación, videos, fotos y encuestas, lo cual nos permite evaluar y mejorar constantemente su trabajo.

Oportunidades: Tenemos alianzas potenciales con profesores, centros federados y artistas de la PUCP, lo que nos permite colaborar en proyectos conjuntos, compartir recursos y ampliar nuestra red de contactos en el ámbito académico y artístico. También existen postulaciones de financiamiento público para obtener recursos adicionales para la realización de sus proyectos y eventos. Esto nos permite acceder a oportunidades de financiamiento público (MINCUL, Iberescena, PNC) o privado (fundaciones y empresas) y fortalecer nuestra capacidad económica.

El colectivo cuenta con un sólido capital cultural, es decir, representaciones, conocimientos, habilidades, actitudes, aptitudes, lo que les permite comprender y participar activamente en la escena artística de Lima. Así mismo, cada integrante del colectivo forma parte de otras comunidades artísticas, lo que les permite establecer conexiones y colaboraciones más amplias. Con estas fortalezas y las oportunidades de alianzas potenciales con profesores, centros federados y artistas de la PUCP, les permitirá al colectivo colaborar en proyectos conjuntos, compartir recursos y ampliar su red de contactos en el ámbito académico y artístico. También la Krippy Core tiene alianzas potenciales con profesores, centros federados y artistas de la PUCP, lo que les permite colaborar en proyectos conjuntos, compartir recursos y ampliar su red de contactos en el ámbito académico y artístico.

Para el evento de “Bichoteo”, se realizó una alianza con Mila Huby, profesora del curso “integración de las artes” de la facultad de Arte y Diseño. Ella nos permitió entrar a su salón de clases en dos ocasiones distintas, una primera vez a mediados de noviembre 2022 para presentar a sus alumnos el proyecto de la Krippy Core, hacerles saber de nuestro evento de Bichoteo y proponerles que si deseaban participar del evento como artistas, siendo remunerados, estaríamos exponiendo algunos de los trabajos finales seleccionados.

Escogimos este curso específicamente porque tanto AB.Z como yo habíamos pasado por este curso donde el examen era crear y modelar performativamente un vestuario inspirado en la metamorfosis de un humano a un insecto. Como felizmente todos parecían interesados en participar de nuestro evento, regresamos una segunda vez en Diciembre en la semana de exámenes finales para verlos exponer su trabajos, entonces quienes nos parecieron que le habían dado mayor trabajo a su vestuario, le ofrecimos ser parte de los artistas de Bichoteo.

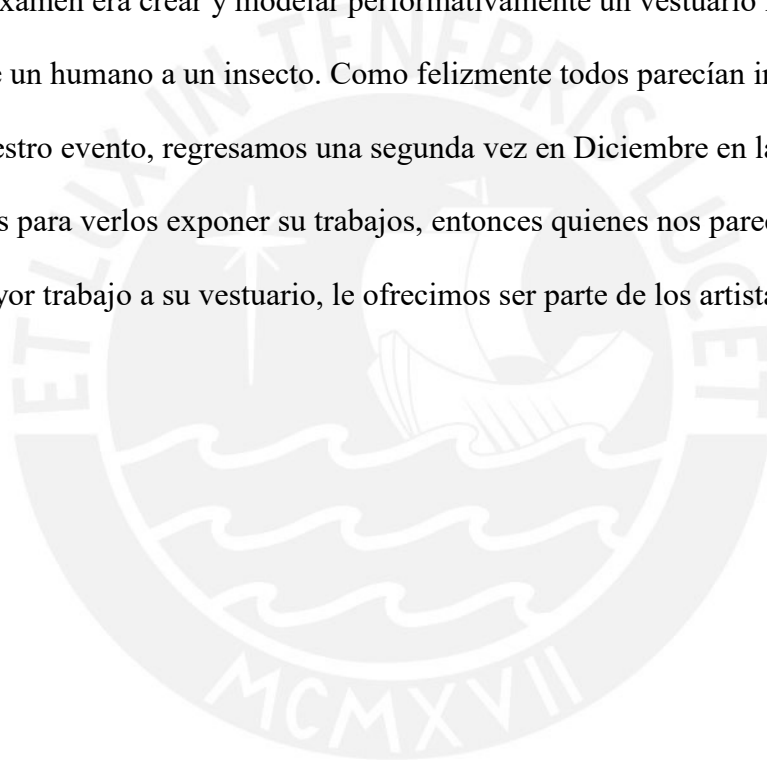


Figura 35

Uno de los trabajos seleccionados de Integración de las Artes para performar en Bichoteo



Nota. Fotografía tomada posteriormente al examen final del curso Integración de las Artes a la alumna seleccionada para participar en el evento “Bichoteo”.

Figura 36

Otro trabajo seleccionado de Integración de las Artes para performar en Bichoteo



Nota. Fotografía tomada posteriormente al examen final del curso Integración de las Artes a otra alumna seleccionada para participar en el evento “Bichoteo”.

Figura 37

Otro trabajo seleccionado de Integración de las Artes para performar en Bichoteo



Nota. Fotografía tomada posteriormente al examen final del curso Integración de las Artes a un alumno seleccionado para participar en el evento “Bichoteo”.

Esta alianza permitió darles un espacio de exposición a artistas jóvenes que invierten bastante tiempo y dinero en realizar sus trabajos universitarios y así mismo nos brindó un espacio para ver más arte local, tener nuevos contactos con artistas emergentes y ser nosotros los curadores del arte que exponemos en nuestros eventos.

Figura 38

Uno de los bichos preformado en el evento Bichoteo



Nota. Esta fotografía es de una de las alumnas de Integración de las Artes que fue seleccionada para participar en “Bichoteo”.

Otra potencialidad encontrada del proyecto de la Krippy Core es gracias a algunas fortalezas del equipo, que está compuesto tanto por profesionales formados en las artes como en gestión y producción. Esto ha generado que se destaque el compromiso con el registro de procesos a través de análisis, documentación, videos, fotos y encuestas, lo cual les permite evaluar y mejorar constantemente su trabajo. Por esta razón y, como el equipo se mantiene pendiente y coherente con lo que sucede en su contexto social, buscando reflejar y abordar temas relevantes en su arte, están bastante preparados para aprovechar las existentes convocatorias de financiamiento para obtener recursos adicionales para la realización de sus proyectos y eventos. Esto permite que la Krippy Core pueda postular a oportunidades de financiamiento público como del MINCUL, Iberescena, PNC, o privado desde fundaciones, empresas y universidades para fortalecer su capacidad económica. Sin embargo, aunque estas

oportunidades existen, no siempre se pueden tomar. En dos ocasiones se intentó postular a fondos concursables, primero a los estímulos económicos del MINCUL y segundo a las Líneas de Ayuda de Iberescena pero en ninguno de los casos se pudo conseguir el financiamiento. Aunque no se logre siempre conseguir fondos externos, confiamos en que la propuesta artística que se promueve desde la Krippy Core, que es innovadora y multidisciplinaria, que, combinando diferentes géneros y disciplinas para crear un estilo único, puede triunfar en nuestro contexto porque existe una creciente tendencia de eventos multidisciplinarios e inmersivos en Lima. Cada vez más parece que las personas disfrutan de experiencias culturales nuevas y espacios donde allegados al arte y artistas de distintas disciplinas se pueden encontrar, conectar y disfrutar del arte del otro. La Krippy Core aspira a ser un espacio grato y beneficioso para este tipo de encuentros e innovaciones.

¿Cuáles son los desafíos existentes donde se puedan aprovechar las fortalezas para enfrentar las amenazas?

Fortalezas: El colectivo muestra una notable capacidad de adaptabilidad ante contextos inciertos (crisis sociales, ambientales o políticas), lo que nos permite enfrentar desafíos y cambios en el entorno de manera efectiva. Por otro lado, promovemos una remuneración justa para los artistas con quienes trabajamos.

Amenazas: El contexto político y social es incierto, lo que puede generar inestabilidad y dificultades para la planificación a largo plazo. Cambios en las políticas gubernamentales y fluctuaciones en el ambiente socioeconómico pueden afectar la viabilidad de los proyectos de Krippy Core. Existe inestabilidad en el trabajo con artistas, ya que pueden recibir oportunidades de empleo con una remuneración más alta. Esto puede dificultar la retención de talento y la formación de alianzas a largo plazo para el equipo.

Una de las amenazas que impacta a todo proyecto situado en nuestro país es que el contexto político y social es incierto, lo que puede generar inestabilidad y dificultades para la planificación a largo plazo. Cambios en las políticas gubernamentales y fluctuaciones en el ambiente socioeconómico pueden afectar la viabilidad de los proyectos de la Krippy Core y en realidad, ya lo ha hecho. El tercer evento “Bichoteo” estaba planificado para realizarse el 17 de diciembre 2022, sin embargo, menos de dos semanas antes de esta fecha empezaron las marchas por varias regiones y la capital del país contra la recientemente nombrada presidenta Dina Baluarte, lo cual trajo consigo muchas violaciones a los derechos humanos y la muerte de personas que marchaban por estos derechos.

En este contexto es realmente difícil pensar en celebraciones o publicitar un entretenimiento cultural cuando hay personas pasando por pérdidas o un miedo e incertidumbre generalizado. Desde un lado técnico, tampoco podíamos pedirle a nuestro público que se transporte hasta nuestro evento sabiendo que en ese transporte pueden tener que pasar por el Centro de Lima u otros espacios donde era altamente peligroso por las concentraciones de las marchas.

Finalmente, se tomó una decisión de manera unánime para mover la fecha del evento, por lo cual tuvimos que primero hablar con el local seleccionado y los artistas involucrados para verificar qué cosas se perdían o no con el cambio. Felizmente el local entendía nuestra decisión al igual que los artistas y estando a dos días del evento, sacamos un comunicado en nuestro instgram avisando de la postergación del evento y las razones por las cuales se tomaba esa decisión. Así mismo, nos pareció necesario ofrecer la devolución de las entradas a quienes lo desearan, pero, a nuestra sorpresa, nadie lo solicitó y más bien, mucha de nuestra comunidad nos comentaba que estaban de acuerdo con la postergación.

Figura 39

Comunicado de reprogramación de Bichoteo



Nota. Gráfica subida al instagram del colectivo para anunciar la reprogramación de Bichoteo.

El evento salió adelante el 14 de enero del 2023 con éxito y en esta nueva fecha se agregó en las paredes arte gráfico creado por Chillpapo para reflexionar sobre lo que estaba sucediendo en la política y las calles, así como un mural de *post it's* con la pregunta “¿qué medios utilizas para informarte de lo que sucedía en nuestro país?”, para que las personas del evento escriban su respuesta y compartan los medios de comunicación que les resulten relevantes. De igual manera, después de este suceso, y porque la incertidumbre política siguió por otros meses más, nos quedaba claro que el siguiente evento tenía que crearse a partir de un aforo realmente reducido, generando un plan de gestión y presupuesto a partir de esta delimitación.

En situaciones como esta creo que se pudo visibilizar una de las fortalezas del grupo que es cómo la Krippy Core se mantiene pendiente y coherente con lo que sucede en su contexto social, buscando reflejar y abordar temas relevantes en su arte. Igualmente, pudimos poner a prueba otra de nuestras fortalezas, que es una notable capacidad de adaptabilidad ante contextos inciertos (crisis sociales, ambientales o políticas), lo que nos ha permitido enfrentar desafíos y cambios en el entorno de manera efectiva y organizada. Felizmente el evento pudo salir adelante sin mayor problema, pero en el caso que una gran cantidad de personas nos hubieran pedido la devolución de entradas, nosotros estábamos en la disposición de devolver cada entrada, aunque tuviéramos que poner de nuestra plata personal, lo cual también es una fortaleza dentro de un problema financiero que no todos los colectivos podrían cubrir.

