

**Agents of Change.
Diseño social, posverdad y archivo**

**Angélica Camerino
Gemma Medina**

Es evidente que en la actualidad, en un mundo globalizado y con unos medios de comunicación (televisión, internet, redes sociales, networking, etcétera) cada día más masificados e influyentes, el valor y el significado de los objetos se ven cada vez más diluidos y borrosos, hasta el punto de quedar distorsionados o de cambiar por completo. Estamos en la era de la modernidad líquida¹ y la posverdad y ya no podemos dar nada por sentado y, si esta nueva dinámica de las cosas, esta transformación de formas y significados, ha trastocado gran parte de nuestra existencia, no es de extrañar que el mundo creativo, como la publicidad, el arte y el diseño, también se vean influidos por estas condiciones y comiencen a replantearse sus propias necesidades expresivas, sus lenguajes estéticos y formales y su función dentro de este panorama.

¹ Una época en la que internet ha sustituido el contacto entre personas y en la cual las realidades se ven falseadas por ese mismo hecho. Para ampliar perspectivas sobre el tema, véase Bauman, Z., 2003. *Modernidad líquida*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Se han abierto muchos debates sobre las posibilidades expresivas del arte y sobre la necesidad de que dichas expresiones artísticas experimenten cambios para inclinarse hacia prácticas comprometidas que conecten directamente con las necesidades de las localidades o los entornos dentro de los cuales están inscritas. Que esto deba ser extensivo o no a todo el mundo del arte aún está por verse, pero es cierto que muchas ramas creativas, como el diseño, se han hecho eco de estas inclinaciones y han impulsado acciones en las que el diseño no solo responda a necesidades locales específicas, sino que interactúe con las personas, no solo para crear productos de consumo, sino para coproducir bienes culturales que están al servicio no de consumidores, sino de usuarios. El diseño social o *social design* se ha convertido en los últimos años en un término para referirse a prácticas creativas que inciden en la sociedad al crear soluciones positivas de cambio social².

² VV.AA., 2015. *Innovación y diseño social* [en línea]. En <<http://empodera.org/innovacion-y-disenio-social/>> [consultado el 27 de septiembre del 2017].

En este sentido, es clave cuestionarse la necesidad de vincular el diseño con el contexto local, con el fin de devolver a la sociedad, a través de propuestas innovadoras, parte de lo que el sistema de consumo le ha quitado de humano, no solo a su vida, sino a sus espacios naturales y a su hábitat, por medio de trabajos de diseño que ayuden a cambiar la dinámica de esos espacios sociales. En este sentido, la ciudad de Eindhoven (Países Bajos) es conocida por tener una larga tradición de generar programas de formación en diseño, por lo que no es de extrañar que precisamente allí se esté llevando a cabo una iniciativa innovadora de diseño social en el contexto local: Agents of Change.

Agents of Change es un proyecto creado por The Umbrella Network, en colaboración con el Van Abbemuseum, que organiza talleres, *tours*, exposiciones y diversas actividades que ayudan a construir un mapa de

³ VV.AA. *Agents of Change*. En <http://theumbrella.nl/agents-of-change/> [consultado el 29 de septiembre del 2017].

acciones sociales, creativas y culturales relacionadas directamente con el diseño y el arte en la ciudad de Eindhoven³. El programa está compuesto por artistas, diseñadores sociales, investigadores y ciudadanos que trabajan a escala local, en vecindarios específicos y con iniciativas que responden a sus particulares necesidades; estos colectivos están convencidos de que la mejor manera de utilizar el diseño social en la era de la posverdad —es decir, en una época en la cual las realidades globales minimizan e incluso hacen desaparecer los problemas de las minorías y en la que no se puede dar credibilidad a todo lo que nos ofrecen los medios— es responder a las especificidades de la comunidad.

En la actualidad, el problema que se plantea Agents of Change es crear un archivo fehaciente en el que se puedan guardar, de manera sistemática y ordenada, todas las acciones que se consideren diseño social y que sigan la misma línea de lo que ellos defienden y trabajan, con el fin de proporcionar a otras/os diseñadoras/es, artistas, colectivos, comunidades, etcétera, un referente fidedigno de estas prácticas que puedan consultar con facilidad y que les sirva como referente, inspiración o modelo a seguir o como material de investigación para sus propias iniciativas. Sin embargo, sabemos que, en la época de la liquidez y la posverdad, plantearse este tipo de tareas no representa una labor fácil, precisamente porque estos dos conceptos representan el falseamiento de la realidad y la posibilidad de construir medias verdades.



