

conexiones **improbables**
artepan + alexandre bettler
& lara garcía reyne



artepan + alexandre bettler & lara garcía reyne despacio de pan

CONEXIONES IMPROBABLES

Proyectos Euskadi 2012/2013

EMPRESA

[www.artepan.com]

Artepan, empresa ubicada en Vitoria-Gasteiz pionera en el ámbito de la panadería y pastelería artesanal.

INVESTIGACIÓN

Generar nuevos públicos que sepan apreciar y dar valor a modos de producción artesanales del pan y de la pastelería y desarrollar una estrategia de interés general a favor de una alimentación sana y sabrosa.

ARTISTA

[www.aalex.info]

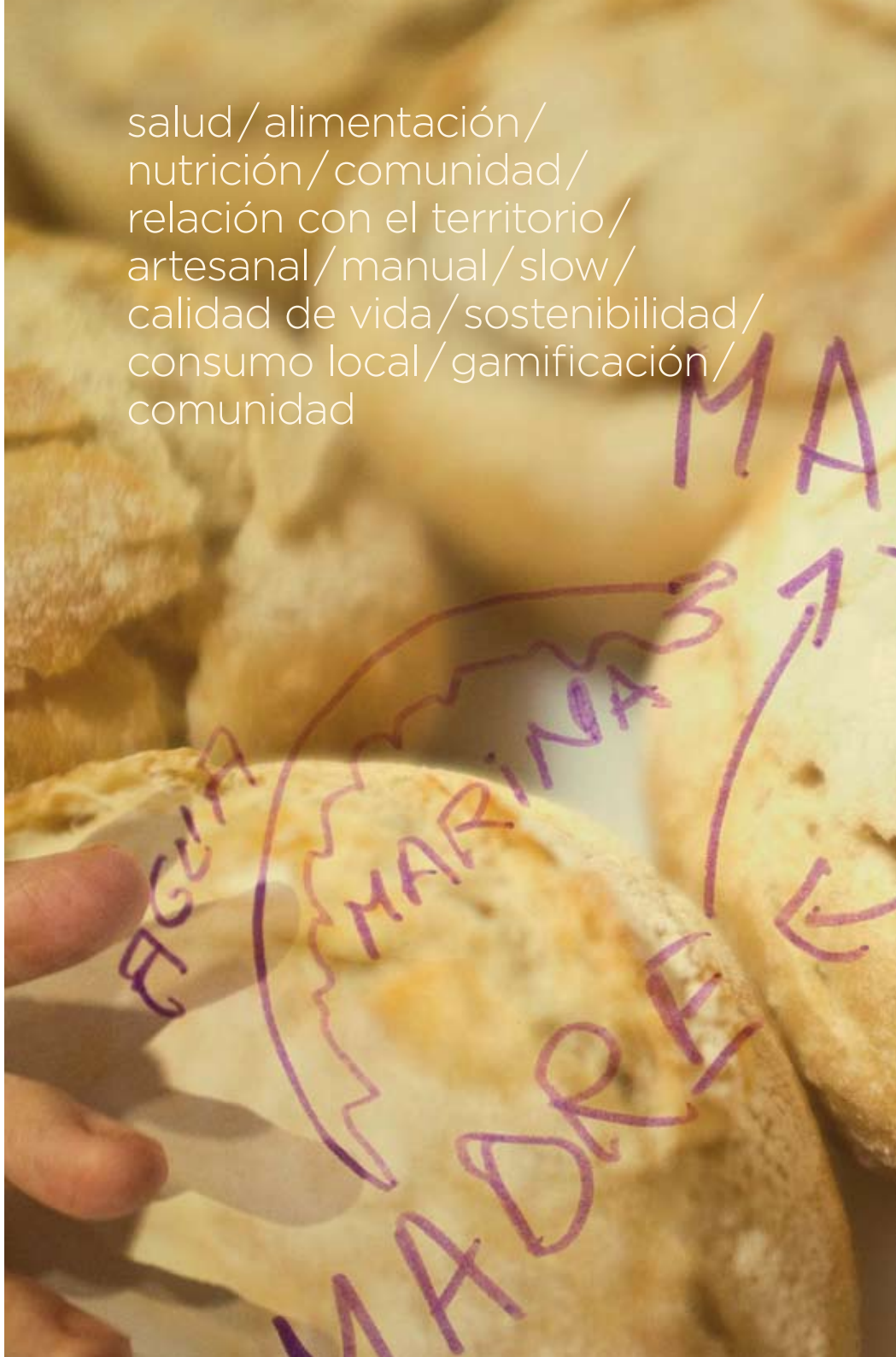
[www.designmarketo.com]