Por otro lado, una amenaza en el rubro autogestionado es la inestabilidad en el trabajo de contratar a artistas, ya que pueden recibir oportunidades de empleo con una remuneración más alta y dejar tu proyecto. Es decir que esta realidad dificulta la retención de talento y la formación de alianzas a largo plazo. Sin embargo, el equipo *core* siempre ha visto necesario promover una remuneración justa para los artistas con quienes colaboran y crear contratos a partir de lo pactado. El procedimiento suele ser primero generar un presupuesto aproximado por artista y luego, al llegar a coordinar con este, se le pregunta su tarifa. Si esta tarifa es aproximada a la del presupuesto se cierra el trato ahí mismo, pero si se excede mucho al presupuesto planificado, se busca ajustar nuestros gastos o añadir posibles ingresos de manera que se pueda pagar la tarifa del artista, sino se le comenta nuestro presupuesto por si desea aceptarlo, pero sin insistir en que lo haga. De esta manera podemos garantizar que los artistas están completamente cómodos con el contrato y la cultura de trabajo que promueve la Krippy Core.

¿Desde las oportunidades del proyecto qué acciones específicas se pueden tomar para reducir los riesgos existentes de las debilidades?

Oportunidades: Hemos establecido una alianza con un local de bar efímero, un espacio alternativo que nos brinda la posibilidad de realizar eventos y presentaciones en un entorno adecuado para su propuesta artística.

Debilidades: No hemos logrado establecer una remuneración justa para el equipo *core* (directivo) del colectivo, lo que puede generar desmotivación y dificultades para retener talento en el proyecto a largo plazo. La rentabilidad de los eventos realizados es baja o tiene un saldo a favor inferior a s/400, lo que limita nuestra capacidad de reinversión en el crecimiento y desarrollo del colectivo.

Desde el lado del equipo *core* existe una debilidad latente en la gestión de los recursos financieros, que es que no se ha logrado establecer una remuneración justa para este directivo del colectivo, lo que puede generar desmotivación y dificultades en el proyecto a largo plazo. Aun así, en cuanto a las finanzas, se ha logrado mantener un saldo positivo en cada evento realizado, mostrando una gestión económica con cierto éxito que no sucede en todas las propuestas autogestionadas. Es decir que, se ha logrado pagar el equipo *core* al final de cada evento, pero la comparación de la paga por las horas invertidas no llega a ser equilibrada. Sin embargo, aquí destaca una fortaleza del equipo que en su compromiso con el registro de procesos a través de análisis, documentación, videos, fotos y encuestas, se permiten realizar evaluaciones y mejorar constantemente su trabajo, siempre buscando que el trabajo sea menos tedioso, de mayor calidad y más lucrativo para el *core*, la crew y los artistas involucrados. Así mismo, siendo conscientes de que el primer año de un proyecto se suele realizar una mayor inversión de tiempo y financiamiento que generación de ganancia, el equipo de Krippy Core trabaja de manera conjunta y amigable, lo que contribuye a un

ambiente colaborativo, productivo y con escucha al otro en cualquier caso de poca satisfacción con el desarrollo de la carga de trabajo y resultados financieros.

Por otro lado, la rentabilidad de los eventos realizados es baja o tiene un saldo a favor inferior a \$/400, lo que limita la capacidad de reinversión en el crecimiento y desarrollo del colectivo. Mayormente ha sido importante tener una caja chica más grande para el alquiler de un local, sin embargo, el equipo ha podido establecer una alianza con el local Bar Efímero, que es un espacio alternativo que les brinda siempre la posibilidad de realizar eventos y presentaciones en un entorno adecuado para su propuesta artística sin cobrar el alquiler, mientras que el local gana de todo el consumo de bebidas el día del evento. Este tipo de alianzas son estratégicas ya que han permitido al proyecto tener siempre una opción viable para realizar los eventos en caso no se consiga otro espacio y facilidades en la coordinación de temas logísticos del local.

Por último, en el instagram de la Krippy Core, como medio principal de difusión de los eventos, su alcance es limitado, contando con menos de 1000 seguidores. Esto puede afectar la visibilidad de su trabajo y la capacidad para llegar a un público más amplio. Pero, como el colectivo cuenta con una cercanía y conexión con varios artistas de la escena local, esta oportunidad les permite establecer colaboraciones, compartir públicos y apoyarse mutuamente en la promoción y difusión de sus trabajos. Algunas colaboraciones con los artistas pueden verse como canje de entradas por difusión del evento o descuento para mesa de feriante a cambio de algún producto para sortear.

Figura 40

Post colaborativo del instagram del colectivo que alcanzó a la mayor cantidad de personas



Nota. Post colaborativo entre el colectivo y DJ Soft Mamma para “Bichoteo”.

¿Cuáles son las limitaciones que tiene el proyecto?

Debilidades: El colectivo enfrenta la falta de personal para el montaje de eventos, lo que puede limitar nuestra capacidad para realizar producciones de mayor envergadura y dificultar la organización y logística de los eventos. También carecemos de un equipo secundario que incluya roles como *community manager*, diseñador gráfico y especialista en finanzas, lo que impide una gestión más eficiente de las redes sociales, la creación de contenido visual atractivo y el manejo adecuado de los aspectos financieros del colectivo. Por ello es que nuestro equipo *core*, al ser reducido, puede llegar a agotarse mentalmente debido

a la cantidad de trabajo y responsabilidades que deben asumir. Así mismo, debemos de estar constantemente en búsqueda de auspicios y alianzas que nos permitan obtener recursos adicionales y fortalecer la capacidad económica para la realización de eventos y proyectos.

Amenazas: En ocasiones, el factor financiero puede afectar la curaduría artística y los estándares de producción. La falta de recursos puede limitar las opciones disponibles y la calidad de las propuestas artísticas que presentamos. Por otro lado, hay una alta demanda de organizaciones en busca de financiamiento a través de postulaciones, lo que genera una competencia intensa y reduce las oportunidades de que obtengamos recursos adicionales. Así mismo, existe una falta de apoyo y oportunidades de postulación para proyectos emergentes, lo que dificulta el crecimiento y desarrollo del colectivo y otros proyectos similares.

El colectivo Krippy Core enfrenta una falta de personal internamente notable para el montaje de eventos, lo cual puede limitar su capacidad para realizar producciones de mayor envergadura y dificultar la organización y logística de sus eventos. Así mismo, carecen de un equipo secundario que incluye roles como *community manager*, diseñador gráfico y especialista en finanzas, lo que impide una gestión más eficiente de las redes sociales, la creación de contenido visual atractivo y el manejo adecuado de los aspectos financieros del colectivo. Por ello, el equipo *core*, al ser reducido, puede llegar a agotarse mentalmente debido a la cantidad de trabajo y responsabilidades que deben asumir, lo cual puede afectar la curaduría artística y los estándares de producción. Es decir que la falta de recursos humanos y recursos financieros para contratar a más personal puede limitar las opciones disponibles y la calidad de las propuestas artísticas presentadas por Krippy Core.

Esto fue algo que pudimos concientizar notablemente el día del segundo evento “Hekatombe”. Aunque se había armado itinerario de todas las tareas del día en el que pensamos que sería bueno cambiar de puesto cada dos horas, cuando nos dimos cuenta que dos de nuestros voluntarios no habían llegado para la hora indicada, nos empezamos a desviar

de este itinerario. Por ejemplo, yo de 4-6pm tenía que quedarme en puerta para luego empezar el primer cierre de cajas y hacer los primeros pagos a lxs artistas que se estaban por presentar, pero durante ese tiempo tuve que atender la barra y recién de 6 a 8pm pude estar puerta, entonces no se hizo cierre de ninguna caja y recién se les pagó a lxs artistas post presentación.

Como tuve que quedarme en puerta no pude en ningún momento armar la “zona de *post it's* para la red de artistas” y a AB.Z, quien luego estaba en barra, no le alcanzó el tiempo de montar parte de la escenografía que había producido en la semana anterior. A las 8:30pm empezó el micro libre (solo media hora fuera de horario) y recién a esa hora teníamos a dos voluntarios más para asistirnos en la puerta.

En ese momento ya estaba en barra incluso tratando de vender del puesto de “ambulante” que vendía rifas, galletas y cigarrillos. Hasta las 12:30 am aproximadamente estuve ahí, cuando nos dimos cuenta que todavía no se había hecho la rifa (planificada para media noche), pero decidimos posponer el sorteo del ganador de la rifa para luego que pasara el evento, porque casi nunca pudo haber un ambulante específico moviéndose por el local vendiendo las rifas y tampoco nuestro MC anunció en ningún momento los premios ni a nuestros auspiciadores.

Estos múltiples sucesos nos hicieron ser más conscientes de qué tantas cosas podemos abarcar como equipo y cuánto se puede confiar realmente en dar tareas a voluntarios sin paga, lo cual es bastante comprensible.

Figura 41*Itinerario realizado para el día de Hekatombe*

ITINERARIO HEKATOMBE									
HORA	MOMENTO	PUERTA	CAJA	SEGURIDAD	BARRA VENTA	BARRA ENTREGA	AMBULANTE	ENCARGADX DE PROGRAMACIÓN	CUADRAR CAJA
10:00am - 11:00am	PRODUCCIÓN								
11:00am - 12:00pm									
12:00pm - 1:00pm									
1:00pm - 2:00pm									
2:00pm - 3:00pm	FERIA	Tu2pa			Chillpapo	ABZ	Aurora		
3:00pm - 4:00pm		Aurora			ABZ	Chillpapo	Tu2pa		
4:00pm - 5:00pm		MACLA			MAURICE	JOSE	Chillpapo		
5:00pm - 6:00pm		jose		Del local	MACLA	maurice	AURORA	ABZ	AURORA
6:00pm - 7:00pm	Aurora					MONKYFLIP			
7:00pm - 8:00pm	Sol				chillpapo	Fran	ABZ		AURORA
8:00pm - 9:00pm									
9:00pm - 10:00pm	CONCIERTO								
10:00pm - 11:00pm									
11:00pm - 12:00am									
12:00am - 1:00am									
1:00am - 2:00am	DESMONTAJE MORICIÓN								
2:00am - 3:00am									
3:00am - 4:00am									

Nota. En este itinerario vemos en amarillo lo que no se cumplió como se esperaba.

Por otro lado, el equipo siente la necesidad de siempre estar en búsqueda de auspicios y alianzas que les permitan obtener recursos adicionales y fortalecer su capacidad económica para la realización de eventos y proyectos. Incluso sin una estructura legal establecida, se pueden limitar las oportunidades del proyecto a obtener apoyo financiero y colaboraciones con marcas, lo que puede afectar negativamente el presupuesto y la viabilidad del evento.

En el caso específico de buscar financiamiento externo, existe una alta demanda de organizaciones en busca de este financiamiento a través de postulaciones, lo que genera una competencia intensa y reduce las oportunidades de obtener recursos adicionales para el colectivo. Incluso hemos notado que existe una falta de apoyo y oportunidades de postulación para proyectos emergentes, lo que dificulta el crecimiento y desarrollo del colectivo y otros proyectos similares. Por ello, nuevamente se presenta el problema del factor financiero que puede afectar la curaduría artística y los estándares de producción. Esta escasez de recursos resultará en un impacto en las posibilidades y la calidad de las propuestas artísticas presentadas por Krippy Core.

En abril del 2022 se realizó la postulación a los fondos de Estímulos Económicos para la Cultura del MINCUL, para el proyecto de “*Afterhouse*”, con la mirada puesta en generar un segundo evento igual o “*Afterhouse 2*” a fin de año. Si bien se pasó la primera parte de la selección de proyectos donde quedaban sólo 282 proyectos, para la selección final donde se elegían los 14 proyectos ganadores, no se logró. Una vez viendo la lista de qué propuestas habían sido seleccionadas, notamos principalmente a proyectos de organizaciones que tenían mucho tiempo y experiencia en el campo artístico cultural como Angel Demonio, Vichama Teatro, Sin Documentos Colectivo Teatral, y otros.

Así fue cómo en esta primera experiencia postulando a fondos públicos concluimos dos cosas muy claras. Primero, que el MINCUL, en esta ocasión otorgó financiamiento a propuestas consolidadas en el tiempo y que incluso tengan un enfoque bastante social-comunitario. Y segundo, que había muchísima competencia para la postulación de fondos externos, por lo cual no podíamos depositar por completo nuestras esperanzas en ello y más bien, habría que siempre estar pendientes de qué otros proyectos habían ganado previamente en cada postulación a la que nos querramos embarcar.