Mapa interactivo de Agents of Change, con pegatinas y postales sobre los proyectos, en el que se señalan los lugares en los que se llevan a cabo. Los puntos negros marcan historias de la década de 1980, mientras que los de color señalan los proyectos sociales que se han realizado y se siguen llevando a cabo en la actualidad.

Fuente: <<http://theumbrella.nl/agents-of-change/>>

Angélica Camerino: Ante todo este panorama, lo más lógico es preguntarle a Gemma Medina, Doctora en Historia del Arte, curadora asociada al Van Abbemuseum y miembro del colectivo The Umbrella Network, cuáles son los objetivos fundamentales que se plantea Agents of Change y por qué se trabaja a nivel local.

Gemma Medina: El proyecto Agents of Change se planteó con una doble finalidad: por una parte, nos interesaba investigar y visibilizar la idea de los «comunes», según las teorías de Yochai Benkler⁴, así como la determinación creativa de muchos grupos ciudadanos. Se trataba de buscar proyectos activos de diseño social, iniciativas comunitarias y

⁴ Benkler, Y., 2011. *The Penguin and the Leviathan: How Cooperation Triumphs over Self-Interest*. Nueva York: Crown Business.

proyectos artísticos comprometidos que mostraran una clara conciencia crítica sobre el contexto actual. Con ello se crearía un mapa de estas comunidades que reflejara, a su vez, las problemáticas locales. Por otro lado, queríamos formar una red de agentes críticos activos en la ciudad para potenciar colaboraciones y, especialmente, para conectarlos con el museo y crear un proceso de diálogo e intercambio con la institución artística. Con ello proponíamos la revisión y la perturbación de los paradigmas decimonónicos que definen la función del museo, del diseño y del arte para ajustarlos al siglo XXI. Eindhoven ofrece un contexto altamente tecnológico, de innovación y diseño, como consecuencia de haber sido la ciudad de origen de la compañía Philips, que fue, durante más de sesenta años, el motor de desarrollo de la ciudad. De hecho, la Academia de Diseño de Eindhoven se fundó para formar a profesionales que trabajaran para la compañía y hoy en día es una de las más reconocidas a nivel europeo por su continua revisión del concepto y las fronteras del diseño. Nos interesaba dar valor y visibilidad no solo al diseño social que se desarrollaba por la ciudad, sino a todos los ejemplos de acción comunitaria que están reaccionando ante los dilemas actuales a nivel local, con la intención de vincularlos, en el futuro, con ejemplos desarrollados en otros contextos. Además, Agents of Change se planteó desde el origen como un programa de mediación radical que conectaría el museo con la ciudad para acortar la distancia existente entre la institución y su contexto, entre el arte contemporáneo y el público en general. Es un intento de reconocer el carácter y los saberes de la ciudad y de ponerlos al mismo nivel que las líneas de conocimientos elaboradas por el museo. Queremos invitarlos a usar la institución artística de forma alternativa, subvirtiendo las funciones y el funcionamiento vertical del museo, para abrir paso a un proceso de diálogo y escucha que integre a los curadores y los mediadores con los ciudadanos de a pie en actividades de codiseño y cocreación, para descubrir cómo usar la colección y si sería posible diseñar juntos el contenido de las exposiciones y el programa de actividades de la institución. Tras el primer año (2015-2016), Agents of Change contaba con una red de setenta iniciativas, de las cuales veinte participaron activamente en el programa. En 2017 iniciamos la segunda etapa, en la que se pretende invitar a nuevos proyectos e iniciar el proceso de diálogo con el museo.