Alexandre Bettler es diseñador gráfico. **Lara García Reyne** es artista e investigadora. Les interesan las prácticas de participación y la cultura del pan como un espacio de intercambio.

PROYECTO

Despacio de pan, un juego comunitario sobre pan y salud que se desplaza por la ciudad.

salud / alimentación /
nutrición / comunidad /
relación con el territorio /
artesanal / manual / slow /
calidad de vida / sostenibilidad /
consumo local / gamificación /
comunidad



HACER TANGIBLE LO INTANGIBLE: LA FILOSOFÍA ARTEPAN

Artepan es una empresa de producto. Su actividad consiste en fabricar y comercializar algo que se ve, se toca y, en su caso, se huele y se come y cuyo valor y calidad se mide por sus cualidades materiales. Como dicen ellos mismos «estamos acostumbrados a trabajar con cosas palpables». Pero posee también una parte inmaterial que ellos llaman su filosofía. Esta dimensión de la empresa incluye la preocupación por los valores nutritivos del pan, la elección de harinas, la utilización de masas madre o la aplicación de técnicas de fabricación lentas en los obradores. «Estamos empeñados en hacer cada día un producto más saludable. Queremos enseñar a la ciudad quiénes somos, de una manera diferente, conectando con una comunidad que comparta nuestros valores y sea consciente de la importancia del pan en una buena alimentación».

Sin embargo, esta parte de **Artepan** no llega a través del trabajo diario en las tiendas, en el trato cotidiano con su clientela. ¿Cómo hacer visible esa filosofía? ¿Cómo salir al encuentro de esa comunidad? El concepto **Despacio de pan** responde a esta necesidad mediante la creación colaborativa de un juego de preguntas y respuestas sobre pan y salud. A diferencia del estático «despacho de pan», el **Despacio de pan** funciona como un dispositivo o herramienta móvil que se desplaza por la ciudad. Su objetivo es sacar a la luz esa parte invisible y convertirla en un capital tangible e identificable, al servicio de la organización. «Para que nos entendamos» dice **Lara García**, «la vida del pan no termina cuando el pan se cata o se come. Lo que pasa en mi cuerpo cuando como pan es también parte de la vida del pan. El **Despacio de pan** debe construir un tipo de interacción con el público diferente de aquellas que **Artepan** ya está desarrollando».



1. 2. 3. Diferentes actividades llevadas a cabo en el OpenLab desarrollado en el Museo Artium el 21 de marzo de 2013.

4. 5. 6. Distintas fases de la yincana celebrada el 7 de junio de 2013 en diferentes puntos de Vitoria-Gasteiz.



el objetivo es sacar a la luz la filosofía de artepan y convertirla en un capital tangible

EL JUEGO COMO ESPACIO DE DIÁLOGO

«¿Por qué un juego?» continúa **Lara**. «Porque los juegos necesitan jugadores, no audiencia». **Despacio de pan** reúne así, en torno a un proyecto común, a los trabajadores de **Artepan**, a sus clientes, a sus proveedores y a toda una red de personas y grupos cercanos a las actividades de la organización o implicados de alguna manera con la salud y la nutrición.

La versión actual del juego es un prototipo surgido de las ideas del OpenLab y cuyo contenido se desarrolló en dos sesiones posteriores: un taller y una yincana por las calles de Vitoria-Gasteiz. En el diseño del prototipo participaron especialistas en nutrición e historia de los alimentos y profesionales de la distribución alimentaria y la hostelería. «Hemos seguido una estrategia en espiral. Queríamos llegar primero a las personas más cercanas a **Artepan** y después, poco a poco, a las demás, desde el amante del pan hasta el consumidor esporádico. Se trata de crear una situación de diálogo y que esa comunidad tome conciencia de sí misma».