En la segunda ocasión que buscamos postular, en este caso las Líneas de Ayuda de Iberescena, regresamos al problema de falta de tiempo y equipo, ya que no alcanzamos mandar la documentación a tiempo, aunque sí la teníamos. Esto sucedió porque en el momento que teníamos que presentar la solicitud, estábamos muy ocupados en la preproducción de nuestro segundo evento Hekatombe. Esto nuevamente hace referencia a la falta de un equipo secundario que, en este caso, pueda estar pendiente de las oportunidades y organizar la documentación para estas.

Figura 42

Beneficiarios del “Concurso de Proyectos de Programación de conciertos, espectáculos y exposiciones” realizado por el MINCUL.

Nº	Nº de Expediente	Postulante	Título del Proyecto	Monto solicitado
1	65543 - 2022	ASOCIACION CIVIL ANGEL DEMONIO	CIRCULACIÓN DE LA OBRA YERBATEROS POR EL NORTE DEL PERÚ TEJIENDO PUENTES	S/ 24.900.00
2	66373 - 2022	ASOCIACION CIVIL VICHAMA-CENTRO DE ARTE Y CULTURA - ACVICARCU	TEJIENDO LAZOS EN COMUNIDAD - PROGRAMACIÓN CULTURAL COMUNITARIA CELEBRANDO 40 AÑOS DE TEATRO COMUNITARIO - 40 ANIVERSARIO DE VICHAMA TEATRO	S/ 25.000.00
3	65496 - 2022	CONDE CAMARGO GLADYS	NIÑOS DEL SOL. CONCIERTOS EN CENTROS DE ACOGIDA PARA MADRES Y NIÑAS EN SITUACIÓN DE RIESGO Y NIÑOS HUÉRFANOS.	S/ 25.000.00
4	65305 - 2022	CONDORI SULLCA NATIVIDAD ANASTACIA	WARMIKUNA MAQUINHUAN BORDAN	S/ 25.000.00
5	64028 - 2022	CORNEJO MEDINA JOSE ALEJANDRO	PALABRAS DE NUESTRA TIERRA ANCESTRAL YANESHA - NARRACION DE CUENTOS TITERES Y DANZAS -POR EL DECEENIO DE LAS LENGÜAS NATIVAS - UNESCO	S/ 25.000.00
6	66140 - 2022	FLORES QUIROZ ALONDRA MELISSA ALFONSINA	A NUESTRAS ABUELAS	S/ 25.000.00
7	65266 - 2022	HERNÁNDEZ LÓPEZ INÉS	DES/PRO/TEJIDAS. NARRATIVAS ARTÍSTICAS DE MUJERES Y DISIDENCIAS DURANTE EL ESTADO DE AISLAMIENTO	S/ 25.000.00
8	65253 - 2022	LOAYZA VARGAS KARINA	LA NAVE	S/ 25.000.00
9	66244 - 2022	POMA GUTIERREZ ARTEMIO	EL RETORNO DE LOS ANCESTROS. CERÁMICA TRADICIONAL DE QUINUA. INDIVIDUAL DE ARTEMIO POMA	S/ 25.000.00
10	66218 - 2022	SANCHEZ GARCIA CORDELIA	NON AXEBO	S/ 16,960.00
11	65598 - 2022	SIN DOCUMENTOS COLECTIVO TEATRAL E.I.R.L.	GIRA SUR "LOS INOCENTES"	S/ 24,960.00
12	65072 - 2022	TEJADA SALAZAR JORGE GABRIEL	LAS CRUCES DE PORCÓN	S/ 25.000.00
13	65246 - 2022	VALDIVIA PACHECO MARCO PAUL	SUYUYPICHU 2023 EXHIBICIÓN PRESENCIAL	S/ 25.000.00
14	62898 - 2022	ZEVALLS HINOSTROZA KEVIN FRANCO	SESIONES INCONTRASTABLES II - RECREO MUSICAL	S/ 24,360.00

Nota. Resultados que llegaron a finales del 2022 tras la postulación de la Krippy Core a los estímulos.

Capítulo 4. Evaluación de los eventos

La gestión de eventos culturales es un campo dinámico y desafiante que requiere una evaluación exhaustiva de su efectividad y resultados. En el caso de la Krippy Core, se realizará la evaluación desde lo experimental, que consiste en la experiencia personal de los procesos y la debida observación del efecto causado a través de acciones controladas, como también desde lo comparativo, donde se observa las semejanzas y diferencias entre resultados y procesos de los eventos (Bonet, 2003).

El análisis parte de un cuadro comparativo de la información recogida en cada evento, lo cual se presenta como una herramienta valiosa para la gestión de estos, ya que permite evaluar de manera sistemática y objetiva diferentes aspectos clave de cada evento. En particular, este análisis se enfoca en los resultados cuantitativos, el cumplimiento de objetivos, así como el impacto y los beneficios obtenidos.

Para esta evaluación se ha realizado una adecuación de los 7 objetivos de la Krippy Core (pág. 33), hacia una matriz más amigable para este tipo de análisis, de esta manera generando 1 objetivo principal y 3 específicos. Esta propuesta engloba de manera sintetizada los 7 objetivos planteados desde el inicio de la Krippy Core, para luego se introduzcan más adecuadamente al cuadro comparativo de la evaluación cuantitativa y de objetivos.

El replanteamiento de los objetivos de la Krippy Core se ve de la siguiente manera:
Objetivo: Desarrollar la gestión y creación de eventos multidisciplinares de arte relacional e inmersivo que fomenten la participación activa del público en Lima.

Objetivos específicos:

- Fomentar sinergias entre artistas y propiciar el sentido de comunidad entre artistas y públicos a través de distintas formas de participación en nuestros eventos.
- Innovar en la experiencia de nuestros eventos artísticos enfocándose en la inmersividad y relacionalidad.
- Generar trabajo justamente remunerado para artistas locales desde una forma de gestión transparente impulsada por la KrippyCore.

Con esta nueva formulación de los objetivos se podrá pautar los indicadores de impacto por evento junto a los indicadores cuantitativos. El objetivo principal de este análisis es obtener una visión global de los eventos y su desempeño en relación con los objetivos establecidos. Evaluar el grado de cumplimiento de los objetivos permite comprender si los eventos han logrado los resultados esperados y si se han alcanzado las metas propuestas. Además, se busca identificar las fortalezas y debilidades de cada evento en términos de su capacidad para cumplir con los objetivos establecidos.

Mediante los indicadores de impacto, se evalúa la idoneidad y eficacia del equipo en cada evento, así como su capacidad para llevar a cabo las tareas asignadas de manera exitosa. Esto proporciona una visión clara de las prácticas y permite identificar áreas de mejora.

En los indicadores cuantitativos veremos los números de quienes acompañaron los eventos, la recaudación y administración de recursos es otro aspecto crucial que se examina en estos indicadores. La gestión adecuada de los recursos financieros y materiales es fundamental para el éxito de los eventos culturales. Por lo tanto, se debe evaluar la eficiencia en la obtención de fondos, la administración del presupuesto, la búsqueda de patrocinadores y la optimización de los recursos disponibles. Esto ayuda a identificar estrategias exitosas y a mejorar la gestión financiera en futuros eventos.

Finalmente, veremos que la evaluación con este enfoque sistemático y objetivo brinda una base sólida para la toma de decisiones informadas y la mejora continua en la gestión de los eventos culturales-artísticos de la Krippy Core.

Figura 43

Indicadores de impacto de los eventos de la Krippy Core

indicadores de impacto				
Evento	se fomentó el sentido de comunidad entre artistas y público?	se generó trabajo justamente remunerado?	se innovó en la experiencia artística?	¿cómo impactó a la KC?
Afterhouse	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se realizó bien el fotoshoot de artistas 2. el mural de red de artistas se llenó para poder crear mas adelante un excel de artistas en Lima 3. el público se metió a interactuar y jugar con los intérpretes 4. Hicimos conocer bailarines urbanos a personas que no conocían ese mundo 	<p>si, se negoció junto a les artistas el monto que se les pagó</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. fiesta con teatro inmersivo y relacional 2. fiesta con intervenciones de bailarines entre el público 3. juegos que creaban la participación activa del público 4. gran trabajo de creación de línea gráfica 	<ol style="list-style-type: none"> 1. se ejecutó muy bien un trabajo muy grande 2. se encontró un fotógrafo oficial y muy buen materia fotográfico 3. se elevó la talla de producciones KC 4. se recibieron muy buenas críticas por la propuesta innovadora
Hekatombbe	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se creó redes de trabajo entre artistas (dancehall 420 + zaeka rial, abz y nadrohop + monkyflipmafia) 2. Duo de raperos que normalmente no comparten escenarios 3. A través del grupo de wsp los feriantes se siguieron en redes 4. No se realizó el mural de artistas por falta de tiempo 	<p>no se logró pagar justamente a les artistas ni equipo core, el pago principal fue al local y equipo de sonido</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. inmersividad de temática, local en centro de lima (movida under urbana) 2. pared de taggs/pasteup 3. gran producción de gráfica 10/10 (cosa que no se ve en el rubro del hip-hop peruano under) 4. Dúos de rappers 5. Mural de tags 	<ol style="list-style-type: none"> 1. se diversificó el público 2. se cumplió el reto de una experiencia muy distinta a la anterior en gestion y creación 3. se fidelizaron a los públicos y las alianzas 4. se logró entender mejor la autogestión 5. se logró un posicionamiento en la movida cultural 6. se logró mejorar la valla de la gestión cultural segun encuestas a artistas y feriantes
Bichoteo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se hicieron alianzas con autodidactaz y brooklyn para el siguiente evento 2. Se trabajó nuevamente con la Jah Chata 3. Fuimos consecuentes con el contexto al mover la fecha 4. Pared de post-its: qué medios de comunicación utiliza la gente 5. Grupo de wsp para feriantes/artistas 	<p>si, se negoció junto a lxs artistas el monto que se les pagó. Sin embargo, lxs músicos de la feria fueron voluntarios a lxs que no se les pagó</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. inmersividad en temática 2. intervención total de local 3. performance de bichos 4. gran producción de gráfica 10/10 5. juegos temáticos: competencia best dress code y juegos con los cubos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. se realizó el mejor pago al equipo core de todos los eventos 2. esto impulsó moramental despues de hekatombe (y aunque no vendimos alcohol) 3. se logró hacer que la gente nos reconozca por el arte inmersivo y experiencia artística diferente

Nota. Indicadores que permitirán analizar el impacto que tuvieron los eventos en los objetivos y metas.

Figura 44

Indicadores cuantitativos de los eventos de la Krippy Core

indicadores cuantitativos							
Evento	artistas, aliadxs (auspiciadores y marcas), asistencia	honorarios artistas	seguidores en IG	egresos	ingresos	¿qué recursos generaron mayor gasto?	¿qué recursos dieron mayor fruto económico?
Afterhouse	ARTISTAS: 20 ALIADES: 8 ASISTENCIA: 140	s/2310	350	s/4068	s/5070	1. honorarios artistas 2. honorarios equipo 3. ambientación y caracterización	1. entradas (promo 2x50 en especial) 2. socios financieros 3. galletas 4. auspicios para sorteos y juegos 5. local gratis
Hekatombe	ARTISTAS: 28 ALIADES: 36 ASISTENCIA: 84	s/1095	690	s/4537	s/4794	1. logística de local 2. honorarios artistas 3. equipos de sonido	1. feria 2. venta de chela 3. venta en puerta 4. preventa 5. galletas/comida
Bichoteo	ARTISTAS: 8 ALIADES: 17 ASISTENCIA: 94	s/645	925	s/2208	s/4390	1. honorarios equipo 2. honorarios artistas 3. logística de local	1. entradas 2. feria 3. vender trago en el profundos (se ganó 330 x 25 personas)
KC Sessions	ARTISTAS: 13 ALIADES: 4 ASISTENCIA: 27	grabación de audio + audiovisual de live session + fotos	955	s/1594	s/2391	1. honorario equipo 2. honorario artistas 3. compra de materiales e insumos	1. entradas y cupos 2. venta de alcohol 3. auspicios

Nota. Indicadores que permitirán analizar el impacto que tuvieron los eventos en los objetivos y metas.