Proyecto: Huismaker - Recycle Kastjes
 Localidad: Tivoli, Eindhoven (Países Bajos)
 Descripción: Por medio de estas vitrinas recicladas, algunos voluntarios de la localidad han generado espacios para ayudarse entre ellos, intercambiar bienes y tiempo y hacer cosas útiles entre ellos, con el apoyo del ayuntamiento de la ciudad y la Social Housing Company de Woonbedrijf.
 Fuente: <<http://theumbrella.nl/agents-of-change/>>



AC: Paul Polak, director de International Development Enterprises, comentaba en una conferencia que «la mayoría de los diseñadores del mundo centran todos sus esfuerzos en el desarrollo de productos y servicios exclusivamente para el 10 % de los clientes potenciales de todo el planeta. Es necesaria una revolución en el diseño para poder llegar al otro 90 %⁵». Es verdad que, cuando pensamos en el diseño, solemos asociarlo a la estética, la utilidad y la comercialidad, pero nunca nos planteamos que este tipo de práctica tenga algún tipo de relación con la sociedad, que pueda ir más allá de las posibilidades que los productos de diseño tienen en el mercado y su impacto en la sociedad de consumo. Hasta cierto punto, el mundo del diseño industrial, como el del arte, tienen tendencia a ser considerados elitistas. Más en el caso del segundo que en el del primero, claro. ¿Es necesaria la responsabilidad social en el diseño? ¿Puede haber un tipo de producción de diseño comprometido-

⁵ Citado en VV.AA., 2013. «¿Qué es diseño social?» *Diseñosocial.org. Innovación, creatividad y pornoia*, [en línea], 25 de septiembre. En <<http://disenosocial.org/diseño-social-concepto/>> [consultado el 29 de septiembre del 2017].

da socialmente, es decir, una práctica del diseño que trabaje por y para las personas, que les genere beneficios económicos o sociales, desde las localidades, y que vaya más allá del estudio de mercado para la explotación comercial de productos específicos?

GM: Por supuesto que sí. A pesar de no ser la tendencia mayoritaria, la idea del diseño social y la responsabilidad del diseñador con la sociedad en general no es algo nuevo. Ya en 1971, en su obra *Diseño para la vida real*, Víctor Papanek planteaba conceptos como el diseño social, el diseño ecológico y el diseño universal. En concreto, en el prólogo afirmaba que «en la era de la producción en masa, cuando todo tiene que ser planificado y diseñado, el diseño se ha convertido en la herramienta más poderosa con la que el hombre puede dar forma a sus instrumentos y a su entorno y, por extensión, a la sociedad y a sí mismo. Esto demanda un alto grado de responsabilidad social y moral por parte del diseñador, pero también requiere una gran comprensión de la gente por parte del diseñador, así como un mayor acercamiento del público a los procesos de diseño⁶». Estas afirmaciones apuntaban a la sociedad capitalista de la década de 1970 y en el momento actual cobran aún más fuerza ante el neoliberalismo extremo. Papanek no solo se refería a la responsabilidad de los diseñadores con la sociedad, sino también a la necesidad de involucrar a esta en el proceso creativo. De hecho, el diseño social y las prácticas de diseño colaborativo, codiseño o diseño abierto tienen sus orígenes en los procesos de diseño participativo desarrollados en Escandinavia en la misma década.

⁶ Papanek, V., 1971. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Nueva York: Pantheon Books, p. 12.

Tanto en Arte Útil como en el diseño social, los participantes, los usuarios, tienen que ser capaces de compartir, de pensar colectivamente, de cuestionar las estructuras actuales y de analizar las posibilidades de cambio para solucionar cualquier dilema. La mayoría de las prácticas comprometidas se basan en la participación y en compartir el proceso de pensamiento creativo, aportando técnicas y metodologías e involucrando a la gente en la actividad de lidiar con sus propios conflictos para conformar comunidades y entornos sociales preparados para el cambio.



Imágenes de las exposiciones, *workshops* y *tours* sobre las iniciativas anuales de Agents of Change y The Umbrella Network.
Fuente: <<http://theumbrella.nl/agents-of-change/>>

AC: La posverdad es un hecho, hasta el punto de que la Real Academia Española de la Lengua anunció recientemente que para diciembre de este año el término se incorporará a su diccionario. Darío Villanueva, director de esta institución, la definió como «las informaciones o aseveraciones que no se basan en hechos objetivos, sino que apelan a las emociones, las creencias o los deseos del público⁷». En este sentido y teniendo en cuenta que estas prácticas de diseño social se realizan según una línea contraria a la de la posverdad, en el sentido de que no son en absoluto complacientes con el entorno, sino que estudian las necesidades reales de vecindarios específicos con el fin de generar opciones para enmendar las carencias más evidentes del lugar, quizá sea necesario generar un registro ordenado y fehaciente de las acciones realizadas y crear un archivo que sirva de referente y material de consulta para quienes deseen desarrollar sus propios proyectos en localidades, para evitar que queden atrapados en las verdades a medias o falseadas que nos ofrecen los diversos medios y para que la trabajen como herramienta de investigación para mejorar las condiciones de trabajo en iniciativas futuras.