Una de las particularidades del prototipo de juego es que no consiste solo en responder correctamente a las preguntas sino también en formularlas. Y hacerlo colectivamente, compartiendo tanto el conocimiento experto como las vivencias personales en torno al pan. El juego se convierte así en una herramienta de conversación sobre la alimentación sana y la cultura del pan. Cada partida da lugar a nuevas conversaciones y a nuevas preguntas, de manera que el contenido evoluciona con el contexto en el que se despliega. Puede así adaptarse a distintos contextos, escalas y necesidades. Una vez desarrollado, podrá tomar la forma de una aplicación móvil o un objeto, para jugar en internet o sobre una mesa.

El uso de mecánicas de juego en situaciones no-lúdicas se conoce con el término de gamificación (*gamification* en inglés). Se utiliza cada vez más en entornos educativos, empresariales o de participación con el objetivo de aumentar la motivación, cohesionar equipos, facilitar el aprendizaje,

fidelizar y atraer públicos y orientar el esfuerzo individual hacia un objetivo común. Las personas que juegan no son simples espectadoras de una situación sino agentes activos que contribuyen a darle vida. La gamificación favorece así la implicación personal, el dinamismo y la actitud proactiva. En **Despacio de pan**, «el juego es un diálogo en el que cada participante se convierte en creador».

ESTA COMUNIDAD NO ADMITE PROPAGANDA

En el concepto **Despacio de pan**, el pan funciona como un punto de encuentro que activa la comunidad latente ligada a la empresa. «Hemos dedicado mucho tiempo a hablar de qué es una comunidad y qué la distingue de la audiencia» recuerda **Lara**, una de las artistas. «Pensamos que una comunidad es activa y autónoma y puede seguir existiendo cuando el agente que la cohesionaba se retira. Pero una comunidad no siempre toma la misma forma. O incluso puede no existir». Más que de comunidad entonces, habría que hablar de nodos y redes, heterogéneos, flexibles y distribuidos, que a veces se activan y a veces no, a los que puede unirse potencialmente cualquiera, en cualquier momento.

el juego no consiste solo
en responder a las preguntas
sino también en formularlas
colectivamente, compartiendo
tanto el conocimiento experto
como las vivencias personales
en torno al pan

«se trata de crear
una situación de diálogo
y que esa comunidad
tome conciencia de sí misma»



Referencias

- Pablo Helguera, *Education for Socially Engaged Art. A material and Techniques Handbook*, Jorge Pinto Book, 2011.
- Jeffrey Hamelman, *Bread. A baker's book of techniques and recipes*, Wiley, 2004.

De cara a la comunidad, el juego es además una herramienta de comunicación. No una comunicación unidireccional, de arriba hacia abajo o desde el centro hacia fuera sino una comunicación basada en la experiencia de cada uno de los agentes que intervienen en ella. Los vínculos personales y emocionales de cada persona con la organización, y de todas esas personas entre ellas, tejen una red por la que circula la información, se crean debates, se gestan sensibilidades. Es una red de conversaciones. El juego pone de manifiesto la conexión de **Artepan** con la vida urbana de Vitoria-Gasteiz y el hecho de que no es solo una empresa que vende pan y bollería sana a los vitorianos sino que además pertenece al paisaje cotidiano de la ciudad.

«Hemos empezado algo aquí» opina uno de los miembros de **Artepan** más implicados en la experiencia. «El germen de lo que pueda pasar a partir de ahora, las dinámicas de trabajo y sobre todo las capacidades que hemos descubierto en nosotros mismos es algo que está ahí para el futuro y se lo debemos a **Lara** y **Alex** y a estos nueve meses de trabajo intenso».