En la tabla 5 podemos observar los objetivos planteados desde una evaluación experiencial y cómo el evento impactó al colectivo en sí, mientras que la tabla 6 se plantean las cifras **precisas de lo transcurrido en cada evento.**

En cuanto a la fomentación del sentido de comunidad entre artistas y público, podemos extraer algunas conclusiones significativas. En todos los eventos se logró fomentar la interacción entre diferentes artistas, lo que resultó en la creación de redes de trabajo y colaboraciones entre los artistas que se iban conociendo en estos eventos para trabajos futuros. Uno de los hitos más significativos ocurrió después de brindar el espacio para que Dancehall420 comparta escenario con Zaeka Rial en Hekatombe, estas chicas congeniaron tan bien que tuvieron otras presentaciones juntas e incluso la directora de Dancehall420

formó un nuevo grupo musical con Zaeka. Igual pasó en KC Sessions, donde Diego, el guitarrista de Monkyflipmafia⁸, conoció en el *jamm* a David, integrante del grupo musical Filosofía Fresca. Este encuentro permitió que más adelante Diego reciba clases de guitarra de David y este luego invite a Diego a ser parte de Filosofía Fresca. Entonces, generar la presencia de diversos actores culturales en un mismo espacio permitió la convergencia de distintas expresiones artísticas, enriqueciendo la experiencia tanto para los artistas como para el público.

También se logró proporcionar espacios donde el público pudiera expresarse libremente. La pared de tags (en Hekatombe, donde podían pintar y hacer graffiti), el mural de red de artistas (en Afterhouse, donde cualquier artista dejaba sus datos como cuenta de instagram o página web para que otros lo vean y puedan contactarles) y la pared de *post-its* sobre medios de comunicaciones que utilizan (en Bichoteo, donde recomendaban medios de comunicación para que más personas tengan vías de información sobre el contexto del país y mundo), realizados para que lo llenen personas artistas o no artistas que asistían a nuestros eventos, son ejemplos de iniciativas que brindaron la oportunidad de plasmar su creatividad, ideas y compartir perspectivas, fomentando así la participación y el sentido de comunidad.

⁸ Banda conformada por Tu2pa, AB.Z, Chillpapo, Nadrohop, y Diego que fusiona Hiphop y Jazz.

Figura 45

Espacio de mural de tags participativo para el público de Hekatombe



Nota. Fotografía realizada mientras el público interviene la pared de mural que les brindamos.

Mediante eventos como Hekatombe, se logró diversificar el público asistente, alcanzando nuevos segmentos de la población que no estaban familiarizados con ciertos géneros artísticos, como el dancehall o el rap. Esto indica que la Krippy Core ha sabido adaptar sus propuestas para llegar a audiencias más amplias y variadas.

Los eventos de la Krippy Core han tenido un impacto positivo en la escena cultural local, al generar alianzas entre diferentes colectivos artísticos y promover la visibilidad y difusión del trabajo de los artistas. Esto contribuye al fortalecimiento y desarrollo de la gestión cultural en la comunidad. Así mismo, han sido una plataforma para generar material audiovisual y sonoro, lo que ha permitido la promoción y difusión del trabajo de artistas locales. Esta estrategia ha contribuido a aumentar su visibilidad y alcance, consolidando su presencia en la escena cultural.

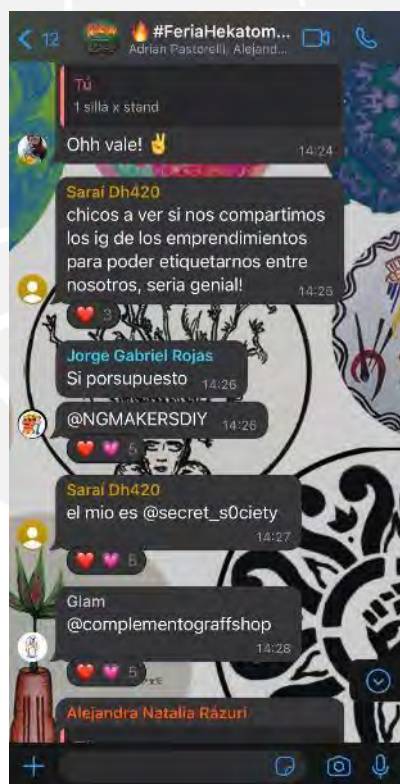
Por otro lado, la capacidad de adaptarse a circunstancias externas, como el cambio de fecha de Bichoteo en respuesta al difícil contexto del país que se mencionó anteriormente, demuestra la flexibilidad de la Krippy Core en su gestión cultural y la ética grupal que está

siempre empática con su comunidad y contexto. Esta habilidad es fundamental para enfrentar desafíos mientras se mantiene la escucha activa con la realidad del grupo y el público mientras se mantiene la continuidad de sus eventos.

También, en este tipo de gestión se ha propiciado la formación de grupos de WhatsApp entre feriantes y artistas, lo que ha facilitado la comunicación y colaboración entre ellos en futuros eventos. Incluso ha contribuido a fortalecer el sentido de comunidad y la coordinación entre los actores involucrados en cada evento de la Krippy Core.

Figura 46

Apoyo entre feriantes de Hekatombe vía Whatsapp



Nota. Foto de pantalla de cómo las marcas de la feria buscaban apoyarse y conocerse más entre ellos.

En conclusión, los eventos realizados por el colectivo han sido exitosos en su objetivo de fomentar el sentido de comunidad entre los artistas y el público. Aunque no se ha podido realizar todas las actividades planificadas para este objetivo en cada evento, se ha demostrado

una gestión cultural efectiva al generar redes de trabajo, diversificar públicos, adaptarse a contextos cambiantes y promover la expresión artística a través de espacios participativos. Estos resultados respaldan la relevancia y el impacto positivo de la Krippy Core en la escena cultural local y su capacidad para seguir fortaleciendo el tejido cultural en la comunidad.

Comparando los resultados de los eventos realizados por la Krippy Core con el objetivo de **generar trabajo justamente remunerado a los artistas**, podemos obtener varias conclusiones. En *Afterhouse* y Bichoteo se llevó a cabo una negociación junto a los artistas para determinar el monto de remuneración que recibirían. Así mismo, como se observa en la tabla 6, los honorarios de los artistas se encuentran siempre entre los dos gastos más grandes que se realizan en cada producción. Esta es una práctica positiva, ya que implica una consideración adecuada del trabajo artístico y las necesidades de los artistas. Sin embargo, en el evento Hekatombe no se pudo pagar justamente a los artistas ni al equipo *core* debido a que gran parte del presupuesto se destinó al alquiler del local y de equipo de sonido. Estos pagos iniciales solo se pudieron dar gracias a la venta de stands de feriantes y que el equipo tuvo que prestar dinero de su economía personal, lo cual destaca la importancia de una planificación financiera adecuada y la búsqueda de alternativas para garantizar una remuneración justa a todos los involucrados en el evento, incluyendo el equipo *core*.

En el caso de *Afterhouse* y Bichoteo, hubo menos presión financiera porque en ninguno de los eventos se tuvo que realizar un pago por el local, ya que Bar Efímero acepta propuestas de eventos a cambio de que ellos ganen todo el consumo de la barra. Así mismo, en el caso de *Afterhouse*, evento donde se invirtió en artistas más que en cualquier otro rubro (tabla 6), obtuvimos financiamiento externo de la PUCP por ser parte de un proyecto universitario, como también de un inversor al que le propusimos la idea y se animó a realizar un préstamo de s/500, que al final del evento y en la realización de los siguientes se le pudo devolver. En el caso de Bichoteo, si bien no tuvimos financiamiento externo, reducir la

cantidad de artistas y tener la venta de stands de feriantes ayudó mucho en el financiamiento del evento y esto último ayudó a generar una caja chica para los primeros pagos a los artistas (ver en tabla 6 cómo se redujo de un aproximado de 24 artistas a 8). Sin embargo, esto fue algo que se aprendió gracias a la realización de nuestra primera feria en Hekatombe.

Es importante tener en cuenta que la negociación con los artistas debe ser transparente y equitativa para asegurar una remuneración justa y un acuerdo por el valor del trabajo realizado. Por esta razón también es importante la generación de contratos o acuerdos formales escritos, ya que, en nuestro segundo evento, donde no se realizaron contratos, dos de los tres grupos de bailarines cancelaron a último minuto.

En el evento Bichoteo, se identificó que, a los músicos de la feria, quienes fueron voluntarios, no se les pagó por su participación. Estos músicos no habían formado parte del presupuesto inicial ya que no se había planificado tener músicos en la feria hasta un último momento donde el equipo sentía que debía generar algún flujo de gente para el momento de feria, y esto se dió gracias a las presentaciones musicales voluntarias. Sin embargo, esta situación fue preocupante, ya que contradecía el objetivo de generar trabajo justamente remunerado para los artistas. Es fundamental asegurar que todo trabajo artístico sea valorado y retribuido adecuadamente, independientemente de la naturaleza del evento o el tipo de participación.

En el evento KC Sessions, se observó que todos los artistas participaron para recibir material de audio, video, fotográfico y publicidad en nuestras redes. Esto se había planificado de esta manera ya que se buscaba hacer un evento con aforo muy reducido que igualmente pueda ser rentable para invertir principalmente en un equipo audiovisual y de sonido muy bueno que genere contenido para nuestro nuevo canal de youtube y para entregarles a los artistas involucrados. Entonces, si bien los artistas estaban pagando una cuota de s/30 para recibir acceso a este material que es valioso para la promoción y difusión de su trabajo,

quizás es importante asegurar que también reciban una compensación económica por su participación.

En general, el colectivo debe enfocarse en una planificación financiera adecuada, la valoración del trabajo artístico en todas sus formas y la transparencia en la negociación de pagos para lograr una remuneración justa y acorde al valor del trabajo de los artistas y el equipo core en todos sus eventos. Estas conclusiones serán fundamentales para mejorar y fortalecer la gestión cultural y asegurar una mayor equidad en los eventos futuros.

En el análisis comparativo de estos eventos que buscan **innovar en la experiencia artística** se ha encontrado que en todos los eventos mencionados se evidencia un enfoque en la inmersión temática, donde la ambientación y la experiencia del público están estrechamente vinculadas con un concepto específico. Cada evento tiene una temática distintiva, *Afterhouse* como fiesta de teatro inmersivo y con uno de los grandes gastos en la ambientación, *Hekatombe* como movida *under* en una casona del centro de Lima, *Bichoteo* con bichos de verano y *KC Sessions* como *performance* urbana grabada o “*live session*”. Todo esto proporciona una experiencia cohesiva y única para los asistentes.

Figura 47

Temática de Afterhouse



Nota. Se ve al medio a Augusto, dueño de la “casa”, a la izquierda su amiga y chamana de la fiesta llamada Uno y a la derecha la invitada Melina quien no se imagina lo que le espera en esta fiesta.

Figura 48

Temática de Hekatombe



Nota. Presentación de raperos Karcel de Carne, al fondo el espacio de murales para el público.

Figura 49*Temática de Bichoteo*

Nota. Fotografía de todos los performers de “bichos” post presentación.

Figura 50*Temática de KC Sessions*

Nota. Fotografía de cómo fue grabada el live session de la agrupación Monkey Flip Mafia.

También en los cuatro eventos se fomenta la participación activa del público, ya sea a través de juegos, competencias, intervenciones entre el público o mediante la interacción con

elementos temáticos. Esto crea un sentido de comunidad entre personas que no se conocen necesariamente, también generando un compromiso con la experiencia artística, trascendiendo el rol pasivo del espectador.

Figura 51

Participante del juego de dados gigantes realizado en Afterhouse



Nota. Fotografía del momento en que a un asistente del público le tocó “hacer berrinche” y “echado” para ganarse un premio.

La Krippy Core ha demostrado un esfuerzo significativo en la producción gráfica para cada evento. La creación de una línea gráfica sólida y atractiva contribuye a la estética general del evento, refuerza la inmersión temática y ayuda a movilizar el contenido digital por redes con más frecuencia, lo cual genera más visitas al perfil y por ende más vistas a la información necesaria para que las audiencias potenciales puedan llegar al evento. En el caso de KC Sessions, que fue el único evento en el que no se le prestó suficiente atención a este aspecto, se puede reflejar en las redes sociales la falta de interacción y crecimiento en el número de seguidores, solo creciendo en 30 seguidores desde el evento anterior (tabla 6).

En los eventos Hekatombe y KC Sessions se fomentó la colaboración artística entre artistas, como los dúos de raperos compartiendo escenario y la promoción de raperos con banda. Estas iniciativas promueven el trabajo en conjunto, la diversidad y el enriquecimiento mutuo de las propuestas artísticas.

A pesar de los éxitos en la gestión de la inmersividad temática y la participación del público, en el evento KC Sessions se ha identificado un aspecto a mejorar, específicamente en relación con la línea gráfica que no se trabajó mucho. Prestar suficiente atención a este aspecto es relevante para mantener la calidad visual del evento y asegurar una experiencia más completa para nuestra audiencia, así mismo cabe recalcar que este es el evento que tuvo menor cantidad de interacciones en redes, posiblemente porque era un evento con aforo muy reducido, pero probablemente también por una línea gráfica poco trabajada.

En conclusión, los eventos comparten la búsqueda de la innovación en la experiencia artística a través de la inmersividad temática, la participación activa del público y un trabajo destacado en la producción gráfica. Sin embargo, se destaca la importancia de mantener una gestión integral y cuidadosa de todos los aspectos para garantizar la excelencia en la experiencia cultural ofrecida al público.

En cuanto al impacto que cada evento tuvo sobre el mismo colectivo podemos concluir que *Afterhouse* destacó por una ejecución muy bien realizada y un trabajo significativo de producción. Esto junto al cuadro del impacto cuantitativo, que muestra este evento con los números más elevados (en asistencia, seguidores e ingresos), sugiere una habilidad sólida para organizar y llevar a cabo eventos complejos con éxito, incluso siendo este el primer evento de todos.

El evento Hekatombe se destacó por la diversificación del público asistente, lo que indica la capacidad de la Krippy Core para atraer a diferentes segmentos de la comunidad cultural. Además, la fidelización de los públicos y la formación de la mayor cantidad de

alianzas (36) y artistas (28) demuestran una relación positiva con el público y actores culturales.

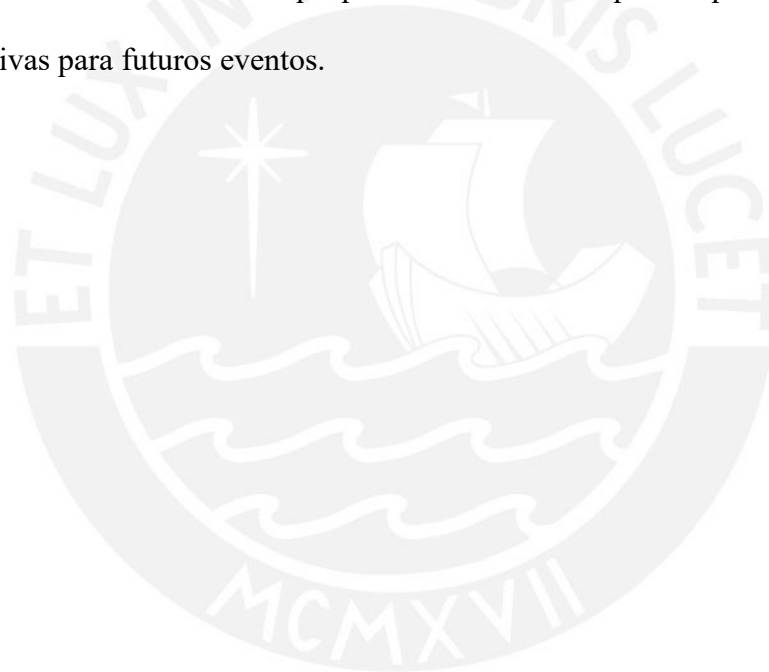
En Bichoteo se logró un hito importante al realizar el mejor pago al equipo *core* en comparación con los eventos anteriores. Este enfoque en valorar y remunerar justamente al equipo tiene un impacto positivo en la moral y la motivación de los colaboradores. Este aumento en los ingresos fue debido a las lecciones aprendidas en los dos eventos anteriores, una evaluación de qué cosas funcionaron mejor y un mejor entendimiento de lo que el equipo *core* necesitaba para continuar trabajando en el rubro. Así mismo, en este evento se logró que la gente reconociera a la Krippy Core por su arte inmersivo y experiencia artística única, lo cual genera la capacidad de diferenciarse en el mercado cultural, lo cual es muy valioso para destacar entre otras propuestas y construir una identidad sólida como organización.

KC Sessions representó una apuesta por un modelo diferente de evento con un aforo reducido (35) y funcionó de manera exitosa. Esta disposición a probar nuevos formatos y enfoques indica una actitud innovadora y receptiva a las necesidades cambiantes del público. Este nuevo modelo se pensó en respuesta al contexto político y social por el que pasaba el país mientras se ejecutaba Bichoteo. Tomando esta realidad en cuenta, el equipo *core* optó por que el siguiente evento no tenga que requerir de una venta masiva de entradas por si el contexto socio-político seguía tan inestable, creando un evento más íntimo. De igual manera, KC Sessions logró conseguir grandes descuentos a través de las alianzas con las marcas de servicios de sonido y audiovisuales, lo que sugiere una capacidad para generar apoyo y respaldo de diferentes formas, lo que contribuye al crecimiento y sostenibilidad de los eventos.

El resumen de toda esta evaluación es que los eventos de la Krippy Core generaron diversos beneficios en términos de ejecución exitosa, mejora en la imagen y promoción, diversificación de público, fidelización de audiencias y alianzas, obtención de ingresos

significativos, innovación en la gestión y creación, adaptación a diferentes formatos de eventos y enfoque en la calidad de la post producción. Estos resultados refuerzan el impacto positivo de la Krippy Core en la escena cultural y su capacidad para crecer y consolidarse como una organización reconocida y exitosa en el ámbito de la gestión cultural.

Como conclusión, se confirma que el análisis de los eventos de la Krippy Core revela tanto logros como áreas de mejora. A pesar de los desafíos y la presión temporal, se logró cumplir con los objetivos establecidos en general. Sin embargo, se identificaron diversas áreas de mejora que requieren atención. Una vez más, el análisis de los eventos de la Krippy Core proporciona información valiosa que permite identificar aspectos que requieren tomar acciones correctivas para futuros eventos.



Capítulo 5. Cultura de trabajo en la autogestión artística limeña

Junto a la Krippy Core, en Lima, existen diversos colectivos artísticos autogestionados que comparten la escena y empiezan a formar lo que conocemos como la cultura de trabajo desde sus fortalezas y formas de ejercer el trabajo cultural independiente para desarrollar sus proyectos

Para esta ocasión se pudo entrevistar a 6 grupos autogestionados de la escena artística limeña: La Maldita Compañía (colectivo de teatro independiente), Anbessa Sound (colectivo de música jamaicana), Dancehall420 (escuela independiente de baile y fiestas Dancehall), Proyecto 8 (colectivo de artistas que gestionan eventos culturales), Feria de Perú Independiente (feria autogestionada de arte, cultura y emprendimientos peruanos) y Selvámonos (festival de música y artes en Oxapampa, autogestionado desde Lima también).

La formación de una cultura de trabajo, basada en la autogestión, la creación de redes y alianzas, el enfoque social y la capacidad de innovar y adaptarse a diferentes contextos, es lo que convierte a estos colectivos en actores clave para enriquecer la escena cultural limeña. Su compromiso con la comunidad y la sostenibilidad financiera les permite perdurar y tener un impacto significativo en el panorama artístico de la ciudad.

El trabajo de observar y comparar, a través de las entrevistas, las experiencias, fortalezas y aprendizajes de estos colectivos junto a las de la Krippy Core, puede servir como ejemplos sobre cómo se va construyendo una cultura de trabajo compartida en las artes independientes. Esta cultura de trabajo puede darse inconscientemente y desde la prueba y error de la práctica misma de la autogestión ya que estos colectivos han trabajado sin una metodología existente para su gestión artística. Por ello la observación de los procesos por los que pasaron estos colectivos, que hasta el día de hoy trabajan en la escena artística limeña,

puede servir como referencias o aprendizajes para otros colectivos culturales y gestores interesados en fomentar el desarrollo del arte y la cultura en Lima.

La Maldita compañía destaca en gran parte por su formación académica en teatro y artes, respectivamente, lo que les brinda una base sólida para el desarrollo de sus propuestas artísticas y una comprensión más profunda de su campo de trabajo. El reconocimiento y la pertinencia académica puede generar diversas alianzas beneficiosas para un colectivo autogestionado, desde oportunidades con otras instituciones que reconocen el grado académico, oportunidad de postulación a fondos académicos, hasta alianzas estratégicas con agentes profesionales como profesores o estudiantes con quienes han compartido espacios y experiencias en el rubro.

Este se formó a través de un grupo de alumnos de teatro de la PUCP que tenían un gran respeto y apreciación por el talento del otro. Gracias a este reconocimiento mutuo al profesionalismo de cada integrante, empezaron formando un grupo para entrenar su disciplina en espacios extracurriculares hasta llegar a conformar el grupo sólido que es hoy, realizando obras de teatro contemporáneo originales en distintos teatros de Lima. Así mismo, y también gracias a ser parte de una institución académica, han logrado crear algunas alianzas benéficas para su trayectoria como colectivo, con asesorías legales gracias a Cultura360, que pertenece a una profesora de la facultad de artes escénicas de la PUCP, y también asesorías en producción gracias a egresados reconocidos de la carrera de creación y producción escénica.

Anbessa Sound, Dancehall 420 y Feria de Perú Independiente demuestran una notable capacidad de autogestión, al proveer sus propios recursos y adaptarse a diferentes contextos, lo que les permite mantenerse activos y funcionales en un entorno variable. Esto quiere decir que hay gastos y condiciones a las cuales ya no están sujetos por contar con sus propios recursos para la realización de eventos. Por ejemplo, Anbessa Sound ha construido su propio *soundsystem*, el cual utilizan para sus eventos y para alquilar. Dancehall420 tiene sus propias

luces para la ambientación en sus eventos y producciones audiovisuales. La Feria de Perú Independiente tiene sus propios stands que en cada evento alquilan a los feriantes que generan este flujo de financiamiento cíclico que les funciona tan bien.

Anbessa Sound y Proyecto 8 han establecido diversas conexiones y alianzas con otros colectivos, comunidades afines, municipalidades y marcas importantes. Estas redes les brindan apoyo, oportunidades de colaboración y una mayor visibilidad en la escena cultural. Las municipalidades han brindado mucha ayuda a los proyectos de Anbessa Sound y Proyecto 8, con permisos y espacios públicos para la realización de eventos. Así mismo, estar en contacto con otros colectivos y generar alianzas ayuda al crecimiento de la escena cultural y del colectivo. Anbessa Sound ha hecho colaboraciones con distintas crews de bailarines de dancehall como Dancehall420 e Italion para que estén presentes y hagan presentaciones de baile con su música.

Dancehall 420 y Selvámonos muestran un enfoque social y activista en su propuesta artística, generando espacios de inclusión y conciencia social que conectan con su audiencia y la comunidad en general. Dancehall420 trabaja desde el empoderamiento a través de la danza, Selvámonos genera la revalorización de Oxapampa y las culturas peruanas con descentralización artística. La generación de espacios con este tipo de enfoques crea una sensación de comunidad y empatía más allá del factor de arte y entretenimiento, esto también puede ayudar a consolidar a las audiencias, pero principalmente genera espacios que contengan una misión e intención confiable e inspiradora.

Anbessa Sound, Dancehall 420 y Proyecto 8 destacan por su enfoque innovador y multidisciplinario en sus trabajos, combinando diferentes artes y géneros para crear propuestas únicas y atractivas para su público. En un contexto como Lima, donde la movida artística es mayormente independiente, combinar las disciplinas artísticas es un gran beneficio para trabajar e interconectar con distintos artistas y rubros que se pueden

complementar. Lo hace Anbessa Sound al colaborar con bailarines, Dancehall420 al buscar selectores (DJs) de dancehall para sus fiestas y Proyecto 8 al buscar artistas de distintas disciplinas para sus eventos.

La Feria de Perú Independiente muestra una gestión económica que mantiene cierta sostenibilidad en sus eventos, es decir, una gestión que les permite mantener un saldo positivo y seguir desarrollando sus proyectos artísticos. Han encontrado un manejo financiero en donde no requieren generar gastos del mismo equipo para poder sacar adelante su evento o su próximo evento. En gran parte esto se debe a la generación de un primer flujo de caja a través de la venta de stands de ferias y también la búsqueda de auspicios. Esta venta de stands se realiza en una primera parte de la preproducción lo cual les da solvencia financiera para alquileres y pagos a artistas antes de la etapa de producción. Los auspicios son de gran ayuda para disminuir los egresos en alquileres u otros materiales necesarios para los eventos.

Selvámonos y la Feria de Perú Independiente se benefician de una base sólida de seguidores y público potencial que está abierto a propuestas novedosas y multidisciplinarias, lo que les da una ventaja en la promoción y difusión de sus eventos y proyectos. En gran parte esto se debe a que ellos han tenido 10 años a más de experiencia en el rubro y que su propuesta innovadora salió a la luz cuando no existían propuestas similares y el mercado recién se estaba generando y formando a través de lo que ellos generaban.

En el contexto cultural de Lima, los colectivos artísticos autogestionados representan un pilar fundamental para la promoción del arte y la cultura independiente. Sin embargo, estos grupos, conformados por artistas y gestores, se enfrentan a diversas amenazas que desafían su desarrollo y sostenibilidad. Los problemas financieros, organizativos, de espacios, contextuales, de competencia y público objetivo, así como las limitaciones en recursos humanos y legales, representan amenazas que requieren una gestión cultural sólida y adaptativa para enfrentarlos con éxito.

Para los colectivos autogestionados no poder generar ingresos fijos limita su capacidad para dedicarse plenamente a sus proyectos y dificulta la planificación a largo plazo. La Maldita compañía, en específico, no cuenta con una organización estructurada que les permita gestionar de manera más eficiente la búsqueda de fondos y la participación en convocatorias nacionales e internacionales. A pesar de que han buscado apoyo en forma de favores y alianzas, esta falta de ingresos fijos también afecta la estabilidad emocional y mental de los integrantes, ya que deben equilibrar su vida laboral y el compromiso artístico. Anbessa Sound, por su parte, enfrenta el reto de mantener los estándares internacionales del rubro musical sin contar con los beneficios estructurales, como el financiamiento de espacios de soundsystems. La falta de recursos también afecta la rentabilidad de los eventos realizados por Krippy Core, lo que dificulta la reinversión en el crecimiento del colectivo. Asimismo, la falta de apoyo institucional y municipal afecta la capacidad de la Feria de Perú Independiente para realizar postulaciones y obtener permisos, lo que limita su expansión y desarrollo.

La falta de una organización estructurada y grande también se presenta en Dancehall420, lo que impacta la dirección general del colectivo y la producción de sus eventos. Aunque cuentan con una base de dos personas para el montaje y producción de las fiestas, la falta de personas en una estructura más sólida podría limitar su crecimiento a largo plazo. Por otro lado, Proyecto 8 está asociado a ex miembros que han sido denunciados, lo que puede afectar su imagen y relaciones con la comunidad cultural limeña.

El espacio de las clases de baile de Dancehall 420 empieza a quedarse chico para la cantidad de alumnos, lo que puede afectar la calidad de las clases y la satisfacción de los participantes. Proyecto 8, al ser un espacio alquilado y no propio, se enfrenta a la incertidumbre de que el dueño pueda decidir desalojarlos en cualquier momento, lo que afectaría la continuidad de sus actividades culturales.

Selvámonos, como festival autogestionado en Oxapampa, está expuesto al riesgo de posibles crisis en el país, lo que puede afectar significativamente su realización, estabilidad y la llegada de su público. Incluso la falta de continuidad en las políticas públicas, especialmente durante los cambios de ministro de cultura, limita el apoyo y recursos disponibles para proyectos artísticos y culturales independientes.

Figura 52

Prácticas ejemplares y desafíos de la cultura de trabajo en la autogestión artística limeña

Cultura de trabajo en la autogestión artística limeña	
Prácticas ejemplares	Desafíos
creación de redes y alianzas (con otros profesionales, colectivos, instituciones, municipalidades o marcas)	no tener una gestión estructurada para el rubro financiero (estimar ventas, postulación de fondos, auspicios u otras formas de generar ingresos)
tener enfoque social (conecta a la sociedad, genera bienes artísticos con intenciones confiables)	falta de personas en la organización (puede poner mucha presión sobre el equipo interno y limitar el crecimiento de la organización)
capacidad de innovación junto a la adaptación al contexto (desde las nuevas formas de crear y socialmente pertinentes)	intentar mantener estándares internacionales (cuando no existen los mismos beneficios en nuestro contexto)
formación académica en su especialidad (dando profesionalismo y técnica a todo el trabajo)	falta de apoyo y facilidades de municipalidades o instituciones para obtener permisos (los procesos burocráticos en nuestro contexto pueden ser lentos o desinteresados)
proveer sus propios recursos (tener las cosas que necesitan para realizar sus eventos, desde infraestructura, utilería, equipos, etc.)	dependencia de espacios alquilados (no permite la seguridad de poder contar con la utilización del espacio)
multidisciplinabilidad en el colectivo (como independientes, los distintos rubros artísticos se complementan para lograr un evento dinámico)	riesgo de crisis en el país o inestabilidad política (afecta las políticas públicas, la posibilidad de venta, de adquisición de infraestructura, hasta la posibilidad del propio equipo para trabajar)
tener espacio de feria (la venta de stands en la preproducción crea un flujo de caja positivo para los gastos que tiene el evento más adelante)	
experiencia en el rubro (un colectivo con varios años de experiencia genera una audiencia comprometida, en especial si tu colectivo crea algo que no existía tal cual previamente)	

Nota. La figura resume tanto las prácticas ejemplares como los desafíos encontrados en los 6 colectivos estudiados.

A pesar de los desafíos, estos colectivos siguen siendo actores clave en el enriquecimiento de la escena cultural limeña y sus características y fortalezas pueden servir como ejemplos y referencias para otros colectivos culturales y gestores interesados en promover el arte y la cultura en Lima. La diversidad y riqueza de la autogestión cultural en Lima es un testimonio del espíritu creativo y resiliente de los artistas y gestores que continúan trabajando por la cultura independiente en la ciudad. Sin embargo, es crucial reconocer la importancia de brindar apoyo y recursos a estos colectivos para asegurar la sostenibilidad y desarrollo de la cultura autogestionada en el futuro.



Conclusiones

Se ha explorado en profundidad la estructura y funcionamiento del colectivo artístico autogestionado Krippy Core, centrándose en tres objetivos principales: la realización de eventos de arte inmersivo, el análisis de herramientas de gestión y producción, y la sistematización del modelo de gestión. El presente trabajo de investigación se adentra en un viaje a través de las experiencias, desafíos y lecciones aprendidas desde este colectivo artístico autogestionado; un viaje que no solo ha proporcionado una comprensión más profunda de la gestión cultural en el contexto limeño, sino que también ha dejado una serie de conclusiones que tienen consecuencias teóricas y prácticas significativas para este rubro.

Contribuciones de esta investigación

Una de las conclusiones más importantes a través de toda la experiencia vivida desde la Krippy Core, los colectivos entrevistados y de la investigación misma es la validación de la autogestión como un modelo viable en el sector artístico-cultural de Lima. Hemos visto que los artistas y gestores culturales pueden forjar su propio camino, manteniendo la independencia creativa y construyendo una comunidad sólida alrededor de su trabajo. Esto ofrece una nueva perspectiva para aquellos que buscan una gestión más independiente y flexible, da lugar a un nuevo paradigma en el sector artístico-cultural de Lima, que desafía el conocimiento existente y crea oportunidades para una gestión más independiente y creativa.

Existe siempre la necesidad de equilibrar la creatividad artística con la sostenibilidad económica. Si bien la pasión y la autenticidad artística son fundamentales para empezar y llevar cualquier proyecto, una gestión eficiente y con prioridades financieras garantizará la estabilidad a largo plazo. Esto implica la adquisición de habilidades de gestión y un enfoque estratégico.

Es importante priorizar la formación de alianzas y redes entre colectivos culturales autogestionados, ya que es una estrategia eficaz para fortalecer el sector artístico en Lima. En el rubro artístico autogestionado la comunidad y la colaboración se han convertido en pilares para el éxito, y estos elementos deben ser priorizados en futuros enfoques de gestión. Esto va de la mano con forjar una cultura de trabajo compartida y colaborativa. Los colectivos artísticos autogestionados como la Krippy Core pueden enriquecer la escena cultural limeña al fomentar la colaboración interdisciplinaria y la creación de comunidades culturales.

Así mismo, la gestión de proyectos culturales en Lima debe tener una perspectiva a largo plazo. La sostenibilidad financiera y la planificación estratégica se erigen como elementos cruciales para mantener proyectos culturales a lo largo del tiempo.

Así mismo, el énfasis en la experiencia del público se ha convertido en un factor crucial en el éxito de los proyectos artísticos. Esto marca una evolución significativa en cómo se conciben y desarrollan los eventos culturales en Lima.

A lo largo de las producciones de la Krippy Core, poder adaptarse a entornos cambiantes y superar desafíos ha demostrado la importancia de la adaptabilidad y la flexibilidad en el sector artístico. Esto destaca la necesidad de mantener una mentalidad abierta y de aprendizaje constante para prosperar en un entorno cultural en constante evolución.

Por último, la figura del gestor cultural en Lima debe ser multifacética y versátil. Se espera que combinen roles de etnógrafo, curador y administrador. Esta conclusión indica la necesidad de adquirir una amplia gama de habilidades para mayor éxito en la gestión cultural.

Este estudio representa un paso significativo en la comprensión y promoción de la gestión cultural sostenible en el contexto limeño. Se espera que aporte al conocimiento existente y ofrezca una serie de pautas y lineamientos que pueden transformar la gestión cultural en la ciudad. Sin embargo, es fundamental reconocer que el camino de la

autogestión, la sostenibilidad y la gestión eficiente no siempre es sencillo. Cada artista escénico y gestor cultural debe encontrar su propio equilibrio y enfoque, adaptado a las particularidades de su proyecto y visión.

En última instancia, este trabajo de investigación quisiera marcar un hito en la comprensión de la autogestión cultural en Lima y refuerza la diversidad y vitalidad de la escena cultural de la ciudad. Ofrece un punto de partida sólido para artistas escénicos y gestores culturales que buscan navegar el desafiante mundo de la gestión independiente. Las contribuciones de la Krippy Core y otros colectivos autogestionados destaca la pasión, creatividad y determinación que caracterizan a la escena cultural limeña, demostrando que, a pesar de los desafíos (como la precarización laboral, insuficientes recursos humanos, económicos y de infraestructura), el arte y la cultura puede florecer en la capital peruana, mostrando el impacto que puede tener la independencia creativa, construir comunidades sólidas, desafiando paradigmas existentes y creando nuevas oportunidades. Se demuestra la importancia de equilibrar la creatividad con la sostenibilidad económica, la formación de alianzas entre colectivos, la gestión a largo plazo, la priorización de la experiencia del público y la necesidad de adaptabilidad y flexibilidad son aspectos clave que contribuyen al éxito del arte y la cultura en la capital peruana. Aunque el camino de la autogestión no siempre es sencillo, este estudio representa un paso significativo hacia una gestión cultural más sostenible y ofrece pautas transformadoras para la comunidad artística limeña. Con todo esto se busca generar una etapa en la autogestión cultural de Lima impulsada por la innovación, la colaboración y el deseo de crear un impacto positivo y duradero en la comunidad artística y más allá de ella.

Aprendizajes y recomendaciones del estudio

Como ya mencioné previamente, esta tesis proporciona información de procesos que pueden ser útiles para otros colectivos artísticos autogestionados. El colectivo Krippy Core, a

través de la experiencia y la educación obtenida en producción y gestión de eventos culturales, ha desarrollado estrategias y procesos efectivos en áreas organizativas, financieras, de recursos humanos, legales y de comunicaciones (internas y externas) para realizar sus eventos artísticos autogestionados. Estos aprendizajes pueden servir como orientación para otros colectivos artísticos que deseen operar de manera autónoma.

Tener un equipo multidisciplinario se considera beneficioso para cubrir las tareas cuando un miembro no puede hacerlo. Esto mejora la adaptabilidad y la capacidad de respuesta.

La creación de un presupuesto inicial es esencial para tener una idea base de las posibilidades económicas. Incluye proyecciones de ingresos y egresos.

Buscar el crecimiento gradual en la cantidad de miembros y marcas involucradas en cada evento permite que se realicen tareas adicionales y generar más ingresos. De la misma manera, puede ayudar bastante la búsqueda de auspicios y financiamiento externo para cubrir los costos iniciales y utilizar el apoyo financiero de las instituciones a las que ya pertenecen y personas conocidas.

La venta de puestos de feriantes se puede utilizar para generar ingresos anticipados y cubrir los gastos de pre producción.

Se considera necesario analizar el mercado para considerar el valor económico de otros eventos artísticos independientes y las posibilidades económicas del público al establecer los precios de los eventos del colectivo.

Conociendo a tu equipo puedes lograr que cada miembro del *core* tenga roles y responsabilidades específicos basados en sus fortalezas y habilidades. La selección de artistas, colaboradores y voluntarios se puede realizar a través de contactos directos, recomendaciones, redes sociales y convocatorias abiertas, pero siempre es recomendable contar con referencias de otras personas que hayan trabajado anteriormente con los

seleccionados. Luego, será necesario utilizar los contratos o acuerdos escritos para establecer claramente las expectativas, roles y responsabilidades de los artistas y colaboradores. Estos escritos son esenciales para la seguridad financiera, la organización y la claridad con los colaboradores.

La informalidad puede ofrecer flexibilidad creativa, menos carga financiera y mayor adaptabilidad. Los artistas tienen más autonomía y evitan posibles restricciones legales. Sin embargo, la falta de protección legal puede exponer a los artistas a riesgos legales, limitar oportunidades (laborales y financieras) y crear inestabilidad a largo plazo.

Los sistemas de comunicación son la columna vertebral de cualquier proyecto artístico, ya que facilitan la coordinación y colaboración efectiva entre los miembros del equipo y permiten llegar a una audiencia más amplia. El uso de WhatsApp e Instagram ha permitido una introducción eficaz al proyecto y la organización de reuniones más detalladas a través de Zoom ha resultado especialmente beneficioso en un contexto post-pandémico, donde las reuniones presenciales de grupos grandes a menudo son difíciles de llevar a cabo. La creación de grupos de WhatsApp segmentados para diferentes equipos involucrados, como artistas y colaboradores puede fomentar la coordinación rápida y contribuir a la construcción de relaciones más sólidas entre los miembros participantes. Además, el uso de correos electrónicos puede ser esencial para enviar y registrar documentos importantes como contratos y fotos de alta calidad para las comunicaciones digitales en redes sociales.

Implementar encuestas post-evento entre artistas, feriantes y hasta público brindará información fundamental para comprender las necesidades y preferencias de los participantes y mejorar la planificación de futuros eventos. Además de las comunicaciones digitales, hay que valorar los encuentros presenciales con auspiciadores, artistas y colaboradores, ya que fortalecen las relaciones y promueven la colaboración.

En cuanto a las comunicaciones externas, Instagram es una plataforma clave para llegar a una audiencia más amplia. El contenido visual bien planificado es una manera efectiva para comunicar su proyecto se debe considerar la contratación de un diseñador gráfico profesional para crear una identidad visual sólida, lo que puede mejorar la imagen del proyecto y atraer a la audiencia indicada.

La publicidad segmentada en redes sociales puede ser otra estrategia clave para llegar a un público específico interesado en el arte y el entretenimiento cultural. La colaboración con difusores culturales o artistas en redes sociales y centros culturales afines también amplía la difusión del proyecto entre el público objetivo. Además, será importante mantener un calendario de publicaciones en Instagram para asegurar una actividad constante y coherente en la plataforma (desde la preproducción hasta la postproducción), para también identificar los patrones temporales que generan interacción y ventas.

Recomendaciones para la Krippy Core

A través de este estudio, también se han identificado diversas fortalezas, desafíos, potencialidades, reducción de riesgos y limitaciones del colectivo. En base a los hallazgos de esta tesis, podemos proponer algunas recomendaciones específicas para la Krippy Core:

1. Fortalecer la Estructura Legal. Hemos encontrado que la falta de estructura legal puede limitar el acceso a financiamiento y contratos a largo plazo. Por ello, recomendamos que el colectivo explore la formalización de su estructura legal. Esto no solo facilita el acceso a financiamiento externo, sino que también brindaría protecciones legales y regulaciones que salvaguardan los intereses del colectivo. La creación de contratos sólidos con artistas, proveedores y auspiciadores también podría garantizar un mayor compromiso y calidad en los eventos.

2. Diversificar fuentes de financiamiento. Como se ha visto desde la estructura de gestión financiera, depender únicamente de ingresos internos y la venta de boletos podría

limitar el crecimiento del colectivo. Sería óptimo que el colectivo investigue y aproveche oportunidades de financiamiento externo, como convocatorias y colaboraciones con marcas afines. Explorar estas fuentes de financiamiento podría aumentar los recursos disponibles y permitir la realización de producciones más ambiciosas. Además, contar con un miembro del equipo dedicado específicamente a la búsqueda y solicitud de fondos y auspiciadores podría ser beneficioso.

3. Planificación de comunicaciones. El colectivo ha demostrado ser efectivo en la gestión de redes sociales, pero considero que desarrollar un plan de comunicaciones estratégico y asignar recursos específicos para la gestión de redes sociales podría llevar su presencia en línea al siguiente nivel. Esto incluiría la creación de un calendario editorial, la identificación de momentos clave para maximizar el impacto y el uso de herramientas de programación para mantener una presencia constante.

4. Desarrollo y Retención de Talento. La retención de talento es crucial y ha sido un problema para este colectivo como otros, por lo cual será necesaria la creación de incentivos para el equipo core y la implementación de contratos escritos con artistas y técnicos. Este enfoque puede aumentar la satisfacción y compromiso de los miembros clave y evitar malentendidos a largo plazo.

5. Explorar nuevos formatos de eventos. Seguir explorando constantemente nuevos formatos de eventos podrá ser esencial para mantener la frescura de la propuesta artística y atraer a un público más amplio.

6. Promoción de la marca. Una identidad visual sólida ha resultado ser una estrategia esencial. Por lo cual sería óptimo que la Krippy Core trabajara con un diseñador gráfico para mejorar la identidad visual y el reconocimiento de la marca en línea con el enfoque artístico del colectivo.

7. Colaboración y alianzas estratégicas. Como ya se mencionó previamente, las alianzas estratégicas son una fuente valiosa de recursos y oportunidades. El colectivo podría considerar la colaboración con instituciones culturales y universidades para expandir su red de contactos y promover el arte local.

8. Capacitación y desarrollo. Si bien parte del colectivo ha sido capacitado en temas de gestión y producción, la capacitación en áreas clave como gestión financiera y marketing podría aumentar la eficiencia operativa. Es importante invertir en el desarrollo profesional del equipo core y documentar los procesos para futuras postulaciones de fondos y auspiciadores.

Estas recomendaciones no solo fortalecerán la gestión del colectivo Krippy Core, sino que también a otros colectivos artísticos autogestionados en Lima. A través de la implementación de estas sugerencias, el colectivo podría consolidarse como una plataforma influyente para el arte emergente y contribuir de manera significativa al panorama cultural de la ciudad y más allá.

En última instancia, el colectivo Krippy Core ha tenido dedicación y pasión por la creación de experiencias artísticas inmersivas. Con las recomendaciones adecuadas, podrán abordar los desafíos identificados y continuar creciendo como una plataforma influyente para el arte emergente. Este es el comienzo de una nueva era en la gestión cultural en Lima, impulsada por la innovación, la colaboración y el deseo de crear un impacto duradero en la comunidad artística y más allá.

La tesis busca poseer relevancia, no solo en el ámbito de la autogestión artística en Lima, sino también en el ámbito de la investigación en las artes debido a múltiples razones. En primer lugar, la metodología de investigación, que incluye el análisis de estructuras de gestión, procesos de producción y creación, cuadros comparativos y entrevistas, proporciona una plantilla valiosa para el estudio de proyectos culturales independientes en diversos

contextos. Esto se traduce en una herramienta eficaz para investigadores en el campo de las artes que buscan comprender y promover la gestión cultural independiente.

Además, las conclusiones extraídas de la experiencia de la Krippy Core y otros colectivos validan la autogestión como un posible modelo viable en el sector artístico-cultural de Lima, lo que tiene implicaciones positivas para el arte autogestionado. Destacan la importancia de la independencia creativa y la construcción de comunidades sólidas, desafiando paradigmas existentes y abriendo oportunidades para una gestión más independiente y creativa. Este enfoque puede inspirar y ayudar en la investigación y la práctica artística del territorio limeño al validar la autogestión como un modelo viable en el sector artístico-cultural de Lima, permitiendo a artistas y gestores mantener la independencia creativa y construir comunidades sólidas. Además, resalta la importancia de equilibrar la creatividad con la sostenibilidad económica, la formación de alianzas entre colectivos, la planificación a largo plazo, la adaptabilidad y la flexibilidad.

La necesidad de equilibrar creatividad con sostenibilidad económica y la importancia de la gestión eficiente son lecciones esenciales para cualquier proyecto artístico, lo que amplía el alcance de las implicaciones de esta tesis. La adaptabilidad y flexibilidad requeridas en un entorno cultural en constante cambio son habilidades universales, y la necesidad de que los gestores culturales sean multifacéticos y versátiles es igualmente aplicable en diversos contextos culturales.

Referencias bibliográficas

- Adams, K. (2010). *Contemporary Theater and the Experiential*. Greater Manchester. The International Journal of the Arts in Society Annual Review.
- Alfaro, S. (20 de mayo de 2020). *Zoom al empleo cultural: pandemia y desigualdad*. Ojo Público. <https://bit.ly/3e4CI7E>
- Barret, F. (2018). *Punchdrunk*. <https://www.punchdrunk.com/>
- Bonet, L. (2003). *Diseño de Programas y Evaluación de Recursos y Proyectos*. Módulo de Diseño Estratégico, Universidad de Barcelona.
- Borgdoff, H. (2010). *El debate sobre la investigación en las artes*. Revista de ciencias de la danza Núm. 13 Pág. 25-46
- De Gregorio, A. (2003). *Análisis de Proyectos y Organizaciones Culturales*. Módulo de Diseño Estratégico. Universidad de Barcelona.
- De León, M. (2004). *Espectáculos escénicos: producción y difusión*. Dirección General de Vinculación Cultural.
- Enrile, J. (2016). *Teatro Relacional. Una estética participativa de dimensión política*. Fundamentos.
- Espinoza, A. (2021). *El rol del productor escénico en Lima en la co-creación de la cultura de trabajo, en lo referente al proceso de creación y producción del Proyecto de Artes Escénicas PUCP en el Penal Modelo Ancón II*. Tesis de licenciatura en Creación y Producción Escénica, PUCP.
- Gill, D. (2013). *“What Kind Of Art Do You Make?”: Defining Your Discipline*. All Blogs, Artist Resources. Daric Gill Studios. <https://daricgill.com/2013/08/26/define-your-discipline/>
- Guzmán Guerrero, O. (2021). *Proyectos Artísticos Multidisciplinarios*. Paper de asignación de Educación Artística.

Instituto Nacional de Cultura. (2006). *Casos de Gestión Cultural en el Perú*. Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2006-5851.

Ministerio de Cultura del Perú & UNESCO Perú. (2021). *Hacia el diseño de un plan de recuperación al 2030: diagnóstico sobre el impacto del covid-19 en las industrias culturales y artes*. Depósito legal de la Biblioteca Nacional del Perú N° 2021-05046 ISBN: ISBN: 978-612-4391-36-1.

Ministerio de Culturas, las Artes y Patrimonio. (2018). *Desarrollo de Públicos*. Unidad de programación de públicos del gobierno de Chile.

Ortiz, J. (2022). *Paradoja del Interior, Espacios Alternativos de Arte en Xalapa, Veracruz*. Universidad Iberoamericana.

The Audience Agency. (2020). *Creating an Effective Audience Development Plan*.

UNESCO. 2021, *Hacia el diseño de un plan de recuperación al 2030: Diagnóstico sobre el impacto del COVID-19 en las industrias cultural y las artes*.
<https://es.unesco.org/fieldoffice/lima/planrecuperacion/diagnostico>

Vich, V. (2021). *Políticas culturales y ciudadanía. Estrategias simbólicas para tomar las calles*. EIP Instituto de Estudios Peruanos.