Las prácticas de archivo son muy comunes en el arte contemporáneo y van desde artistas que crean su propio archivo con los materiales que generan, los que se apropian de archivos ajenos para generar lecturas específicas y novedosas de los mismos y las iniciativas más recientes, que subvierten la noción convencional que tenemos del archivo y generan enormes metarchivos en los que se registran y se catalogan prácticas artísticas socialmente comprometidas, como el que ha creado la Asociación de Arte Útil⁸, que alberga alrededor de 300 proyectos realizados en

⁷ Grijelmo, Á., 2017. «La posverdad da el salto al Diccionario». *El País*, [en línea], 30 de junio. En <https://elpais.com/cultura/2017/06/29/actualidad/1498755138_986075.html> [consultado el 28 de septiembre del 2017].

⁸ <www.arte-util.org>

localidades específicas en gran parte del mundo y ofrece un amplio abanico de prácticas que responden de manera interdisciplinar a cuestiones sociales relacionadas con los derechos civiles, la economía y la identidad, entre otros. Por esto, aquí valdría preguntarse en primer lugar hasta qué punto es viable la constitución de un archivo para Agents of Change y cómo ayuda la generación de este archivo a socavar los preceptos básicos de la posverdad en la sociedad contemporánea, es decir, qué sentido tiene generar archivos en la época de la posverdad.

⁹ Toda la información de la primera exposición del proyecto se encuentra en <<http://museumarteutil.net/about/>>

¹⁰ Wright, S., 2013. *Toward a Lexicon of Usership*. Eindhoven: Van Abbemuseum.

¹¹ Toda la información sobre la iniciativa *Granby 4 Streets* se encuentra disponible en <<http://www.granby4streetsclt.co.uk/>>

¹² Tania Bruguera afirma lo siguiente: «Instead of doing art that is trying to react to the news, I want to try and imagine it before the fact. [...] I'm trying to understand the institutional political behavior to try and anticipate, to create an art that can respond before it happens, and use art as a rehearsal for the future.» Véase también Bauld, A., 2007. «Seven international artists explore intersection of creative practice and human rights». *UChicagoNews*, [en línea], 23 de marzo. En <<https://news.uchicago.edu/article/2017/03/23/seven-international-artists-explore-intersection-creative-practice-and-human>> [consultado el 28 de septiembre del 2017].

GM: El archivo de Arte Útil se generó como parte de la exposición El Museo de Arte Útil⁹, para aportar un marco teórico y de legitimación a este tipo de prácticas artísticas, tanto dentro del mundo del arte como fuera de él. A su vez, se estableció como herramienta para la investigación, como un catálogo de recursos y estrategias creativas que redefinen el papel del arte y de las instituciones artísticas en el mundo contemporáneo en torno al concepto de uso¹⁰. El archivo propone ejemplos de transformación social y alternativas a las estructuras dadas, no solo a nivel económico, sino social, político, educativo, etcétera. La Asociación es una plataforma para fomentar estas prácticas, así como para conectar a artistas, comunidades e instituciones interesadas en Arte Útil que quieran usar el archivo o activar proyectos basados en los ejemplos dados, tanto dentro como fuera del circuito artístico¹¹. El archivo es el núcleo de todo el proceso, sigue activo, en línea, creciendo y abierto a nuevos proyectos, potenciando discusiones y actividades, generando nuevas conexiones e inspirando a comunidades. Yo misma soy miembro fundador, cocuradora y archivista de la Asociación de Arte Útil y creo que en cierta forma podríamos decir que el archivo y la asociación se formaron, precisamente, anticipando el momento actual como una herramienta para quebrantar los preceptos básicos de la posverdad en la sociedad contemporánea: para generar una lectura alternativa de la historia del arte que permita revisar los conceptos establecidos como inamovibles, desde perspectivas paralelas, pero basadas en datos reales. Como describe Tania Bruguera, Arte Útil es también una forma de hacer «arte preventivo¹²», es decir, de generar acciones y procesos transformativos que nos preparan para lo que suceda en el futuro. Asimismo, los proyectos incluidos en Agents of Change son una forma de combatir ese mundo paralelo que establece con la posverdad: ante la desinformación por saturación global, se plantea la vuelta a lo básico, al contexto más cercano y conocido, a lo palpable, a la colaboración, a los aprendizajes en base a la práctica y a la creación del cambio por nuestras propias acciones.



Imágenes de exposiciones, *workshops* y *tours* sobre las iniciativas anuales de Agents of Change y The Umbrella Network.
Fuente: <<http://theumbrella.nl/agents-of-change/>>

AC: Otra de las características básicas de las prácticas de archivo es que tienen un carácter discriminatorio, en el sentido de que no todo puede entrar en un archivo. Los archivos son temáticos y para seleccionar los objetos o materiales que serán almacenados en él se deben establecer criterios de catalogación y registro ¿Se puede también establecer criterios de catalogación para crear un metarchivo de todas las prácticas y proyectos que se desarrollan bajo la supervisión y la colaboración de Agents of Change? Porque sabemos que, cuando seleccionamos una gama de historias para conservar, estamos dejando fuera otras tantas que también merecen ser preservadas. Ya mencionaba Gayatri Spivak en su texto *A Critique of Postcolonial Reason: Towards a History of the Vanishing Present*, cuando estudiaba el caso de la East Indian Company, que, al crear un registro y archivo de los colonizados, también se generaban etiquetas rígidas dentro de las cuales se encasillaba a estas personas¹³. Sabemos que en el caso mencionado se establecían estos archivos como métodos de represión y sometimiento, pero hoy en día esta visión tan subjetivada, incluso falsa, que nosotros generamos sobre nuestra realidad, ayudados por los medios, puede llevarnos a caer en este tipo de usos abusivos de la necesidad de clasificar, catalogar y etiquetar todo nuestro entorno o lo que consideramos rescatable de él.

¹³ Spivak, G., 1999. *A Critique of Postcolonial Reason: Towards a History of the Vanishing Present*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

GM: En el caso de Agents of Change, la intención inicial no era generar un archivo de proyectos, pero en esta segunda etapa hemos decidido usar el archivo de Arte Útil y su formato descriptivo como herramienta para los proyectos locales, para que ellos mismos rellenen la ficha de proyectos, describan su actividad y analicen su práctica para determinar si se los podría definir como Arte Útil. El archivo resultante será un compendio de todos los proyectos que participan en la red. Es cierto que en la construcción de un archivo no se puede evitar el acto de selección, pero, dada la naturaleza de Agents of Change, también subvertimos ese orden y, dado que son sus participantes los que rellenan la ficha, serán las propias comunidades e iniciativas las que decidan si van a ser incluidas en este archivo de lo local. El archivo de Arte Útil presenta una interpretación de la idea del archivo, nuestra interpretación de lo que debe ser un archivo de prácticas artísticas. La realidad es que hay una historia del arte que no ha sido escrita y es la de estas prácticas que llevan mucho tiempo siendo ejecutadas y que nadie ha legitimado: esto es algo que deseamos extrapolar a las prácticas de Agents of Change.



Imágenes de exposiciones, *workshops* y *tours* sobre las iniciativas anuales de Agents of Change y The Umbrella Network.
Fuente: <<http://theumbrella.nl/agents-of-change/>>

AC: Por otra parte y sabiendo que son acciones que se realizan en un contexto local, al mismo tiempo que alejadas de las instituciones oficiales de arte y diseño, es interesante conocer el papel que juegan con este tipo de proyectos. Sabemos que en el caso de Agents of Change, por ejemplo, el Van Abbemuseum fue uno de sus principales colaboradores.

Sabemos que la gente, es decir, el público en general, no vinculado a los museos de manera directa, suele tener una visión más bien distorsionada del verdadero papel que deben jugar estas instituciones dentro de la sociedad. A veces, las mismas instituciones olvidan la importancia que tiene generar una dinámica con su entorno para romper con esos prejuicios generalizados que tienden a ver a los museos y a los espacios de arte y diseño como un cubo blanco sacralizado, en el que solo se entra con una actitud beatífica a observar obras consideradas el epítome de su época. Son este tipo de ideas las que, según Boris Groys, hacen que consideremos que la realidad es todo lo que pasa fuera de los museos y los espacios de arte y diseño¹⁴ y que todo lo demás es fantasía y ensueño.

¹⁴ Groys, B., 2005. Sobre lo nuevo. Ensayo de una economía cultural. Valencia: Pre-Textos, pp.15-18.

GM: Precisamente ese fue el origen de Agents of Change, vinculado con las reflexiones que formaron parte del Museo de Arte Útil, el rol del museo y del arte en la sociedad contemporánea, así como la relación del espectador que visita la exposición con la obra de arte y la institución que la muestra. Arte Útil invitaba a los espectadores a transformarse en usuarios y Agents of Change los invita a convertirse en «constituencias» y a iniciar una relación de colaboración con el Museo, idea esta que se remonta a los años en los que Rancière promulgó sus teorías sobre el espectador emancipado. El propio proyecto plantea una crítica al museo contemporáneo y a su rol en las sociedades del siglo XXI y critica enérgicamente la institución museística contemporánea, por considerar que estas instituciones han abrazado las prácticas decimonónicas propias de la época moderna y que desde entonces no han avanzado: es una crítica a esa posición estática.

Bibliografía

- Bauld, A., 2007. «Seven international artists explore intersection of creative practice and human rights». *UChicagoNews*, [en línea], 23 de marzo. En <<https://news.uchicago.edu/article/2017/03/23/seven-international-artists-explore-intersection-creative-practice-and-human>> [consultado el 28 de septiembre del 2017].
- Bauman, Z., 2003. *Modernidad líquida*. 1.a edición en español. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Benkler, Y., 2011. *The Penguin and the Leviathan: How Cooperation Triumphs over Self-Interest*. Nueva York: Crown Business.
- Grijelmo, Á., 2017. «La posverdad da el salto al Diccionario». *El País*, [en línea], 30 de junio. En <https://elpais.com/cultura/2017/06/29/actualidad/1498755138_986075.html> [consultado el 28 de septiembre del 2017].
- Groys, B., 2005. *Sobre lo nuevo. Ensayo de una economía cultural*. Valencia: Pre-Textos.
- Papanek, V., 1971. *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. Nueva York: Pantheon Books.
- Rancière, J., 2010. *El espectador emancipado*. Traducido del francés por A. Dillon. Buenos Aires: Ediciones Manantial.
- Spivak, G., 1999. *A Critique of Postcolonial Reason: Towards a History of the Vanishing Present*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- VV.AA., 2015. *Innovación y diseño social*. [en línea] En <<http://empodera.org/innovacion-y-diseño-social/>> [consultado el 27 de septiembre del 2017].
- VV.AA., 2013. «¿Qué es diseño social?» *Diseñosocial.org. Innovación, creatividad y pornoia*, [en línea], 25 de septiembre. En <<http://disenosocial.org/diseño-social-concepto/>> [consultado el 29 de septiembre del 2017].
- Wright, S., 2013. *Toward a Lexicon of Usership*. Eindhoven: Van Abbemuseum.

Angélica Camerino Parra

PDI de la Universidad de La Laguna, Tenerife. Forma parte del Grupo de Investigación Teoría e Historia de las Artes Contemporáneas y Gestión Patrimonial de la misma universidad. Trabaja en una tesis de doctoral que ahonda en las prácticas de archivo en el arte contemporáneo y en diseño social. Ha realizado estancias de investigación en el Van Abbemuseum de la ciudad de Eindhoven y en breve hará una de tres meses en el Getty Research Institute. Ha participado en varios congresos y ha publicado en diversas revistas académicas; también ha trabajado en diversos proyectos expositivos y de catálogos, de manera independiente, para TEA Tenerife Espacio de las Artes.

Gemma Medina Estupiñán

PhD en Historia del Arte por la Universidad de La Laguna y trabaja como comisaria independiente para el Van Abbemuseum. Forma parte de la red de trabajo cultural The Umbrella Network. Es comisaria y archivera de la Asociación de Arte Útil y comisaria del programa de residencia artística Estrategias Artísticas en Psiquiatría y de Agents of Change, en los cuales continúa trabajando por medio de *workshops*, conferencias y exposiciones que organiza e imparte en diferentes centros de arte de Europa y Estados Unidos. También imparte el módulo Comisariado de Diseño Social dentro del Máster de Comisariado y Crítica del Diseño en la Academia de Diseño de Eindhoven. Colabora con regularidad con revistas académicas y especializadas en arte contemporáneo.