Más información

[<http://artepan.wordpress.com>]

Vídeo del proyecto

[www.conexionesimprobables.com]

artepan + alexandre bettler & lara garcía despacio de pan*



osasuna / elikadura / nutrizioa /
lurraldearekin harremana /
komunitatea / artisaua / eskuzkoa /
slow / bizi-kalitatea / jasangarritasuna /
tokiko kontsumoa / gamifikazioa /
komunitatea

UKIEZINA DENA UKIGAI BIHURTZEA: ARTEPANEN FILOSOFIA

Artepan artisau-okintzan eta pastelgintzan aitzindaria den Gasteizko enpresa bat da. Eurek esaten duten bezala, produktu-enpresa da: «Gauza ukigaiekin lan egitera ohituak gaude». Baina horrez gainera, alde immateriala ere badu, eurek beren filosofia deitzen diotena. «Egunetik egunera produktu osasungarriagoa egitea nahi dugu. Hiriari nortzuk garen erakutsi nahi diogu, gure balioekin bat egin eta elikadura on batean ogiak duen garrantziaren jakitun den komunitatearekin bat eginez».

Alexandre Bettler eta **Lara García Reyne** artistei honako erronka hau planteatu zitzaien: artisau-ogi eta

pasteleriaren produkzioan interesa izan dezaketen publiko berriak sortzea eta elikadura osasuntsu eta gozo baten aldeko estrategia garatzea. **Despacio de pan** kontzeptuak premia horri erantzuten dio, ogia eta osasanari buruzko galdera-erantzunen joko bat elkarlanean sortuz. *Despacho de pan* estatikoarekin alderatuz gero, **Despacio de pan** deritzonak hirian barrena mugitzen den gailu edo tresna mugikor gisa funtzionatzen du. Bere helburua alde ikusezin hori argitara atera eta kapital ukigai eta identifikagarri bihurtzea da, erakundearen zerbitzura.

JOKOA ELKARRIZKETAGUNE GISA

«Zergatik joko bat? Jokoez jokolariak behar dituztelako, eta ez audientzia», azaldu du **Larak**. **Despacio de pan**-ek, proiektu komun baten inguruan, **Artepaneko** langileak, bezeroak eta hornitzaileak biltzen ditu, eta baita erakundearen jardueratik gertu, edo osasuna eta nutrizioarekin konprometituta dauden pertsona- eta talde-sare bat eta ere. «Elkarrizketa-egoera sortu nahi da eta komunitate hori bere buruaz ohartzea ere bai». Jokoa ez datza soilik galderak erantzutean, baizik eta galdera horiek taldean egitean, ogiaren inguruko ezagutza aditua eta bizipen pertsonalak partekatuz. Horrela, jokoa, elkarrizketa-tresna bihurtzen da. Partida bakoitzak elkarrizketa eta galdera berriak sortzeko aukera ematen du, eta edukiak hedatzen den

testuinguruarekin eboluzionatzen du. Behin garatuta, aplikazio mugikor eta objektu baten itxura hartu ahal izango du, interneten edo mahai gainean jokatzeko. Egoera ez-ludikoetan joko-mekanikak erabiltzeari gamifikazioa deitzen zaio (gamification ingelesez). Geroz eta gehiago erabiltzen da hezkuntza-, enpresa edo partehartze-eremuetan, motibazioa handitzeko, taldeak bateratzeko, ikaskuntza errazteko, publikoak fidelizatu eta erakartzeko eta norbanakoaren esfortzua helburu komun baterantz bideratzeko. **Despacio de pan**-en «jokoa elkarrizketa bat da eta parte-hartzaile bakoitza sortzaile bihurtzen da».

KOMUNITATE HONEK EZ DU PROPAGANDARIK ONARTZEN

Despacio de pan kontzeptuan, ogia enpresari lotutako komunitate latentea aktibatzen duen elkargunea da. «Komunitate bat zer den eta audientziatik zerk bereizten duen gaiari buruz denbora luzez hitz egin dugu», gogoratzen du **Larak**. «Komunitate bat aktiboa eta autonomoa dela pentsatzen dugu, eta komunitatea bateratzen duen agentea erretiratzenean ere existitzen jarrai dezakeela. Baina beti ez du itxura berbera hartzen, edo izan daiteke ez existitzea ere. Komunitateari begira, jokoa komunikazio-tresna bat ere bada, bertan parte hartzen duen

agente bakoitzaren esperientzian oinarritutakoa. Pertsona bakoitzak erakundearekin, eta pertsona guzti horiek beren artean dituzten loturak sare bat ehuntzen dute eta bertatik informazioa mugitzen da, eztabaidak sortzen dira, sentsibilitateak erazten dira. Elkarrizketa-sare bat da. «Zerbait hasi dugu hemen», iritzi dio esperientzian inplikazio handienetakoa duen **Artepan**-eko kide batek. «Hemendik aurrera hemen gerta daitekeenaren ernamuina, lan-dinamikak eta, batik bat, gugan aurkitu ditugun gaitasunak, hor daude etorkizunerako, eta **Lara** eta **Alexi** eta lan handiko bederlatzi hilabete hauei zor diegu».