Anexos

Anexo 1. Diseño de producción

Afterhouse (15.7.22)

- a) Equipo Artístico/core: Daniella Aurora Cruzalegui (dirección general, dirección de arte, gestión y producción), Abril Rodriguez (dirección de arte, gestión y producción), Mauricio Linares (producción, producción musical, diseño gráfico), Diego Ojeda (producción musical, gestión)
- b) “Crew” de producción: Alvaro Barrera (fotografía y audiovisuales), Valeria De Carlo (dirección de vestuario), Maria Claudia Leyva (ayudante), Leonardo Angosto (ayudante), Paola Rubina (ayudante)
- c) Intérpretes: Christian Mora, Ilda Polo, Diana Cornetero, Leonardo Sifuentes
- d) Bailarines: Jimena Cancino (Dancehall420), Alessandra Ortiz (Dancehall420), Valentina Llancari (Dancehall420), Jordan Grijalva (YinYang Crew), Luis Alonso Cueva (YinYang Crew), Jerson Soto (YinYang Crew), Sebastian Montenegro (Team Pera), Gary Vicente (Team Pera), Libia Rodriguez (Team Pera), Leonardo Diaz (Team Pera)
- e) DJs: Daniella Franco (Jah Chata Selectress), Valentines Charles (Disco Tapes), Gretel Morrigan (Freaky Princess), Ursula Talavera (Shushupe)
- f) Auspiciadores: PUCP (financiero), Bar efímero (local), Lea Rodriguez (sorteo), Flower Power (sorteo), Lali the Shop (sorteo), Sweet Vibes (sorteo), Inkados (sorteo), Coco Youth (sorteo), Chilanguito (premios)

Hekatombe (17.9.22)

- a) Equipo Artístico: Daniella Aurora Cruzalegui (dirección de arte, gestión y producción), Abril Rodriguez (dirección de arte, gestión y producción), Mauricio

Linares (producción, producción musical, diseño gráfico), Diego Ojeda (producción musical, gestión)

- b) “Crew de producción”: Alvaro Barrera (fotógrafo y audiovisuales), Maria Claudia Leyva (ayudante), Maurice Bilbao (ayudante), Sol Quiroga (ayudante), Claudia Vargas (ayudante).
- c) Bailarines: Jimena Cancino (Dancehall420), Alessandra Ortiz (Dancehall420), Valentina Llancari (Dancehall420), Daniella Aurora Cruzalegui (Dancehall420),
- d) Músicos: Der Enyel (DJ), Abril Rodriguez (AB.Z), Diego Ojeda (MonkyFlipMafia), Mauricio Linares, (MonkyFlipMafia), Miguel Rodriguez (MonkyFlipMafia), Jordan Morales (Nadro Hop), Sofia Gabriela Sifuentes (Sofgab), Zaeka Rial, Core, Karcel de Karne, Jota Jota, La Santa Muerte Cumbia
- e) Feriantes: Luciana Zunino, Antonella Chichizola), David Valenzuela, Glam, Tomas del Prado, Jorge Gabriel Rojas, Milagros, Saraí Arias, Carmen Solari, Jackelyne Llaque, Deniss Virginia, Jen Rijalva, Romina Hera, Brenda Lizarzaburu, Adrian Pastorelli, Jimena Gallegos, Alejandra Rázuri, Fátima Gonzalez, Jimmy Yrminio, Manuel Rojas
- f) Auspiciadores: Complemento Graffshop, Six Fery Wear, Flower Power, Qunai, Dancehall420, Dabs, Sweet Vibes, Silvana Picco “Encarnado”, Yume
- g) Aliade: Asociación Guadalupana (local)

Bichoteo (14.01.23)

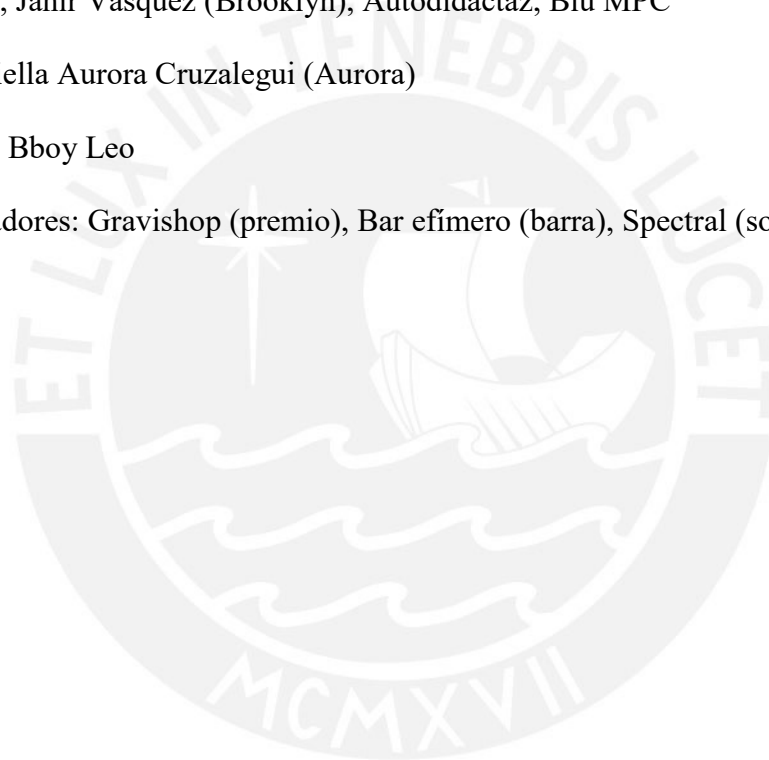
- a) Equipo Artístico/core: Daniella Aurora Cruzalegui (dirección de arte, gestión y producción), Abril Rodriguez (dirección de arte, gestión y producción), Mauricio Linares (producción, producción musical, diseño gráfico), Diego Ojeda (producción musical, gestión)

- b) “Crew” de producción: Alvaro (fotografía y audiovisuales), Jean Bahamondes (ayudante), Jahir Vásquez (ayudante), Maria Claudia Leyva (ayudante), Ruben (ayudante), Maurice Bilbao (ayudante)
- c) DJs: Sofía Olaya (Soft Mamma), Daniella Franco (Jah Chata Selectress)
- d) Bailarinas: Jimena Cancino (Dancehall 420), Alessandra Ortiz (Dancehall 420), Daniella Cruzalegui (Dancehall 420)
- e) Artista plástica; Jhadira Góngora (la naranja bicolor)
- f) Performers (bichos): Kori Barboza, Alonso Chumpitaz, Brenda Montcada, Ariana Vasquez, Diego, Dayana Mauricio
- g) Proyectos musicales: La Trucíos, Pepinski Cuartet, Federico La Hoz, Nadrohop y Ab.Z, Autodidactaz
- h) Talleristas: Jimena Cancino (taller de dancehall female), Daniella Franco (taller medicinal)
- i) Feriantes: Adrian Pastorelli Rhor, Brenda Lizarzaburu, Diana Cornetero, Katherine Parco Albarracín, Rosa María Quispe Bautista, Valentina Llancari, Carla León, Daniella Franco, Rosa Roca Vasquez Jeison Romero, Andrea Castillo Chávez, Ana patricia Diaz Alva, Mariale, Romina Hera, Aldair Bernaola Fernandez, Shañu
- j) Auspiciadores: Flower power (premios), Empower Female (premios), Bar Efimero (local y premios)

Krippy Core Sessions (08.04.23)

- a) Equipo Artístico/core: Daniella Aurora Cruzalegui (dirección de arte, gestión y producción), Abril Rodriguez (dirección de arte, gestión y producción), Mauricio Linares (producción, producción musical, diseño gráfico), Diego Ojeda (producción musical, gestión)

- b) “Crew” de producción: Alvaro Barrera, Meta Films, Christian Zarate (sonidista), Oscar Alexei (sonidista), Sol Quiroga (barra), Claudia Vargas (barra), Maria Jose Spigno (comida), Rubén (ayudante), Macla Leyva (ayudante), Jahir Vasquez (ayudante), Jordan Morales (ayudante), Diego Carneiro (ayudante)
- c) Músicos: Abril Rodriguez (Ab.Z), Jordan Morales (Nadro Hop), Diego Ojeda (MonkyFlipMafia), Mauricio Linares (MonkyFlipMafia), Gabriel Ridoutt (MonkyFlipMafia), Diego Carneiro (MonkyFlipMafia), Sofia Gabriela Sifuentes (Sofgab), Jahir Vásquez (Brooklyn), Autodidactaz, Blu MPC
- d) DJ: Daniella Aurora Cruzalegui (Aurora)
- e) Bailarin: Bboy Leo
- f) Auspiciadores: Gravishop (premio), Bar efimero (barra), Spectral (sonido)



Anexo 2: Brief de Krippy Core enviado para identidad gráfica

NOMBRE DE LA MARCA O EMPRESA: KRIPPY CORE

1.- DEL MERCADO

Definición de Rubro

- ¿Cuál es la definición de su rubro o giro de negocio?

ENTRETENIMIENTO CULTURAL

- ¿Qué servicios o productos se ofrecen?

EVENTOS DE PERFORMANCE E INSTALACIONES DE ARTE INMERSIVO Y RELACIONAL

- ¿Alguna característica del mercado o tendencia que deba ser tomada en consideración?

<https://www.youtube.com/watch?v=5VzzHodiU5k> “A LA MIERDA CRECER”,

“KAPITAL 2.5” - CLUB DE TEATRO DE LIMA (TEATRO RELACIONAL),

“KABEIROI” - PUNCHDRUNK (TEATRO INMERSIVO)

- ¿Ha pensado en un nombre?, Escriba aquí los que se le haya ocurrido

KRIPPY CORE (puede ser pero todavía no tenemos un nombre de la marca asegurado)

- ¿Qué conceptos maneja la marca?

COLECTIVO, VIVENCIAL, NUEVO, FUTURO, ARTÍSTICO, PARTICIPATIVO, INMERSIVO

2.- IDENTIDAD

Personalidad (características de la Marca)

- ¿Cuál consideras que es la personalidad de tu marca? (Por ejemplo: alegre, divertida, dinámica, elegante, exclusiva, etc.)

DISRUPTIVA, DIFERENTE, COLECTIVA, REUNIÓN, SOCIAL,
PARTICIPATIVA, RELACIONAL

3.- COMUNICACIÓN

Público Objetivo

- Descripción de público objetivo, ¿Hay distinción o segmentos de públicos objetivos?

Sé lo más detallado posible.

Personas que buscan nuevas experiencias vivenciales y culturales. Aprecian aprender de lo desconocido. No le tienen miedo a lo desconocido sino que les atrae.

Tono de Comunicación

- ¿Qué tono de comunicación utiliza para acercarse a su público objetivo?

EXCLUSIVIDAD, CONFIANZA, CERCANÍA

4.- POSICIONAMIENTO

Posicionamiento

- ¿Cuál es el posicionamiento actual de su marca?

NO EXISTE.

- ¿Cómo se quiere que la marca sea percibida en el mercado?

servicio único, experiencia irrepetible, de calidad profesional, vanguardista

Propuesta de Valor

- Si tuvieras que definir en un solo concepto cuál es tu propuesta valor (la propuesta “única” que te diferencia frente a los demás), ¿cuál sería?

“INMERSIVO”

- ¿Cuál es el paquete de beneficios diferencial que se brinda a su público?

Es una experiencia irrepetible, inmersiva y relacional que también incluye social-networking.

Percepción Futura

- ¿Cómo ves a tu empresa en un horizonte de 5 años?
con muchos auspiciadores de calidad, alianzas consolidadas, trabajando con muchos artistas contemporáneos, con un equipo que recibe sueldos, producciones descentralizadas.

Percepción Deseada.

- ¿Qué queremos que transmita el diseño?
moderno/del futuro, llamativo o que te invite a algo, inmersividad, (ilusiones ópticas,) detallista, enérgico
- ¿Qué queremos que el público objetivo sienta, note o crea cuando lo ve?
que sienta suspenso y curiosidad, que sienta que es algo novedoso, que sientan que NECESITAN participar/ir de alguna manera, energizados, diversión cultural asegurada