***Despacio de pan** hitz-jokoa da. Honako konbinazio hau egiten du: alde batetik, *despacho de pan* dugu, hain zuzen ere, lehenengo okindegiek soilik ogia eta esnea saltzen zituzten. Eta bestetik *despacio* aditza, hau da, ogia egiteko prozesu geldoei buruz ari da.

artepan + alexandre bettler & lara garcía despacio de pan*



health / food / nutrition / community /
relationship with territory / artisanal /
manual / slow / life quality /
sustainability / local consumption /
gamification / community

MAKING THE INTANGIBLE TANGIBLE: ARTEPAN'S PHILOSOPHY

Artepan is a pioneering company in Vitoria-Gasteiz in the field of artisanal bread and pastries. As they themselves claim, it is a product company: "We are used to working with tangible things". But the company also has an immaterial side that they call their philosophy. "We are committed to making a healthier product every day. We want to show the city who we are by relating to a community that shares our values and is aware of the importance of bread in a good diet". The challenge posed for the artists **Alexandre Bettler** and **Lara García Reyne** was to generate new audiences interested in the artisanal production of bread and pastries and to develop

a strategy for a healthy, tasty diet. The **Despacio de pan** concept is in response to this need through the collaborative creation of a series of questions and answers on bread and health. Unlike the static *despacho de pan* (bread office), **Despacio de pan** (Slow Bread) functions as an itinerant mobile device or tool in the city. Its aim is to uncover this hidden side and convert it into tangible, identifiable capital that serves the organisation.

GAMES AS A SPACE FOR DIALOGUE

"Why a game? Because games require players, not an audience", explains **Lara**. "Despacho de pan" gathers together around a common project **Artepan's** workers, customers, suppliers and a whole network of people and groups closely related to the activities of the organisation or involved in health and nutrition. "It's about establishing a dialogue situation so that the community becomes aware of itself".

The game is not just about answering questions, but also collectively formulating them, sharing both expertise and personal experiences about bread. The game is thus converted into a tool for conversation. Each time it is played leads to new conversations and questions, so that its content evolves with the context in which it is played. Once completed, it may take the form of a mobile application or object, to play

on the Internet or as a board game. The use of game mechanics in non-play situations is known as gamification. This technique is increasingly being used in educational, business or participatory environments to increase motivation, provide team cohesion, facilitate learning, gain loyalty, attract audiences and guide individual efforts towards a common goal. In **Despacio de pan** “the game is a dialogue in which each participant becomes a creator”.

THIS COMMUNITY DOES NOT ALLOW PROPAGANDA

In the **Despacio de pan** concept, bread is a meeting point that activates the latent community tied to the company. “We spent a lot of time talking about what makes a community and what distinguishes it from an audience”, claims **Lara**. “We believe a community is active and independent and can continue to exist when its binding agent withdraws. But it does not always take the same form, or it may even not exist”. In terms of the community, the game is also a communication tool based on the experiences of each of the agents involved. The bonds of each person with the organisation, and of all those people between them, forge a network through which information flows, debates are created and sensibilities are conceived. It is a network of conversations.

“We’ve started something here”, believes one of the **Artepan** members most involved in the experience. “The seed of what might happen from now on, our working dynamics and above all the skills that we have discovered in ourselves are all there for the future and we owe these to **Lara** and **Alex** and our nine months of intensive work”.

***Despacio de pan** (Slow Bread) is a play on words combining the phrase *despacho de pan* (bread office) —the first bakeries sold only bread and milk— and the Spanish word for “slow” (*despacio*), referring to the adoption of slow processes to make bread.

CONEXIONES
improbables
SLOW INNOVATION

Con el apoyo de / Erakundeen laguntzarekin / With the support of:

